

AVENTURIEN

KLINGENTÄNZER

SCHWERTSCHULEN AVENTURIENS

AVENTURISCHE KÄMPFERSCHULEN

Das Schwarze Auge

AVENTURIEN



VERLAGSLEITUNG

MARJO TRVANT

GESAMTREDAKTION

EEVIE DEMIRTEL,

DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

SARAH SCHIRMER

COVERBILD

VERENA SCHNEIDER

UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALE BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, MARC BORHMÖFT, TRISTAN DENECKE,

ANJA DI PROLO, JENNY HARPER, ANNA HESSMANN,

SABRINA KLEVENOW, JULIA METZGER, MELANIE PHILIPPI,

JANINA ROBBEN, PADINE SCHÄKEL, CHRISTIAN SCHOB,

ELF SIEBENPFEIFFER, FLORIAN STITZ, SEBASTIAN WAGNER,

ANNA WEDLER, KARIN WITTIG

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,

MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-672-5

Das Schwarze Auge

KLINGENTÄNZER

SCHWERTSCHULEN ADVENTURIERS

Redaktion:

Martin Schmidt, Alex Spohr

Mit Texten von

Christian Bender, Evvie Demirtel, Peter Horstmann,
Adrian Praetorius, Daniel Simon Richter, Martin Schmidt,
Alex Spohr, Christian Vogt, Judith C. Vogt

Mit freundlichen Dank für Anregungen,
ehrliche Worte und Korrekturen an

Christoph Bara, Frank Barfels, Johannes Beier, Daniel Bruchmeier,
Christian Büdel, Markus Buss, Dominik Globig, Tina Hagner,
Andree Hachmann, Piko Hoch, Franz Janson, Jean G. Keppert,
Andreas Kovermann, Stefan Küppers, Uli Lindner, Katja Reinwald,
Katja Rosenbaum-Feldbrügge, Michael Rost, Lydia Spohr,
Karl-Heinz Witzko sowie die Thorwaler Briefspieler und
die diskussionsfreudige Community in den DSA-Foren.

Martin Schmidts besonderer Dank gilt seiner Frau Christiane,
die ihm so oft den Rücken freihält!

Eine DSA-Spielhilfe





INHALT

Vorwort	5	Kleine Akademien	104
Von den Kriegerakademien	6	Die Drachenstreiter-Akademie zu Birkholt	104
Vom Ursprung der Kriegerakademien	6	Die Festumer Kavaliersakademie	106
Die Kriegerakademien Aventuriens	7	Die Rondraschule der Universität Methumis	108
Der Kriegerbrief	12	Hohe Schule der Reiterei zu Neetha	111
Der Krieger nach der Ausbildung	13	Das Schwertgesellentum	114
Der Krieger als Profession	14	Geschichte des Schwertgesellentums	114
Die Kriegerakademie	15	Die Ausbildung zum Schwertgesellen	114
Die Kriegerakademien Aventuriens	15	Der Schwertgeselle als Profession	117
Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs	16	Die Schwertgesellenschulen Aventuriens	118
Die Kriegerschule Keshal Hashinnah zu Baburin	21	Garetischer Stil der Familie Adersin	119
Die Akademie Schwert und Schild zu Baliho	26	Der maraskanische Buskur-Stil	125
Die herzogliche Kriegerakademie zu Elenvina	30	Brillantzwergische Schwertgesellen	130
Die Kriegerschule der Hohen Kriegskunst zu Eslamsgrund	36	Die Almadanischen Caballeros	135
Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth	41	Dom Essalio Federinos Vinsalter Vaganten	140
Die Schule Ruadas Ehr in Havena	46	Die Balayan-Schule der Ishannah al'Kira von Elburum ...	146
Die Kriegerakademie Mutter Rondra auf Hylailos	51	Meister Marwan Sahibs Scimshar-Stil	151
Die Kriegerschule Rabenschnabel zu Mengbilla	56	Rafim al-Halans rastullahgefällige Klingen	156
Die Rondragefällige und Theateritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand	61	Scanlail ni Uinins Albernisches Raufen	160
Die Freie Kämpferschule der Trutzborg zu Prem	66	Weitere Schwertgesellenschulen	167
Königliches Kriegerseminar zu Punin	72	Nerida Shirinhas Schule der	
Die Kriegerschule Feuerlilie zu Rommilys	78	Fechtkunst zu Khunchom.	167
Die Kämpferschule Ugdalfskronirin Thorwal	82	Rashij ben Surkans Schule der	
Die Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt ...	88	Hohen Tulamidischen Kampfkunst.	170
Die Akademie Rondras Schwertkunst in Winhall	94	Der Weg zur Schwertmeisterschaft	173
Die Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch	98	Die Gründung einer eigenen Schwertgesellenschule ...	176
		Neue Professionen	178
		Medienhinweise für das Spiel mit Kriegern und Schwertgesellen	179
		Index	181



VORWORT

Streiter in glänzender Rüstungen, Drachentöter, Beschützer der Schwachen – wer eine Profession für wahrhaft heldenhafte Taten sucht, der ist beim Krieger richtig.

Sieht man vom archetypischen Magier einmal ab, gibt es kaum eine Profession, die derart eng mit dem Fantasy-Rollenspiel verbunden ist und die ein so großes Identifikationspotential für Spielerinnen und Spieler jeden Alters bietet wie der Krieger. In letzter Zeit schien es jedoch ruhig um ihn geworden zu sein. Mit der vierten Regeledition erhöhte sich die Konkurrenz unter den kämpfenden Professionen: Die Fähnriche und Schwertgesellen kamen hinzu und zusammen mit dem Ritter, dem Söldner, der Amazone und den kämpfenden Orden der Kirchen schien sich der Krieger kaum halten zu können.

Auch die Kriegerakademien führten trotz ihrer beachtlichen Anzahl und Größe ein Schattendasein: In bisherigen Abenteuern spielen sie kaum eine Rolle, Hinweise auf die Ausbildung, und wie diese den jeweiligen Abgänger prägt, existierten so gut wie gar nicht. Man konnte leicht den Eindruck gewinnen, die Zeit des Kriegers neige sich ihrem Ende entgegen.

Klingentänzer – Die Schwertschulen Aventuriens ändert diesen Umstand nun. Seit Beginn der Planungen ist es das oberste Ziel, dem Krieger (wieder) mehr Spieltiefe zu geben. Dazu gehört auch das Aufräumen der nicht ganz zutreffenden Vorstellung, nach der Krieger alle gleich seien. Aber ebenso wenig wie es ‚den Magier‘ gibt, gibt es ‚den Krieger‘. Zur Verdeutlichung dieses Umstandes präsentiert der vorliegende Band die Kriegerakademien als interessante und mannigfaltige Handlungsorte, die sich für Abenteuer anbieten und spieltechnische Hinweise für die Ausgestaltung ihrer Abgänger bieten.

Um der Ausbildung zum Krieger mehr Leben einzuhauchen, leitet ein allgemeiner Teil über das Leben und die Ausbildung an den aventurischen Kriegerakademien den Band ein. Das Kapitel endet mit dem Kriegerbrief und bietet einen Ausblick auf die möglichen Tätigkeitsfelder des Kriegers nach seiner Ausbildung sowie den Reiz, den die Profession zweifelsfrei bietet. Anschließend folgen die Beschreibungen der jeweiligen Akademien. Der Fokus liegt dabei auf allen Institutionen, die in *Wege der Helden* benannt sind. Akademien, die erst im Laufe der Regionalspielhilfen hinzukamen, werden in einem geringeren Umfang präsentiert. Auch sie erhalten ein eigenes Werteprofil.

Der zweite Teil des Bandes widmet sich dem Schwertgesellentum. Wenngleich der Schwertgeselle zu den jüngeren Professionen gehört, so hat er sich längst seinen Platz in Aventurien gesichert. Doch wie beim Krieger hielten sich die bisherigen Informationen in Grenzen: Auskünfte über die Schwertgesellenbewegung waren dünn gesät. Auch dieser Umstand erfährt mit **Klingentänzer** eine Änderung. Der Aufbau des Kapitels folgt dem bereits geschilderten ersten Teil. Einer allgemei-

nen Einleitung folgen die jeweiligen Stile, ehe der Weg zum Schwertmeistertum den Abschluss bildet.

Krieger und Schwertgesellen verbindet neben ihrer Kampfkunst auch ihr gesellschaftlicher Aspekt, der regeltechnisch in dem Nachteil *Prinzipientreue* verankert ist. Anders als Soldaten, Söldner oder Fähnriche handelt es sich bei den beiden Professionen um keine ausschließlichen Kriegshandwerker. Daher lag es nur nahe, diese beiden Professionen gemeinsam in einem Band zu behandeln und die anderen auszusparen.

Wir hoffen, dass **Klingentänzer** mehr als eine stimmige Erweiterung des aventurischen Hintergrundes ist, sondern eine fundierte Basis für allerhand Abenteuer an den Spieltischen zu Hause und auf zahlreichen Conventions bildet. Der Krieger wie der Schwertgeselle hat es verdient, einen Platz in der ersten Reihe einzunehmen. Darum: Zu den Waffen!

Oberhausen, im Dezember 2012

Martin Schmidt

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Folgende Abkürzungen werden in **Klingentänzer** verwendet.

ABxx	Aventurischer Bote
Angrosch	Regionalspielhilfe Angroschs Kinder
Gemeinsame Pfade	Quellenband Auf gemeinsamen Pfaden
Gemeinschaften	Quellenband Verschworene Gemeinschaften
Geographia	Regionalspielhilfe Geographia Aventurica
Großer Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
Horas	Regionalspielhilfe Reich des Horas
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
SoG	Quellenband Stätten okkulten Geheimnisse
WdG	Regelwerk <i>Wege der Götter</i>
WdH	Regelwerk <i>Wege der Helden</i>
WdS	Regelwerk <i>Wege des Schwerts</i>
WdZ	Regelwerk <i>Wege der Zauberei</i>
Westwind	Regionalspielhilfe Unter dem Westwind



VON DEN KRIEGERAKADEMIEN

VOM URSPRUNG DER KRIEGERAKADEMIEN

Die Kriegerakademien Aventuriens finden ihren Ursprung im **Unabhängigkeitskampf** des Raulschen Reiches gegen das Alte Reich. Wenngleich das Mittelreich geeint wurde, so war die Gefahr von außen noch nicht gebannt. Wer sollte es nach der **Zweiten Dämonenschlacht** (0 BF) gegen seine Feinde schützen?

Das System der Legionen Bosparans hatte versagt, den Rittern des Adels brachte die Bevölkerung nach den durchlittenen Schrecken nur noch wenig Vertrauen entgegen. Aus der Notwendigkeit einer effektiven Verteidigung entstand die Idee, eigene Kämpfer auszubilden, die nicht der Obrigkeit, sondern der Stadt mitsamt ihrer Bevölkerung verpflichtet sein sollten. Damit die künftigen Kämpfer den traditionellen Rittern und Legionären ebenbürtig waren, bedurften sie einer ebenso kompetenten Ausbildung. Neben dem Erwerb der Kampfkünste sollten nicht nur ehrbare Werte vermittelt werden, sondern auch Hesindes Gaben, um die Gefahr eines neuen Söldnertums zu vermeiden. Die Idee gefiel Kaiser **Raul von Gareth**, der Geldmittel für den Aufbau der ersten Kriegerakademie Gareth bereitstellte. Die Akademie war dennoch nicht dem Kaiserhaus, sondern nur dem Reich und seinem Volk verpflichtet. Da Raul einen Teil der Lehrmeister stellte, blieb ein gewisser Einfluss auf die Akademie dennoch unvermeidlich. Zu einer ähnlichen Entwicklung kam es im Alten Reich. Nach der verheerenden Niederlage gegen die Garether musste eine neue Verteidigung organisiert werden. Angesichts der Machtlosigkeit des Adels wurden auch in den Städten des Lieblichen Felds, auf Bestreben der Patrizier, die ersten Kriegerakademien gegründet.

Die Kirche der Rondra stand den neu gegründeten Institutionen zunächst mit großem Misstrauen gegenüber, fürchtete sie doch ob der plötzlichen Konkurrenz für das Rittertum um ihren Einfluss. Dank der starken Orientierung an den Idealen Rondras und des Einflusses, den die Kirche durch Lehrmeister auf die Ausbildung und die oft aus dem Bürgertum stammenden Anwärter gewann, zerstreuten sich die Bedenken alsbald. Auch der Adel erkannte das Potential, welches im einfachen Volk schlummerte, sodass er den Kriegerakademien zunehmend positiv gegenüberstand. Konservative Kräfte hingegen sahen in ihnen eine Bedrohung für ihren Stand und befürchteten neue Aufstände des Volkes gegen den Adel. Während ein Teil der Akademien fest in den Händen des Bürgertums verblieb, konnte in anderen der Adel recht schnell wieder an Ein-

fluss gewinnen. Diesen Umstand konnte dieser nutzen, um wieder loyale Gefolgsleute heranzuziehen und die Nachfrage zu stillen, wenn ein Hof mehr Knappen anzog, als es verfügbare Ausbildungsmöglichkeiten gab.

327 BF erließ **Ugdalf von Gareth**, der letzte der **Klugen Kaiser** (309-333 BF), das **Kaiser-Ugdalf-Edikt**. Bislang war der rechtliche Status der Absolventen der Kriegerakademien nicht genau definiert und immer wieder kam es zu Unklarheiten, die von der lokalen Obrigkeit geklärt werden mussten. Dabei wurden mitunter widersprüchliche Urteile gefällt, was bei-

spielsweise das Recht auf das Führen von Schwertern oder dem Adel vorbehaltene Waffen betraf. Das Edikt klärte die Sonderrechte der Krieger, die fortan jedem Absolventen in Form eines eigenen Dokuments ausgestellt wurden. Darüber hinaus legte das Edikt fest, dass ohne den Segen der Rondrakirche – in Ausnahmen auch durch eine der anderen elf Kirchen – in den zwölfgöttlichen Landen keine Kriegerakademie gegründet werden darf.

Der Name des Dokuments und sein Inhalt sind in Aventurien bis heute unverändert – der **Kriegerbrief**.

Im Einklang mit den Sonderrechten aus der **Lex Zwergia** (160 BF) erweiterte der Kaiser die erlassenen Sonderrechte auf die Krieger der Zwerge.

Lange Zeit hielten sich Gerüchte, Kaiser Ugdalf sei den Einflüsterungen des Theaterordens erlegen, dem er als Ehrenritter angehörte, der seinen Einfluss auf die Akademien ausweiten und neue Gefolgsleute ausbilden wolle. Allerdings wurde bislang noch kein Dokument gefunden, dass derartige Vermutungen bestätigen konnte. Belegt ist allerdings, dass der Kaiser kurz vor der Verkündung des Edikts eine Unterredung mit hochrangigen Vertretern des Ordens hatte.

Die Wirren der Zeit, Kriege sowie Aufstände und Naturkatastrophen schwächten zumeist das Bürgertum mehr als den Adel, dessen Macht nur an wenigen Orten vollständig einbrach. Infolge dessen konnte der Adel seinen Einfluss an vielen Kriegerakademien wieder ausbauen und hat, bis auf vereinzelte Ausnahmen, überall die Trägerschaft der Akademien übernommen. Dennoch bieten Akademien gerade den Angehörigen des Bürgertums, und durch vereinzelte Stipendien auch dem einfachen Volk, die Möglichkeit, Krieger zu werden. Somit ist bis heute die ursprüngliche Idee des professionell ausgebildeten Kämpfers aus dem Volk immer noch erhalten.





DIE KRIEGERAKADEMIEN AVENTURIENS

DIE KRIEGERAKADEMIE ALS INSTITUTION

Bereits die Architektur und die Einrichtung geben die Grundidee einer jeden Akademie wieder: Hier sollen junge Männer und Frauen abseits aller derischen Ablenkungen zu formidablen Kriegerern ausgebildet werden. Mag dies auf den ersten Blick im Vergleich zu den berühmten Magierakademien profan wirken, so üben auch die Kriegerakademien an ihren Standorten eine besondere Wirkung auf die Menschen aus. Ist Madas Gabe nur wenigen vorbehalten, so kommen Krieger in zahlreichen Sagen und Legenden vor, und wen verwundert es da, wenn viele Menschen von Kindesbeinen an davon träumen, selbst eines Tages ein mächtiger Heroe zu werden?

DIE KRIEGERAKADEMIE ALS ORT DES LERNENS

Äußerlich gleicht keine Kriegerakademie der anderen. In jedem Gebäude spiegeln sich regionale wie kulturelle Einflüsse wider. Die Bauten wirken auf Außenstehende wenig einladend: Hohe Mauern trennen den Gebäudekomplex vom Rest der Stadt ab und versperren Neugierigen den Einblick, der von einem mächtigen Tor versperrte Durchgang wird von hauseigenen Gardisten oder bewaffneten Kadetten der höheren Jahrgänge bewacht. Die Gebäude selbst gleichen Festungen. Dieses martialisch wirkende Äußere hat mehrere Vorteile: Im Falle eines Aufstandes oder anderer Unruhen ist man gut geschützt und die Kadetten lernen bereits in ihrer Ausbildung, dass die wohnlichen Begebenheiten des Kriegers keineswegs aus reinem Luxus bestehen.

Entgegen allen äußerer und innerer Unterschiede gibt es doch einige Räumlichkeiten, die in fast jeder Akademie zu finden sind. Wichtige Bekanntmachungen, Ehrungen oder öffentliche Tadel samt Bestrafung finden in der Aula statt. Sie dient der äußeren Repräsentation der Akademie. Hier werden die neuen Kadetten im Beisein ihrer engsten Angehörigen feierlich aufgenommen und die Absolventen erhalten hier nach der erfolgreichen Absolvierung der letzten Prüfung den ersehnten Kriegerbrief. Die Größe der Aula steht in einem gewissen Verhältnis zur Gesamtgröße der Akademie und sie ist entsprechend repräsentativ ausgestattet – es sei denn, Gold spielt keine Rolle. Der tägliche Unterricht findet in den Seminarräumen statt. In den großen reihen sich Sitzbänke aneinander, hier sitzt jeder Kadett an einem Einzelplatz. Der Unterricht ist nach den Jahrgängen unterteilt, eine Durchmischung findet nicht statt. Die kleineren Seminarräume sind unbeliebt, findet in ihnen doch die theoretische Unterweisung in den verschiedensten Künsten und Wissensgebieten statt. An den Wänden hängen Karten und vereinzelt Gemälde, die ruhmreiche Schlachten der jeweiligen Region zeigen, oder alte Waffen aller Arten, die als Anschauungsobjekte dienen. Die benötigten Folianten werden den Kadetten unmittelbar nach der Aufnahme in die Akademie ausgeteilt und müssen zum Unterricht mitgebracht werden. Die Beschädigung oder gar der Verlust eines Folianten

hat schwerwiegende Konsequenzen zur Folge (Erstattung des Bandes oder die Abarbeitung der entstandenen Kosten durch Stall- oder Reinigungsdienste während der gesamten Ausbildung), sodass jeder Kadett falkengleich über seine Folianten wacht. In kleineren Akademien stehen die benötigten Werke in Regalen in den Seminarräumen, aus denen sich die heranwachsenden Krieger die Werke holen und nach Gebrauch wieder dorthin zurückstellen.

In den größeren Seminarräumen, meist sind es kleine Hallen, findet die praktische Unterweisung in den verschiedenen Waffenarten statt. Dies gilt sowohl für den Nah- als auch den Fernkampf. Die großen Seminarräume sind karg eingerichtet: An den Wänden stehen Regale voller Waffen, für Armbrust und Bogen stehen transportable Zielscheiben zur Verfügung, die nach Bedarf auf- und abgebaut werden können. In großer Anzahl sind hölzerne Übungsfiguren vorhanden, die vage Menschen gleichen und an denen grundlegende Hiebtechniken erlernt werden.

DER GROSSE FECHTSAAL

Der größte und imposanteste dieser Räume ist der große Fechtsaal, das Schmuckstück einer jeden Akademie. An seiner Ausstattung lässt sich der wahre Reichtum und Status der Akademie erkennen. Hier zelebriert sich die Ausbildungsstätte selbst: Der stets saubere Boden besteht – so es die finanziellen Mittel erlauben – aus poliertem Gestein oder wenn möglich gar Marmor. In die Mitte ist ein Übungskreis eingelassen, in dem die allerletzte Prüfung stattfindet. Wer den Kreis verlässt oder aus ihm herausgedrängt wird, hat versagt. An den Wänden hängen Gemälde berühmter Absolventen und ehemaliger oder inzwischen verstorbener Lehrmeister, zumeist ist auch eine Statue der Rondra oder einer anderen Gottheit hier zu finden. Prunkvolle Waffen zieren die Wände und verkünden den Ruhm, den es nach der Ausbildung zu erwerben gilt.

Die freiwillige Übung oder eingeforderte Nachbesserung der Kampftechniken findet in den Übungsräumen statt. In der Ausstattung gleichen sie kleineren Seminarräumen für die praktische Unterweisung, jedoch sind hier nur Holzstöcke zu Übungszwecken vorhanden. Das eigenständige Üben ist den kurz vor der Abschlussprüfung stehenden Kadetten vorbehalten, alle anderen dürfen die Übungsräume nur im Beisein eines Lehrmeisters oder Tutors nach vorheriger Anmeldung nutzen. Die Folianten, Karten und alle weiteren relevanten Werke, aber auch solche, die der geistigen Zerstreuung oder der Vergrößerung des Allgemeinwissens dienen, stehen in der hauseigenen Bibliothek samt Leseraum. Der Kanon einer Kriegerakademie besteht aus militärischen Darstellungen von Schlachten und aufgezeichneten Truppenbewegungen. Hinzu kommen Wappenregister, Abhandlungen über das geltende Recht und Staatskunde sowie die wichtigsten Sagen und Märchen der Region.



Besonders unbeliebt sind die Werke der Mathematik, denen sich nur wenige Kadetten mit Begeisterung widmen.

Die **Waffenkammer** beherbergt das Arsenal der Akademie. Hier werden alle Waffen unter Verschluss gehalten, entsprechend gut ist der große Raum gesichert, an dessen Wänden sich Regale voller Waffen und Rüstungen reihen. Vor dem Unterricht müssen dort die Waffen in Begleitung eines Lehrmeisters oder Tutors abgeholt werden, nach Beendigung desselben müssen sie auch dorthin wieder zurückgebracht werden.

Die Mahlzeiten nehmen die einzelnen Jahrgänge zusammen zu einer eigenen Tageszeit in der **Mensa** zu sich. Die recht knapp bemessene Zeit zur Aufnahme der Nahrung nutzen die Kadetten zum Gedankenaustausch. Da in so mancher Akademie die Speisen schweigend einzunehmen sind, ist der Gebrauch einer eigenen Zeichensprache oder das Flüstern in der Mensa üblich. Ein elementarer Bestandteil jeder Akademie ist die **Kapelle**. In den Ländern der Zwölfgöttergöttergläubigen ist sie überwiegend Rondra geweiht. Einige Akademien besitzen noch Schreine, in denen weitere Gottheiten verehrt werden: Im Horasreich ist dies Nandus, in Punin Boron, während im Norden Swafnir höchste Verehrung genießt. Die Kapelle ist Tag und Nacht geöffnet und wird stets von einer Ehrenwache aus den Reihen des Abschlussjahrganges bewacht. Mitunter zählt die Nachtwache zu den Strafen eines Lehrmeisters, denn nach ihrer Beendigung hat der Kadett sofort wieder am normalen Lehrbetrieb teilzunehmen.

Das **Außengelände** dient ganzjährig der körperlichen Erziehung und Abhärtung. Wo der Platz es gestattet, sind kleine Wassergärten und Hindernisbahnen eingerichtet, die es durchaus mehrmals täglich zu durchqueren gilt. Wenn erlaubt, verlegen manche Lehrmeister ihren Unterricht ab und an nach draußen. Die Kadetten finden dann auf kleinen steinernen Bänken Platz. Häufig ist noch ein kleiner Kräutergarten vorhanden, in dem der hauseigene Medicus die Zuren für seine Tinkturen anbaut.

Meist in einem Nebenflügel oder kleinerem Anbau sind die Wirtschaftsräume untergebracht. Lediglich die große **Küche** ist in der Nähe des Speisesaals zu finden, damit die Speisen nicht erst durch das halbe Gebäude zu den hungrigen Kadetten gebracht werden müssen. Die Nahrung ist zumeist von einfacher Natur, aber sie stillt den Hunger und versorgt die Kadetten mit der für ihre Ausbildung notwendigen Kraft. Nur zu Fest- und Feiertagen gibt es opulente Mahlzeiten. Die Reinigung übernimmt das Personal der geräumigen **Waschküche**, die sich hervorragend auf das Auswaschen von Blutflecken und das Flickern von zerrissenen Hemden und Wappenröcken versteht. Hinzu kommen noch die Trockenräume, Lager und **Vorratskammern**. Kleinere Reparaturen werden vor Ort direkt in der hauseigenen **Werkstatt** durchgeführt, während in der ebenfalls hauseigenen **Schmiede** einfache Übungsschwerter aus Metall sowie Rüstungen hergestellt und wieder einsetzbar gemacht werden.

Die wohl unbeliebteste Tätigkeit ist das Reinigen der **Aborte** – da sich nur selten Freiwillige finden und immer wieder ein Kadett gegen eine der zahlreichen Hausregeln verstößt oder sonstige Weise negativ auffällt, ist die Säuberung eine gern vergebene Strafe.

DIE KRIEGERAKADEMIE ALS LEBENSRAUM

Sind Kriegerakademien vorrangig zwar Lehranstalten, so leben doch die Lehrmeister und Kadetten innerhalb der dicken Mauern und füllen sie mit Leben. Den größten Teil nehmen dabei naturgemäß die Kadetten ein.

Die **Wohn- und Schlafräume** der verschiedenen Jahrgänge, in denen bis zu sechs Personen leben, sind in den größeren Akademien in verschiedenen Fluren oder Gebäudeflügeln untergebracht. Das Betreten eines jahrgangsfremden Gebiets ist verboten. Eine Verletzung dieser Vorschrift zieht unweigerlich Konsequenzen nach sich. Uneinheitlicher geht es bei der Unterbringung der Geschlechter zu: Einige Akademien quartieren sie in verschiedene Flure ein, andere hingegen vollziehen keinerlei Trennung, da die künftigen Absolventen auch im Schlachtfeld nebeneinander leben, kämpfen und sterben werden. In manchen Akademien leben die Geschlechter zwar auf demselben Flur, sind aber in unterschiedlichen Zimmern untergebracht. Überall dort, wo die Geschlechter getrennt sind,

sollen Nachtwachen sicherstellen, dass die Kadetten auf ihren Zimmern bleiben und nicht Rahjas Freuden nachkommen. Mit Verstößen geht jede Akademie anders um: Sie reichen vom stillen Tolerieren bis hin zum sofortigen Rauswurf.



Erste Übungen



Nicht minder breit ist die Art der Unterkünfte aufgestellt: Von Schlafsälen über Mehrbettzimmer bis hin zu Doppel- und Einzelzimmern sowie feudalen Wohngemächern bieten die diversen Akademien die unterschiedlichsten Unterbringungsmöglichkeiten an. Was für die Zimmerart gilt, ist auch auf die Ausstattung der Unterkünfte übertragbar. Auch hier ist die ganze Bandbreite zu finden. Neben den finanziellen Mitteln der Akademie lassen sich in der Einrichtung auch die Erziehungsvorstellungen gut ablesen.

Aufgrund überraschender nächtlicher Appelle sowie Übungen ist es keinem Kadett gestattet, außerhalb der Akademie zu nächtigen oder gar zu wohnen. Wer sich nachts vom Gelände entfernt, muss mit der Ausweisung aus der Akademie oder einer besonders harten Strafe rechnen.

Die Wohnräume der Lehrmeister unterscheiden sich je nach Akademie und dem Stand des Lehrmeisters innerhalb der Bildungsstätte. An manchen Orten steht den Lehrmeistern nur ein einziges Zimmer zur Verfügung, in anderen hingegen sind es zwei bis drei, die nach Belieben eingerichtet werden können. Besonders renommierte Lehrmeister erhalten geräumige Unterkünfte, die unter dem Lehrpersonal für Neid sorgen. Familienangehörige wohnen ebenfalls in den Räumen der Akademie oder der Lehrmeister nennt ein eigenes Heim in nächster Nähe zur Schule sein Eigen.

Im größten Wohnquartier ist die **Akademieleitung** untergebracht. Zu ihm gehören neben einem Wohn- und Schlafraum ein Studierzimmer, ein privater Salon sowie ein Geschäftszimmer, in dem mit wichtigen Gästen private Unterredungen geführt werden. Letzteres dominiert ein großer Schreibtisch, an der Wand hängen neben dem Wappen der Akademie auch Prunkwaffen oder andere Relikte aus ihrer Geschichte. Entsprechend der finanziellen Möglichkeiten und der Akademieleitung sind die privaten Räumlichkeiten prunkvoll und heimelig ausgestattet. So die Lehrkräfte keinen Unterricht erteilen, sind sie tagsüber im geräumigen Salon anzutreffen. Da hier auch Gäste zu Unterredungen empfangen werden, ist der Salon entsprechend repräsentativ eingerichtet. Neben bequemen Sesseln vermitteln Gemälde und wertvolle Gobelins eine gleichermaßen imposante wie eindrucksvolle Atmosphäre.

ALLTAG UNTER KRIEGERN

Den Alltag bestimmt größtenteils der Lehr- und Stundenplan. Hinzu kommen Prüfungsphasen und der Einfluss des Akademieträgers, der Umwelt und weltlicher wie geistiger Herrscher. Wie erwähnt, leben die Lehrmeister gemeinschaftlich mit den Kadetten in den Mauern der Akademie. Ein strenger Katalog von Vorschriften soll das Zusammenleben regeln, die in vielen Akademien identisch sind.

TAGESABLAUF DER KADETTEN

Der Tagesablauf der Kadetten ist von Sonnenaufgang bis in den späten Nachmittag streng reglementiert. Der Tag beginnt für sie alle, noch bevor sich Praios' Antlitz erhebt. Das Wecken erfolgt mit einem militärisch knapp gerufenen Befehl und einer Fanfare. Danach vergehen einige Minuten, bis ein Lehrmeister die Zimmertüren öffnet und eventuelle Langschläfer aus Borons Armen reißt.

Zwischen den Unterweisungen stehen den Kadetten drei Mahlzeiten zu (Frühstück, Mittagessen, Abendessen). Jahrgänge, deren Lehrplan eine erhöhte körperliche Anstrengung vorsieht, bekommen zwischen dem Mittag- und Abendessen eine Zwischenmahlzeit gereicht. Vor dem Frühstück steht die erste Einheit körperlicher Ertüchtigung an, dem Frühstück folgt daher eine kurze Pause zum Waschen, ehe der eigentliche Unterricht beginnt. Theoretische Unterweisungen wechseln sich dabei mit praktischen Instruktionen ab, um gleichermaßen den Geist und den Körper sowie das Waffenhandwerk zu fördern. Inhalte, die den Geist beanspruchen, liegen zumeist in den Morgenstunden, während der Umgang mit den Waffen zu jeder Tageszeit gelehrt wird. Höhere Jahrgänge bekommen ein bis zwei Stunden pro Tag für eigene Übungseinheiten oder die Betreuung jüngerer Schüler zur Verfügung gestellt.

Strafen wie das Säubern der Aborte, das Abwaschen des täglichen Geschirrs sowie Wachdienste müssen außerhalb der Unterrichtszeit in der ohnehin schon kargen Freizeit der Kadetten vollzogen werden. Von Dienstbotengängen oder ähnlichen minderen Arbeiten bleiben Kadetten verschont; es sei denn, sie ziehen den Groll eines Lehrmeisters auf sich, der ihnen derartige Strafen auferlegt, die zur Festigung des Charakters dienen sollen.

Die Freizeit am Abend verbringen die jüngeren Kadetten zumeist unter sich. Ab und an bieten ältere Jahrgänge oder reisende Barden und Gaukler Freizeitbeschäftigungen (die zu diesem Zwecke das Akademiegelände betreten dürfen). Ältere Kadetten bekommen das Privileg des Freigangs, jedoch müssen sie vor der Tageswende wieder in der Akademie sein. Der Freigang führt meist in örtliche Tavernen oder andere städtische Einrichtungen. Solange durch den Besuch der Kadetten kein schlechtes Licht auf die Akademie fällt, darf auch Alkohol getrunken werden. Schlägereien führen unweigerlich zur Streichung des Freigangs und zu zusätzlichen Aufgaben. Manche Kadetten nutzen den abendlichen Freiraum, um noch weiter an ihren Fähigkeiten zu feilen oder um vorhandene Defizite aufzuarbeiten. Über kurz oder lang fordert die kräftezehrende Ausbildung jedoch ihren Tribut, da sowohl der Körper wie auch der Geist ihre Ruhe brauchen und sie notfalls einfordern.

Das Licht wird zur zweiten Stunde des Ingerimm gelöscht. Danach gilt Nachtruhe, die von patrouillierenden Lehrmeistern und einigen wenigen Tutoren überwacht wird.

TAGESABLAUF DER LEHRMEISTER

Auch wenn es viele Kadetten anders beurteilen mögen, so ist der Tagesablauf der Lehrmeister nicht minder anstrengend und umfangreich als der der Kadetten. Neben den eigentlichen Lehrveranstaltungen haben sie sich um jene Kadetten zu kümmern, die Inhalte aufarbeiten müssen sowie um die kurz vor der Abschlussprüfung stehenden Kandidaten. Hinzu kommen weitere Aufgaben wie die Abnahme von Prüfungen, die Kontrolle der Waffenkammer oder die Übernahme von Aufsichten. Besonders unbeliebt sind die Nachtwachen, die jeder Lehrmeister im regelmäßigen Turnus für eine Woche übernehmen muss. Tagsüber finden Besprechungen mit den anderen Lehrkräften statt, in denen sich die Lehrmeister austauschen, über



mögliche Schwierigkeiten und auffällige Kadetten beraten und Strafen festlegen. Bei besonderen Anlässen wie der Aufnahme neuer und Verabschiedung fertiger Kadetten haben die Lehrmeister ebenfalls anwesend zu sein.

In größeren Akademien übernimmt ein von der Akademieleitung bestimmtes Gremium die Sanktionierung von Regelverletzungen und Fehlverhalten seitens der Kadetten, damit sich nicht immer der gesamte Lehrkörper zu einer Bestrafung einfinden muss.

Die verbleibende Zeit können die Lehrmeister nach eigenem Ermessen nutzen. Gerade jüngere Lehrmeister versuchen möglich, ihre Waffenfertigkeiten zu verbessern, während ihre älteren Kollegen die regelmäßigen Übungskämpfe dazu nutzen, körperlich weiterhin geübt zu bleiben. Ansonsten bewegen sich die Lehrmeister frei in den jeweiligen Städten und nutzen die ihnen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten wie Theaterbesuche oder andere Annehmlichkeiten.

Anders als für die Kadetten gibt es für die Lehrmeister keine vorgeschriebene Nachtruhe, allerdings haben sie darauf zu achten, dass sie die Kadetten in ihrem Schlaf nicht stören.

DER WOCHENABLAUF

In den ersten Wochen des neuen Lehrjahres herrscht rege Betriebsamkeit. Die neuen Kadetten müssen sich eingewöhnen und suchen noch ihre Lehrräume, dabei plätzen sie in die Unterweisungen den älteren Jahrgänge. Haben sich aber alle Beteiligten – wozu auch die Lehrmeister gehören – an den Stundenplan gewöhnt, folgt jeder den ihm zugewiesenen Aufgaben. Einzig Prüfungen, vereinzelt Exkursionen und Festlichkeiten nehmen dann noch Einfluss auf den Tagesablauf, ist mit ihnen doch stets Mehrarbeit verbunden.

Wie auch an den Magierakademien gibt es für die Kadetten und Lehrmeister einen freien Tag pro Woche, den sie in eigener Verantwortung nutzen können. Im Mittel- und Horasreich ist dies üblicherweise der Prais- oder Rohalstag. Das Streichen des freien Tages ist eine weitere beliebte Bestrafung unliebsamer Kadetten durch die Lehrmeister. Diese Strafe hat die Akademieleitung allerdings zu bestätigen.

DER JAHRESABLAUF

Da jede Akademie nur ihrem Träger gegenüber verantwortlich ist, gibt es auch keinen identischen Jahresablauf. So gibt es regional unterschiedliche Termine für den Beginn des neuen Lehrjahres, die Zwischen- und Abschlussprüfungen und Ferien. Auch die studienfreie Zeit unterliegt keiner einheitlichen Regelung. Während manche Akademien den Kadetten sechs bis acht Wochen am Stück freigeben, sind es in anderen Akademien zweimal vier Wochen, andere bevorzugen eine gänzlich andere Aufteilung. Liegen mehrere Akademien dicht beieinander wie im Mittel- oder Horasreich, sprechen sich die Akademieleitungen bezüglich eines gemeinsamen groben Jahresablaufs untereinander ab, sofern dies von den jeweiligen Trägern gebilligt wird.

Kadetten, die in der Akademie verweilen wollen, können dies tun. Für sie wird ein Betätigungsprogramm angeboten, wie Individualübungen mit den Lehrmeistern, die Begleitung von Lehrmeistern auf Reisen oder zu wichtigen gesellschaftlichen Anlässen.

VOM JÜNGLING ZUM KRIEGER

● **Die Aufnahme:** Die Kriterien für die Aufnahme sind bei jeder Akademie unterschiedlich. Neben sozialen Aspekten wie dem Ansehen und der Finanzkraft spielen natürlich die geistigen und körperlichen Voraussetzungen eine entscheidende Rolle. Das letzte Wort über die Aufnahme liegt bei der Akademieleitung. Dabei ist sie natürlich einem gewissen Zwang unterworfen, denn die Ausbildungszahlen müssen stimmen und bisweilen ‚bitter‘ der Akademieträger um die sorgfältige Überprüfung einer bestimmten Bewerbung.

Die Aufnahme erfolgt im Alter zwischen acht und zehn Jahren. Vor diesem Alter sind die Kinder noch nicht weit genug entwickelt, ältere Kinder hingegen würden nicht mehr in die Altersstruktur passen, wobei es natürlich immer Ausnahmen gibt. Insgesamt beginnt die Kriegerausbildung somit deutlich früher als die Knappschaft im Rittertum, was auf die strukturiertere Ausbildung zurückzuführen ist. Für Waisen, die beispielsweise vom Rondratempel geschickt werden, erhält die Akademie für die Dauer der Ausbildung die Vormundschaft.

● **Disciplina:** In den ersten vier Jahren tragen die Kadetten noch die Bezeichnung *Jünglinge*. Sie lernen die Grundlagen des Lesens, Schreibens, Rechnens und machen erste Erfahrungen mit den später zu erlernenden Waffen. Ebenso wichtig ist die moralische Erziehung, die am ersten Tag beginnt und erst mit der Abschlussprüfung endet. Der Fechtunterricht beginnt bereits in der ersten Woche mit Holzstöcken, im zweiten Jahr kommt der Einsatz der linken Hand hinzu. Neben dem ‚Waffenhandwerk‘ wird viel Wert auf die körperliche Erziehung gelegt, sodass mehrmals täglich der Körper gefordert wird. Sind die Grundlagen in den hesindegefälligen Künsten gelernt, kommen weitere Inhaltsfelder für das spätere Leben als Krieger hinzu: Neben den Sagen und Legenden werden Wappen aus der Heraldik gelernt sowie die Grundlagen der Etikette. Im dritten Jahr kommt schließlich der Umgang mit Zweihandwaffen hinzu. Am Ende eines jeden Jahres gibt es eine Prüfung, in der die Jünglinge zeigen müssen, dass sie die gelehrt Inhalte sicher beherrschen. Kleinere Arbeiten wie das Fegen der Gänge, das Säubern der Mensa oder das Versorgen der Pferde tragen dazu bei, dass die Jünglinge lernen, Pflichten zu übernehmen und auszuführen.

● **Armatur:** Die nächste Phase der Ausbildung dauert drei Jahre. Erst jetzt erhalten die Jünglinge den Titel *Kadett*. Viele der Unterrichtsfächer bleiben gleich, doch werden Themen aus den Vorjahren nun auf einem höheren Niveau wiederholt und erweitert. Von nun an gehört die immer unter Aufsicht stattfindende Waffenreinigung zu den täglichen Aufgaben der Kadetten. Dabei erlernen sie nicht nur die Waffenpflege, sondern sie gewöhnen sich auch daran, selbige in den Händen zu halten. Die sonstigen Verpflichtungen wie Reinigungsdienste reduzieren sich, in der frei gewordenen Zeit stehen Übungen mit dem Holzschwert und Schild bzw. Linkhand an. Besonders begabte Kadetten erhalten bereits ersten Unterricht mit dem Turnierschwert. Rund zwei Drittel des wöchentlichen Unterrichts besteht von nun an aus der Unterweisung in den Waffenfertigkeiten sowie der körperlichen Erziehung. Ab jetzt tragen die Kadetten erste Rüstungen, mancherorts geht man gar soweit, die Kadetten in den Rüstungen zur Nacht-



ruhe zu schicken, auf dass sie sich schneller an den späteren Schutz gewöhnen. Zu den Exkursionen zählen die Besuche von Turnieren, und ausgesuchte Kadetten begleiten Lehrmeister zu wichtigen Adelshöfen.

● **Das Studium:** Die letzten drei Jahre tragen – wie an den Magierakademien – die Bezeichnung *Studium*. Abermals werden Themenfelder der vorherigen Jahre aufgegriffen, erweitert und vertieft. Während die Vermittlung von Wissensfertigkeiten immer noch im Gruppenverband stattfindet, werden die Jahrgänge nach ihren Waffenfertigkeiten in kleinere Gruppen aufgeteilt, um ihnen eine individuellere Betreuung zu ermöglichen. Darüber hinaus wird von ihnen erwartet, dass sie sich gegenseitig unterstützen und miteinander üben. Deshalb dürfen die sich im *Studium* befindenden Jahrgänge auch ohne Aufsicht eines Lehrmeisters die Übungsräume nutzen. Vor allem im Waffengang erhalten die Kadetten nun den letzten Schliff: Kleinere und mittlere Blessuren sind an der Tagesordnung, und besonders vor den Prüfungszeiten hat der hauseigene Medicus alle Hände voll zu tun. Die Lehrmeister schonen die Kadetten nicht, wenn es um das Erlernen besonderer Manöver geht, und mehr als ein Kadett musste die Lektionen mehrfach und schmerzhaft am eigenen Leib erfahren, bis er sie beherrschte.

BEWOHNER VON KRIEGERAKADEMIEN UND IHRE AUFGABEN

Die Bewohner von Kriegerakademien unterteilen sich in vier Gruppen: Die Bediensteten, Kadetten, Lehrmeister und die Akademieleitung. Auch wenn letztere zum Lehrpersonal gehört, so ist sie doch aufgrund ihrer Tätigkeit eine Gruppe für sich. Damit der Lehrbetrieb einer Akademie möglichst reibungslos funktioniert, müssen bestimmte Aufgaben erfüllt werden. Je kleiner eine Akademie ist, desto mehr Ämter vereint eine Person in sich. Anders als Magierakademien kommen Kriegerakademien mit deutlich weniger Ämtern aus.

DIE BEDIENTETEN (SO UNTERSCHIEDLICH, MEIST 4-7)

Die ‚guten Geister‘ sind die zahlreichen Bediensteten, welche den Lehrmeistern zur Hand gehen und sich um den Zustand der Gebäude und der Ausrüstung kümmern. Alle Bediensteten arbeiten ausschließlich für die Akademie und wohnen entweder auf ihrem Gelände oder in der Umgebung. Meist sind es Familien, die schon seit Generationen für die Akademie tätig sind und gewissermaßen zum Inventar gehören. Um das leibliche Wohl kümmert sich der **Koch**, dem einige **Mägde und Knechte** helfend zur Seite stehen. Letztere bessern auch die getragenen Kleidungsstücke der Kadetten aus, die während der Ausbildung immer wieder Risse aufweisen. Um den Zustand der Rüstungen kümmert sich der **Schmied**, besonders große Akademien haben gar zwei von ihnen. Manche Akademieleitung hat einen eigenen **Sekretär**, der ihr bei der täglichen Korrespondenz hilft. Um den Zustand der Akademiegebäude

sowie die benötigten Anschaffungen kümmert sich der **Zeugwart**. Kleinere Arbeiten erledigt er selbst, für größere greift er auf die umliegenden Handwerker zurück. Vor Arbeit nicht retten kann sich die hauseigene **Heilerin**. Dabei kann es sich um eine ausgebildete **Modica**, aber auch um eine **Akoluthin** oder **Magiedilettantin** handeln. Sie kümmert sich um alle Verletzungen und Krankheiten, die anfallen können. Bei besonders schweren Verletzungen kann auch die Hilfe von Experten hinzugezogen werden, so holt die Akademie von Vinsalt zum Beispiel Hilfe bei den ortsansässigen Magiern ein.



Kinderträume



DIE KADETTEN

(SO UNTERSCHIEDLICH, JE NACH HERKUNFT)

Wer nach einem Vorstellungsgespräch mitsamt eines ‚Probeunterrichts‘ für tauglich befunden wird, der findet seinen Weg als *Jüngling* in die Akademie. Jünglinge bilden die unterste Stufe der inneren *Kadettenhierarchie*. Sie müssen Spott und Bosheiten der älteren Jahrgänge ertragen, bis sie sich Respekt verschafft haben oder selbst auf die nächsten Jünglinge herabblicken können. Die Ausbildung endet mit dem Bestehen der Abschlussprüfung, nach der die Kadetten als ausgebildete Krieger den ersten Kriegerbrief erhalten.

DIE LEHRMEISTER (SO 8–13)

Für den Titel des Lehrmeisters gibt es keine offiziell anerkannte Prüfung. In Abstimmung mit dem Träger ernennt die Akademieleitung verdiente oder anerkannte Krieger zu Lehrmeistern, die fortan an der jeweiligen Akademie lehren dürfen. Anders als bei den Magierakademien gibt es keine weiteren Unterscheidungen hinsichtlich ihres Ranges.

Das Ansehen eines Lehrmeisters beruht vor allem auf seinen Fähigkeiten im Waffengang, aber auch soziale Komponenten wie seine bisherigen Errungenschaften und politische Hintergründe spielen eine wichtige Rolle. Lehrmeister können dem-

nach schillernde Persönlichkeiten sein, die Meister ihres Faches sind und ihre Schüler begeistern und mitreißen. Andere hingegen vollziehen nur Dienst nach Vorschrift oder genießen das Ansehen ihrer Berufung. Während letztere sich eher am unteren Rande des Ansehens für ihren Stand bewegen, ist der Stand herausragender Lehrmeister ebenso hoch anzusetzen wie das der Akademieleitung.

DIE AKADEMIELEITUNG (SO 10–13)

Der Leitung einer Akademie wird vom Akademieträger bestimmt und stammt üblicherweise aus den Reihen der eigenen Lehrmeister. Nur selten erhält ein Außenstehender das Amt. Der Akademieleiter ist nicht zwangsweise der beste Kämpfer der Schule, aber er benötigt ein Talent zum Organisieren und Delegieren. Zusätzlich fungiert er als Zeremonienmeister und Hauptprüfer. Mit derartigen Aufgaben kann er aber auch bestimmte Lehrmeister beauftragen.

Je nach Akademie ist das Amt mit mehr oder weniger Prestige verbunden: Im Horasreich öffnet es die Türen zur höheren Gesellschaft, in anderen Regionen ist die Leitung einer Akademie vielmehr mit Verwaltungsaufgaben beschäftigt und wenig angesehen.

DIE TUTOREN

Die Betreuung der Jünglinge und jüngeren Kadetten ist sowohl arbeits- wie zeitintensiv. Zur Entlastung der Lehrmeister gibt es an fast allen Akademien Tutoren. Dabei handelt es sich um Kadetten der ältesten Jahrgänge, die sich durch Können und Zuverlässigkeit empfohlen haben. Tutoren helfen den Jünglingen dabei, sich in der Akademie einzuleben, überwachen junge Kadetten bei der Waffenpflege und helfen ihnen im Stockfechten. Ihre Tätigkeit wird nicht mit Geld belohnt, dafür erhalten sie unterschiedliche Privilegien und nicht zuletzt die Anerkennung der Lehrmeister, zu denen meist ein enges Band entsteht.

Die Güte der Tutoren schwankt dabei – mancher opfert sich für seine Schützlinge auf, während andere nur die

Karriere im Sinn haben oder den eigenen Frust an den Jünglingen auslassen.

GEWEIHTER BEISTAND

An fast jeder Akademie ist ein Bezug zu einer Gottheit vorhanden. Jedoch sind viele Ausbildungsorte zu klein, als dass sie dauerhaft einen eigenen Kaplan beherbergen. Stattdessen besuchen regelmäßig Geweihte (vorwiegend solche der Rondra) die Akademien, halten Vorträge und wachen über das geistliche Wohl der Kadetten. Bisweilen fungieren sie auch als Gastdozenten. In größeren Akademien sind einige Lehrmeister gar *Löwenmeister*, die sich als Akoluthen zusätzlich um den geistlichen Beistand kümmern.

DER KRIEGERBRIEF

Der Kriegerbrief ist gemeinhin das Zeichen der Legitimation des Kriegerstandes. Er gestattet seinem Besitzer das Führen privilegierter Waffen und gibt ihm auch als nichtadligem Krieger das Recht zur Teilnahme an Adelsturnieren. Einen Krieger von einem Turnier auszuschließen, benötigt daher triftige Gründe, so nicht die Rondrakirche auf den Plan gerufen werden soll. Mit dem Erhalt des Kriegerbriefs dürfen Nichtadlige ihrem Namen ein „von“ und den Namen der Stadt ihrer Akademie

hinzufügen. Im Horasreich steigen bürgerliche Besitzer eines Kriegerbriefs sogar in den Niederadel auf.

Nach einer langjährigen Ausbildung ist der Kriegerbrief der Beweis für den gefestigten Charakter und die moralische Integrität des Inhabers, wofür die jeweilige Akademie bürgt. Unabhängig von der ursprünglichen Herkunft wird dem Wort des Kriegers Beachtung geschenkt, und er verdient ein gewisses Maß an Respekt, welches er einfordern kann.



Ein Kriegerbrief ist allerdings kein Freibrief für den uneingeschränkten Einsatz von Waffen oder übermäßiger Gewalt. Ein Krieger soll seine Waffe nur zur Verteidigung seiner Ideale einsetzen. Gerade dieser Punkt wirft immer wieder Probleme auf, da die verschiedenen Kulturkreise bisweilen höchst divergente Auffassungen haben, wie die Kriegerideale zu verstehen sind. Bei besonderem Fehlverhalten kann einem Krieger der Kriegerbrief von seiner Akademie wieder aberkannt werden, was aber nur selten vorkommt und in der Praxis schwer durchzuführen ist, so man des Delinquenten nicht sofort habhaft werden kann.

Die äußere Form des Kriegerbriefs ist höchst unterschiedlich. Da die überwiegende Mehrheit der einfachen Bevölkerung weder lesen noch schreiben kann, und selbst Stadtgardisten sich bisweilen mit Hesitanz Gabe schwer tun, sind die Dokumente mit großen Siegeln der Akademie, des Akademieträgers und einer der zwölfgöttlichen Kirchen versehen. Als besonderes

Merkmal enthält der Brief das persönliche Wappen seines Besitzers, in welches das Akademiewappen miteinfließt. Derartige Erkennungsmerkmale können auch von einfachen Bauern oder Stadtgardisten erkannt werden. Zudem ist der Kriegerbrief auf punziertem Leder verfasst, um den Status seines Besitzers zu verdeutlichen. Zum weiteren Schutz gegen Witterungseinflüsse schlagen viele Krieger ihren Brief in ein Wachstuch ein und bewahren ihn in einem versiegelten Schriftrollenbehälter auf. Der Diebstahl eines Kriegerbriefs wird ebenso schwer geahndet wie die Hehlerei mit Kriegerbriefen oder ihre Fälschung. Im Zweifelsfall wird der vermeintliche Krieger nach dem Inhalt seines Kriegerbriefs befragt oder soll sein Siegel beschreiben. Durch einfaches Nachfragen hat sich schon mancher Hochstapler oder Söldner verraten, ohne dass der Einsatz von Magie von Nöten war oder ein Geweihter hinzugezogen werden musste.

DER KRIEGER NACH DER AUSBILDUNG

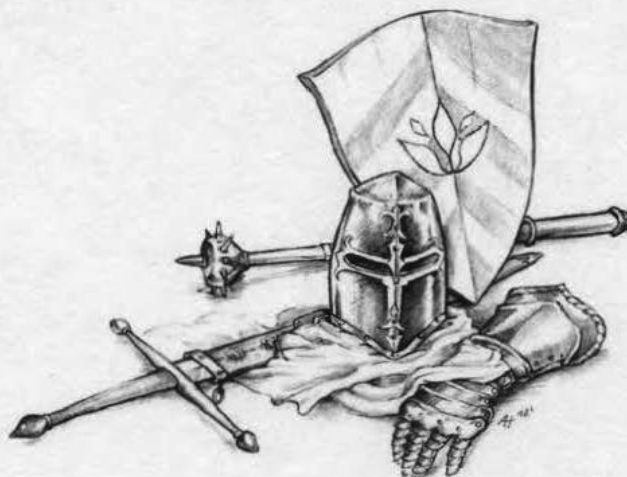
Nach dem feierlichen Erhalt seines Kriegerbriefs stehen einem jungen Krieger, der nicht in den Dienst seiner Familie tritt, viele Möglichkeiten offen, seinen Lebensweg zu gestalten, sich einen Namen zu machen oder den ein oder anderen Dukaten zu verdienen.

Die erste Wahl eines Kriegers wird dabei fast immer die Armee seines jeweiligen Landes oder Reiches sein. So wählen viele den Weg ins Heer, wo ihnen durch den Kriegerbrief und die in ihrer Ausbildung erworbenen Fähigkeiten eine Karriere als Offizier offen steht. Einige treten auch den kaiserlichen Elitengarderegimentern bei, von denen sowohl Kaiserin Rohaja I. als auch Khadan-Horas I. einige unterhalten. Ebenso nimmt man in Thorwal die Abgänger der Akademien gerne als Teil der *Hjalskari*, der Armee des obersten Hjalldings, auf und überlässt ihnen wichtige Aufgaben. Neben dem militärischen Dienst kann ein Krieger ähnlichen Aufgaben nachgehen, indem er als Weibel, Hauptmann oder Kollonello einer Stadtwache oder Burggarde dient. Auch als *Armatus* (oder als *Armatus Maximus*) bei Akademie- und Tempelgarden sind Krieger gern gesehen. Wem nach der langjährigen Ausbildung in der Gruppe der Sinn nach etwas Individuellem steht, kann sich beim Patriziat oder Adel seine Dukaten als Leibwächter oder Fechtlehrer verdienen.

Manch ein Krieger zieht auch von Turnier zu Turnier (siehe Seite 42/43), um dort Ruhm zu sammeln, und kann dabei gut von den Preisgeldern leben. Vereinzelt kommt es auch vor, dass ein Krieger zum *Gerichtskämpfer* wird (siehe Seite 162) oder anderweitig seine Klinge gegen einen Sold feilbietet, wobei sich daraus je nach Akademie starke Konflikte zum eigenen Ehrenkodex entwickeln können.

Eine kleine, wenn auch vielbesungene Gruppe sind die Krieger, die ihren Vorbildern wie *Cuano ui Bennain*, *Waldemar Löwenhaupt* oder *Hitta vom Berg* folgen, und ausziehen, um den Schwachen zu helfen, Untiere zu erschlagen und Mys- terien zu ergründen. Jene Krieger sind allerdings stark von der eigenen Familie, einem Gönner oder dem eigenen Glück abhängig, sofern sie nicht ins Söldnertum abgleiten wollen.

Zusätzlich gibt es eine Vielzahl an Berufen, die vielmehr eine Kuriosität als eine allgemeine Möglichkeit, seinen Lebensunterhalt zu verdienen darstellen. So gibt es zum Beispiel den *Theaterfechter* auf den großen Bühnen des Mittel- und Horasreichs oder das professionelle *Immanspiel*, bei denen ein Krieger entweder als Günstling eines Mäzens oder als Mitglied eines kaiserlichen Immanbanners seine jahrelangen körperlichen Übungen zu gutem Gold machen kann.





DER KRIEGER ALS PROFESSION

Der *Krieger* ist die klassische Kämpferprofession im Regelwerk von *Das Schwarze Auge* und seit Anfang an dabei. Auch in der aventurischen Geschichte schauen die Krieger auf eine lange und ehrbare Tradition zurück und in aventurischen Erzählungen sind es nicht selten Krieger, die den Drachen erschlagen, den Feind besiegen und die Prinzessin aus den Fängen eines Unholds befreien. Dieser Abschnitt richtet sich dabei an Sie als Spielerin oder Spieler, die Sie darüber nachdenken, einen *Krieger* oder eine *Kriegerin* ins Abenteuer zu führen.

KRIEGER SIND EINZIGARTIG

Natürlich haben Krieger mit anderen kämpferischen Professionen einiges gemein. Dennoch sind sie beileibe nicht beliebig mit diesen austauschbar. Zwar gemahnen die Prinzipien der Krieger sowohl an das Rittertum als auch an die kämpfenden Rondrageweiheten, doch anders als der Ritter, dessen Ausbildung eine breitere Palette, beispielsweise in höfischen oder rechtlichen Belangen mit dem Ziel der Herrschaft, abdeckt, ist die Profession des Kriegers gezielt auf das Schlachtfeld ausgerichtet.

Professionen wie Schwertgesellen sind hochspezialisierte Einzelkämpfer, während Söldner ihre Fähigkeiten demjenigen angedeihen lassen, der sie bezahlt. So jedoch nicht der Krieger: Er kämpft nicht um des Goldes Willen und kaum eine andere kämpferische Profession ist so breit in den Waffen ausgebildet wie er. Der Krieger ist der ‚Universalkämpfer‘ des Kontinents. Er ist derjenige, der, wenn auf dem Schlachtfeld seine Waffe bricht, die nächstbeste aufhebt – und mit ihr kämpfen kann. Er ist derjenige, der in der Formation oder auf sich allein gestellt, kämpft – und siegt. Dies spiegelt sich nur zu deutlich in seiner *akademischen Ausbildung* wider, die ihm im Kampf einen besonderen Vorteil gegenüber den meisten anderen kämpfenden Professionen verschafft.

KRIEGER SIND VIELSEITIG

So gravierend die Unterschiede des Kriegers zu anderen Kämpfern Aventuriens sind, so stark unterscheiden sich Krieger, bei all ihren Ähnlichkeiten, auch untereinander. Nichts trifft die aventurische Realität weniger als die Annahme, dass Klein-Alriks Kriegerbild von jedem Träger des Kriegerbriefs widerspiegelt wird. Während sich in Baliho starke Einschläge des traditionellen Rittertums Weidens gehalten haben, sind in Festum deutlich die Reaktionen auf jüngere Entwicklungen der Kriegskunst in der Ausbildung auszumachen. Durch die Straßen, nicht nur des Horasiats, wiederum laufen die wohl gekleideten und auf Anstand bedachten Vinsalter, während in den Hallen Xorloschs und darüber hinaus die aufopferungsbereiten Drachenkämpfer höchstes Ansehen genießen.

DER REIZ, EINEN KRIEGER ZU SPIELEN

Krieger sind die klassischen Kämpfer in der phantastischen Literatur und in ebensolchen Rollenspielen. Ebenso gibt es klare Vorstellungen, die die meisten von ihnen fast lehrbuchartig erfüllen: Sie sind stark, schwer gepanzert und privilegiert, den Zweihänder, für Klein-Alrik die Krieger- und Adelswaffe schlechthin, zu führen. Sie kämpfen nicht zu ihrem eigenen Vorteil oder für schnödes Gold, sondern für ihre hehren Überzeugungen und – je nach Region – auch für die Ideale Rondras: Ehre und den Schutz der Wehrlosen. Sie stehen in der Brezche, um den Rückzug zu decken, stellen sich der Übermacht oder erteilen Befehle als Kommandant einer Einheit auf dem Schlachtfeld. Ein Krieger ist der starke und aufrichtige Arm, auf den sich eine Abenteuergruppe verlassen kann – und zwar nicht nur im Kampf.

IST DER KRIEGER EIN RONDRAGEWEIHTER OHNE KARMAENERGIE?

Zweifelsfrei gibt es Krieger, die einem Rondrageweiheten in Tatkraft und Glaube in nichts nachstehen. Doch sind die nicht selten zu Tage tretenden Unterschiede zwischen diesen beiden Waffenkünstlern nur zu offensichtlich. Sie zeigen sich zuerst bei den umfangreichen Prinzipien der Krieger, die nicht nur untereinander verschieden sein können, sondern zumeist auch von denen der Diener Rondras abweichen. Der augenscheinlichste Unterschied ist dabei der häufig viel höhere Pragmatismus, der es den Kriegern meist besser ermöglicht, den Spagat zwischen traditioneller, rondragefälliger Ehre und den Anforderungen der modernen Schlachtfelder zu schaffen. Auch zeigen sich diese Unterschiede in der Vielseitigkeit der Waffenausbildung: Zwar ist es erklärtes Ziel der meisten Geweihten der Sturmgöttin, den Nahkampf mit jeder rondragefälligen Waffe zu meistern, doch nicht selten erschöpft sich dieses Bestreben neben dem Rondrakamm und dem Schwert in wenigen weiteren Waffen der Sennen. Hier ist der Krieger anders aufgestellt, dem bereits auf den Akademien ein breites Repertoire an Fähigkeiten mitgegeben wird. Für viele Krieger ist zudem ihre Klinge und nicht ihr Glaube die stärkste Waffe. Letzten Endes ist auch der Individualismus der Geweihten Rondras ein Unterschied zum klassischen Krieger, der sich auch als Kommandant einer Einheit oder Elitekämpfer in einer Formation keineswegs eingeschränkt oder fehl am Platze fühlt.



DIE KRIEGERAKADEMIE

Vor allem im Mittel- und Horasreich scheinen die Kriegerakademien sich bisweilen zu gleichen, wenn man die gelehrtten Fertigkeiten betrachtet. Doch dieser Eindruck täuscht: Akademien in derselben Region und Kultur unterscheiden sich ebenso voneinander, wie es bei den zahlreichen Kulturen und Völkern Aventuriens der Fall ist.

Dieses Kapitel bietet einen allgemeinen Überblick über die Strukturen, die im Großteil der Lehranstalten zu finden sind. Dabei muss stets beachtet werden, dass nicht immer alle Angaben auf jede einzelne Akademie zutreffen. Auf Abweichungen und Besonderheiten der einzelnen Schulen stehen in ihren jeweiligen Beschreibungen, die diesem Kapitel folgen.

DIE KRIEGERAKADEMIEN AVENTURIENS

Nach dem allgemein gehaltenen Blick auf die Kriegerakademien Aventuriens schließen sich nun die Darstellungen der verschiedenen Schulen an. Die Beschreibungen folgen einem bestimmten Aufbau, der Ihnen im Folgenden dargelegt werden soll.

Jede Beschreibung beginnt mit einem **einleitenden Kasten**, der einen raschen Überblick über die relevanten Aspekte der Akademien gibt. Wenngleich sich der Großteil der Angaben schnell erschließen lässt, gibt es dennoch einige Hinweise zum besseren Verständnis:

Die Aspekte, *Beziehungen*, *Finanzkraft*, *Ausstattung* folgen der bekannten 7er-Skala der *Geographia* 219. *Größe* gibt es nur in den Kategorien klein, mittel und groß, was in etwa bis 20, bis 40 oder 41 und mehr Schülern entspricht. Neben dem Kasten ist das **Siegel** der jeweiligen Akademie abgebildet, das auch auf den von ihr **ausgestellten Kriegerbriefen** zu finden ist.

Die eigentliche Beschreibung beginnt mit einem **aventurischen Zitat/Quellenauszug**, der typisch für den Charakter der Akademie ist. Es folgt ein kurzer Abriss der **Geschichte** der Akademie, die alle für sie relevanten Daten und Ereignisse benennt. Da hier Entwicklungszusammenhänge dargestellt werden, die in der aventurischen **Gegenwart** inzwischen vergessen oder nur noch einem kleinen Kreis von Personen bekannt sind, handelt es sich dabei um **Spilleiterwissen**.

Der anschließende Abschnitt beschäftigt sich dem **Leben an der Akademie**. Ein allgemeiner Schwerpunkt dieses Kapitels ist immer die **Ausbildung** der jeweiligen Lehranstalten. Weitere Aspekte sind unter anderem Spezialgebiete, besondere Ereignisse und vieles weitere mehr.

Die Ausbildung und das Selbstverständnis der Absolventen spiegelt sich in der **akademiespezifischen Ausprägung der Prinzipientreue** wieder. Besonders in diesem Punkt werden die Unterschiede der Akademien deutlich und er verleiht den jeweiligen Akademieabgängern ein erhöhtes Maß an Profiltiefe. Das Verhältnis der Akademien zu anderen Akademien und außenstehenden Persönlichkeiten oder Gruppierungen wird in **Was denkt [Akademienname] über [...]** und umgekehrt deutlich.

Die **Personen der Akademie** füllen diese mit Leben. Dabei kann alleine aus Platzgründen nicht der gesamte Lehrkörper, geschweige denn die Kadetten in Gänze vorgestellt werden. Vielmehr handelt es sich um eine Auswahl der Personen, die für das Akademieleben sowie für Abenteuer von Bedeutung sind. Hierbei werden keine konkreten Spielwerte angegeben. Ein **Held aus ...** vertieft die bisherigen Schilderungen, indem Sie konkrete Anregungen erhalten, wie Sie einen Abgänger der jeweiligen Akademie ausgestalten und am Spieltisch stimmungsvoll darstellen können.

Der Abschnitt **Die [Akademienname] im Spiel** stellt die Akademie im lebendigen Aventurien dar. Hier entfaltet sich das Beziehungsgeflecht sowohl innerhalb wie außerhalb der Akademie. Gleichsam sind Ansätze zur weiteren Entwicklung der jeweiligen Akademien zu finden, so dass Sie diese möglichst passgenau in Ihre Abenteuer integrieren können.

Anschließend bieten die **Szenariovorschlge** kurze Abenteuer für frische Absolventen oder sich noch in der Ausbildung befindliche Helden oder aber für reisende Abenteuer, die es an die Akademie verschlägt. Den Abschluss bilden die kleinen und großen **Geheimnisse der Kriegerakademie**, die allesamt als Meisterinformationen anzusehen sind.

Ein (*) gibt an, dass diese Idee offiziell nicht mehr aufgegriffen wird und Sie freie Hand haben, die Geschichte auszugestalten, ohne mit der weiteren Geschichtsschreibung Aventuriens in Konflikt zu geraten.

AKADEMIEN AUßERHALB VON WEGE DER HELDEN

Im Folgenden werden auch Akademien beschrieben, die nicht in **Wege der Helden** zu finden sind und ihren Weg erst durch spätere Regionalspielhilfen nach Aventurien gefunden haben. Diese Akademien erhalten eine kürzere Beschreibung, allerdings auch einen eigenen Wertekasten. Ob es weiterhin einen Standardkrieger (WdH 103) gibt, überlassen wir Ihrer meisterlichen Entscheidung.



AKADEMIE ZU EHREN ANSHAG VON GLODENHOFS

Vollständiger Name: Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs

Standort: Arivor

Wappen/Symbol: Gemeilter Schild mit weißem Schwert auf schwarzem Grund und kreuzendem schwarzen Schwert auf weißem Grund

Wahlspruch: *Semper virilis, semper fidelis!* (Immer standhaft, immer gläubig!)

Träger: Orden der Heiligen Ardare zu Arivor

Spezialgebiet: Kampf mit allen Spielarten des Schwerts, rondragefähige Ausbildung

Personen der Historie: Rondrasil Löwenbrand, Heermeister der Rondrakirche (*984, †1027 BF)



Bedeutende Abgänger: Lorian di Salsavür, Baron von Montarena (*1005 BF), Mundo Geremoni, Colonejo a. D. der Horaslegion, Oberhaupt der Familie Geremoni (*973 BF)

Größe: klein

Beziehungen: gering (hinreichend innerhalb der Rondrakirche)

Finanzkraft: hinlänglich

Ausstattung: ansehnlich

Besonderheiten: Die Kriegerakademie wird vollständig vom Orden der Ardaren getragen, welcher auch zu großen Teilen die Ausbildung übernimmt. Viele der Schüler sind Stipendiaten.

„Dir zu Ehren kämpfe und streite ich.

Dir zu Ehren, nur in deinem Namen.

Dir zu Ehren ich leb',

dir zu Ehren ich sterb',

dir zu Ehren bis in Ewigkeit!

—1. Vers des Choral der heiligen Ardare,

Inskription über dem Eingangsportal des Hauptgebäudes

GESCHICHTE

In Folge der immer zahlreicher werdenden Angriffen des Kalifen Chamallah al-Ghatar ibn Rafim auf das Liebliche Feld, der durch private Söldnerheere geführten Kriege im Mittelreich und einer spürbar stärkeren Dekadenz des jungen Kolonialreichs am Yaquir sah sich Erzherrscherin Astara Kha'Assandra von Arivor im Jahr 955 BF gezwungen eine Akademie für junge Kämpfer, angehende Offiziere und Laienbrüder am Goldenhelm einzurichten.

Da man sich von Beginn an den Kampf gegen den Werteverfall auf die Banner schrieb und beweisen wollte, dass Ehre keine Frage des Goldes ist, verlangte man kein Schulgeld und richtete ein große Zahl an Stipendien ein, um bis heute beherzten Kindern aus allen Schichten eine Ausbildung zu ermöglichen. Auch als Mahnmal für die besondere Ehrenhaftigkeit der Schule wurde Anshag von Glodenhof (290-337 BF) als Namensgeber gewählt. Der Schutzheilige gegen Verrat und Hinterhalt war der letzte Hochmeister des ruhmreichen Arivorer Theaterordens und starb im Kampf gegen die Priestermaiser.

Im Zuge der liebeheldischen Grundreform (999 BF) wurde die Akademie durch Königin Amene III. Firdayon gefördert und erhielt einige Ländereien außerhalb der Stadt zur eigenen Verfügung. Nach dem Umzug der Schule wird der berittene Kampf deutlich verstärkt unterrichtet. Die Horasproklamation Amenes I. im Frühling des Jahres 1010 BF nahm man in Arivor mit Freude auf. Die aufblühende Renascantia und deren rondrianischer Patriotismus finden in Arivor großen Anklang. In Verehrung des für sein Schlachtgeschick geheiligten Murak-Horas, beginnt die Schule die Kriegskunst stärker zu fördern.

Bei der Eroberung Dröls 1012 BF schlugen sich die Offiziere der Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs zum ersten Mal in tatsächlichen Gefechten. Die schwarzen Kohorten Al'Anfas verloren nahezu kampfflos. Im Rahmen des Kriegs gegen den Dämonenmeister stellten die Ardaren 1021 BF neben dem Zug der Edlen den größten horasischen Anteil an der Armee der verbündeten Mächte. Teile des Lehrkörpers und der höheren Jahrgänge waren Teilnehmer der Schlacht an der Trollsporne, der Unterricht fiel für fast ein halbes Jahr aus.

Im Thronfolgekrieg des Horasreichs (1028-1030 BF) versuchte die Akademie zunächst Neutralität zu wahren, stand dann aber bedingungslos, bis zu ihrem Tod, hinter der Heldenkönigin Salkya Firdayon. Die Friedensverhandlungen zwischen Königin Aldare und Timor Horas wurden in Arivor geführt, für die Schüler war der Einblick in die allerhöchste Hofhaltung eine ungewöhnliche Abwechslung.

LEBEN AN DER AKADEMIE ZU EHREN ANSHAG VON GLODENHOFS

Knapp eine Stunde nördlich von Arivor, an der Landstrasse nach Aldyra, liegt ein großer, trutziger Gutshof, der nicht so recht zu den sonstigen Gehöften in der Gerontrata passen will. Zwischen Weinbergen und Olivenhainen liegt die graue, mit Wehrmauern umgebene Anlage, die neben den hellen verspielten Patriziervillen und Pallazzi wie ein bornländischer Dragoner auf einem Vinsalter Hofball erscheint. Nur ein kleiner Tempel der Alveransleuin mag als einziger Glanzpunkt, neben dem tristen Gesindehaus, den robusten Stallungen und dem karg wirkenden Herrenhaus, dem Auge des kultivierten Betrachters zu gefallen.

Auch innerhalb des großen Hauptgebäudes ist alles sehr schlicht gehalten: zwei einfache, nach Geschlechtern getrennte Schlafsäle, ein kleiner Fechtsaal und einige knappe Kemenaten für die Lehrer und das Personal. Einzig der Große Saal bildet eine wahrlich prachtvolle Ausnahme, die mit edlem Holz, Gold, schmuckvollen Waffengehängen und Rüstungsständen dann doch zeigt, dass es sich hier um eine Kriegerakademie und nicht um das Wohnhaus



Fechtübungen

eines Gutsherren handelt. Unter den wachenden Blicken der Heiligen Ardare und des Heiligen Anshag von Glodenhof, die jeweils in großen Gemälden die Seiten des Saals schmücken, werden hier die Mahlzeiten eingenommen und größere Feiern ausgerichtet. Immer im Frühjahr werden rondragefähige zweimal zwei Rekruten an der Akademie aufgenommen. Da ein jedes Kind in Arivor vorstellig werden kann, erscheinen oft in den Wochen um den Tag der Thalionmel (4. PER) viele, auch ärmere Eltern, die sich eine ruhmreiche Zukunft für ihren Sprössling erhoffen. Vereinzelter Nachwuchs des Patrizias ist hier ebenfalls anzutreffen, muss sich aber genauso den kritischen Fragen der Geweihten der Sturmherin und einigen kleineren Wettkämpfen stellen, die die Spreu vom Weizen trennen sollen.

Gerade den *Jünglingen* sieht man noch oft die Herkunft der Eltern an, weiß sich doch ein zehnjähriger Baronet oder eine Bankierstochter ganz anders zu benehmen als der Abkömmling einer Stellmacherin oder eines Erntehelfers. Vor Rondra aber gilt jeder Schüler als gleichwertig und so wird im Lauf der Ausbildung keinerlei Rücksicht auf den Stand eines angehenden Recken gelegt. Nach dem Eintritt in die Armatur sieht man vor allem junge, götterfürchtige Krieger und Kriegerinnen in den Sälen und Fluren und weniger junge Popoli oder Nobili.

Jeder Tag beginnt in der Akademie von Arivor mit einem Göttinnendienst vor Sonnenaufgang im hauseigenen Tempel der Leuin. Nur der Praiostag, den mancher Lehrer ganz amazonisch auch Rondratag nennt, beginnt mit einem Dauerlauf in die Stadt um dem großen Göttinnendienst im Tempel der Heiligen Geron und Ardare, dem Aufbewahrungsort des *Armoricum Ardariticums* und des *Registers der rondragefähigen Recken*, beizuwohnen.

Üblicherweise schließen sich daran, wie in fast jeder anderen Kriegerakademie, Unterrichtseinheiten in den theoretischen Fächern und Übungskämpfe mit und Holz- und Blankwaffen an.

Den Löwenanteil des körperlichen Unterrichts nimmt, wie selbstverständlich, die Beherrschung des Schwertkampfs ein. Die heiligste aller Waffen wird hier den Schülern in allen Varianten und Spielarten näher gebracht, so dass ein Abgänger Arivors nicht nur ein klassisches Lang- oder Breitschwert zu führen vermag. Auch der Umgang mit dem althergebrachten Zweihänder oder modernen Anderthalbhänder wird den Schülern vermittelt, sogar oft in verschiedenen Stilen um sich so seinem Gegner anzupassen. Um den Traditionen der Senne des Alten Reichs weiter die angemessene Ehre zu erweisen, wird der Kampf zu Pferd zumindest in Grundlagen sowohl mit dem Schwert als auch der schweren Lanze gelehrt. Zudem wird den Schülern, auch über die Lehre der Kirche und des Ordens hinaus, von Beginn an eingebläut, dass man sich seinem Feind zum direkten Zweikampf zu stellen hat.

Jede Art von Fernkampf wird, wenn nicht als ehrlos, dann zumindest als nicht dem eigenen Anspruch genügend betrachtet, so dass man selbst die in anderen Sennen geschätzten Bögen oder den von der Kirche als Sinnbild des Blitzwurfs angesehenen Wurfspieß nur als Werkzeug der Jagd betrachtet.

Die meisten Lehrveranstaltungen zur geistigen Formung der jungen Talente beschäftigen sich mit der Donnernden selbst, ihren Helden, Symboliken und den größten Taten die in ihrem Namen begangen wurden. Die wichtigsten gesellschaftlichen Fähigkeiten werden wie selbstverständlich gelehrt und ein paar wenige Grundzüge der arkanen Wissenschaften werden den Kadetten ebenfalls vermittelt, wenn auch nur damit sie dies „schändliche Tun“ rechtzeitig erkennen und sich dagegen wappnen können.

Zwei Besonderheiten im Jahreslauf der Kadetten stellen das Königsturnier von Arivor (siehe Seite 42/43) und das erst seit der Krönung *Khadan-Horas I.* aufkommende Wasserturnier am Geron-See (*Horas 121*) dar. Zwar dürfen die angehenden Krieger erst im letzten Jahrgang an den großen Disziplinen teilnehmen, allerdings helfen



sie seit der Gründung der Schule der Dienerschaft des Erzherrschers bei den Vorbereitungen und im Ablauf der Veranstaltungen.

Zudem finden kurz danach eigens ausgerichtete Knappenspiele statt, zu denen auch die Schüler der Kadettenanstalt der Horaslegion und die tatsächlichen Knappen der Ritter der Gerondrata geladen sind. Nur knapp die Hälfte der Schüler beendet ihre Ausbildung in Arivor erfolgreich und erhält nach zehn Jahren ihren Kriegerbrief, der nicht nur in Form eines geprägten Lederdokuments, sondern auch als ein silbernes Medallion mit dem Siegel des Erzherrschers überreicht wird.

Dies liegt einerseits daran, dass die Akademie zu Recht als harte Kadenschmiede gilt, und nicht jeder den körperlichen und moralischen Strapazen gewachsen ist, andererseits aber auch daran, dass so mancher im Lauf der langen Ausbildung von Rondra gerufen wird und sein Leben als Novize in Arivor weiterführt. Den gescheiterten Abgängern mag es gut zu pass kommen, dass das Hauptlager der Bandiera Bianca (Gemeinschaften 22) keine zwei Stunden entfernt ist und für einen jungen Kämpfer einen schnellen und verführerischen Pfad zu Ruhm und Gold darstellen kann.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

„Die Regeln Rondras sind keine Kleider, die man überstreift, wie es einem beliebt, und ebenso wenig folgen sie eitel Mode.“

—bekannter Arivorer Ausspruch, der Dapifer der Bredero zugeschrieben wird

EIN LEBEN FÜR DEN ORDEN

Es kommt in Arivor immer wieder vor, dass Studenten der Kriegerakademie gerne ihr Leben ganz der göttlichen Leuin widmen möchten, sich aber nicht zum Geweihten berufen fühlen. Diesen steht es frei, so sie ihre Ausbildung erfolgreich beenden, sich dem Orden der Heiligen Ardare zu Arivor als Laienmitglied anzuschließen und sich so nach dem Erhalt ihres Kriegerbriefes direkt das weiße Skapulier mit dem roten Schwert überzustreifen.

Jenen Schülern wird, wenn sie ihren Wunsch zeitig verkünden, auch angeboten ihren einzigen freien Nachmittag aufzugeben um zusammen mit den jungen Novizen der Kirche in Arivor weiteren Unterricht wahrzunehmen. Neben weiteren Lektionen über das Wesen der Herrin werden auch die Kenntnisse der traditionellen Schwerttänze, wie im Buch *Rhas'amba al'shyr*, beschrieben (RON 56), an die zukünftigen Ordensmitglieder weitergegeben.

Regeltechnisch lässt sich die oben genannte Variante wie folgt darstellen:

Laienbruder der Ardariten (+1 GP) :

Modifikationen: +1 SO

Automatische Vor- und Nachteile: Verbindungen bis zu einem Gesamt-SO von 30, Verpflichtungen gegenüber dem Orden und der Kirche

Talente: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1

Sonderfertigkeiten: Tanz der Mada (in der Variante die auch Übungen mit Zweihandsäbeln /-schwertern beinhaltet, WdH 290)

Jedem Abgänger Arivors wird im Laufe seiner Ausbildung ein Ehrenkodex und eine Moralvorstellung mit besonderem Nachdruck vermittelt, die ihm helfen sollen sein Leben zum Wohlgefallen der Sturmherrin zu gestalten.

Unter *Schutz der Gläubigen* versteht man ein Eintreten für jeden Anhänger des zwölfgöttlichen Glaubens der in Bedrängnis geraten ist, nicht in der Lage ist sich zu verteidigen oder Ungläubigen und finsternen Mächten entgegensteht. Es ist die Verpflichtung eines jeden im Rahmen seiner Fähigkeiten für Andere einzustehen, nötigenfalls auch bis zum Tod.

Die *Loyalität* eines Arivorer Abgängers gilt in erster Linie der Herrin Rondra, dann allen die seiner Auffassung nach seines Schutzes bedürfen und erst danach dem Orden der heiligen Ardare. Er hat gelernt seinem eigenen Urteil zu vertrauen und wählt selbst wem er sich verpflichtet, dann aber mit allen Konsequenzen. Da *Nepelomo ya Torse*, als Erzherrscher Arivors, einer der Fürsten des Lieblichen Felds ist, wird den Rekruten auch ein gesundes Maß an Horaspatriotismus vermittelt.

Die *Ehrenhaftigkeit* wird durch viele traditionelle Werte der Senne des Alten Reichs bestimmt. Ritterliche Kampfweise, also die Ablehnung von ehrlosen Waffen oder Angriffen in den Rücken oder die Flanke eines Gegners, werden hier ebenso selbstverständlich angesehen wie das Streben nach (waffenmeisterlicher) Perfektion. Niemals würde man eine Schmähung Rondras oder der eigenen Ehre hinnehmen und ebenso undenkbar ist es einem Arivorer

Was denkt man an der Akademie zu Ehren Ansbag von Glodenhofs über... ?

... die *Bandiera bianca*: „Die ehrbarsten Söldner, die man unter Praios glänzender Sonnenscheibe finden wird. Wollen wir hoffen, dass sie den rondrianischen Tugenden stets verbunden bleiben.“

... die *Ardariten*: „Unsere Gönner und Lehrer. Nur wenigen ist es bestimmt, von der Herrin erwählt zu werden und ihren Willen in die Welt zu tragen. Wenn der Orden ruft, werden wir da sein!“

... *Arivor*: „Der Schwertarm des Horasreichs. Zwischen den Rondrianern, der Horaslegion und den weißen Reitern sind wir gut aufgehoben. Sollte sich je ein Reich gegen den Horas stellen, wird es sich mit den Söhnen und Töchtern Arivors messen müssen.“

Was denkt ... über die Akademie zu Ehren Ansbag von Glodenhofs ?

... die *Bandiera bianca*: „Die meisten von Ihnen würden ganz anständige Panzerreiter abgeben, aber leider sind sie doch oft weder von reinem Geblüt noch den Weisheiten des Herrn Nandus gegenüber aufgeschlossen.“

... der *Arivorer*: „Tapfere junge Herrschaften. Ehrlicher als Grifones Haufen und bodenständiger als die Geweihten vom Goldenhelm.“

... ein *Rondrageweihter Tobriens*: „Ehrenhafte Streiter für die Herrin. Aber es würde ihnen ganz gut tun, wenn sie mehr wären als nur Laufburschen seiner Eminenz ya Torese.“



Krieger nicht täglich das stille Zwiegespräch zur Herrin aller Helden zu suchen. Der Bogen wird ausschließlich zur Jagd eingesetzt, niemals gegen Menschen, würde dieses Verhalten doch als unrondrianisch angesehen.

PERSONEN DER AKADEMIE

RONDRIINA YA SANTINI, AKADEMIELEITERIN

Rondrina (*975 BF, drahtig, dunkle lange Haare) kämpfte bereits im Dröl-Feldzug als Kapitana der horasischen Armee. Nach der *Schlacht an der Trollpfote* an, bei der sie ihren linken Unterschenkel verlor, erhob man die Cavalliera in den Stand einer *Löwenritzerin*. Die geschickte Politikerin gilt als bannertreue Dienerin des Erzherrschers, vermutlich auch, weil er in seiner Funktion als Baron von Aldan schon zeitlebens ihr Lehnsherr war. Die kleine und aufbrausende Laiin des Ardaritenordens gilt als herausragende Menschenkennerin und vermisst es sich mit Schwert und Schild einem gleichwertigen Gegner zu messen. Neben der Leitung der Akademie kümmert sie sich federführend um die Auswahl neuer Schüler.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● Hlútharia Tepesarubia

Bergenoor von Vinsalt (*1005 BF, blonde Locken, sanfte Stimme, porzellanfarbene Haut) ist die rechte Hand der Akademieleiterin und nimmt ihr viel der Verwaltungsarbeiten ab. Die meisterliche Fechterin versteht es geschickt, den Ruf der Schule durch ein paar Einladungen hier, einige Vorführungen da oder so manchen eingeforderten Gefallen zu verbessern. Die überzeugte *Salutaristin* würde allerdings noch lieber als das Renommee den Lehrplan der Schule in ein neues Zeitalter führen. Sie sieht sich, nach Rondra selbst, vor allem dem Horasreich verpflichtet und würde so manche Grenzverschiebung im Sinne des heiligen Murak befürworten.

● Cassim (*1001 BF, schlaksig, bescheiden, blonder Strubbelkopf) war ein Sklavenjunge, der Rondrina 1012 BF auf einer drolschen Plantage regelrecht vor die Füße stolperte. Der Halbwüchsige stürzte sich, um einige andere Unfreie zu schützen, mit solchem Zorn und solcher Kühnheit auf eine Lanze der horasischen Armee, die er für südländische Plünderer hielt, dass die Kriegerin sich beeindruckt zeigte und ihn nach Arivor bringen ließ. Dort wurde er an der Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs ausgebildet und schloss mit Auszeichnung ab. Als Dozent für Strategie und

Geschichte gerät er in so manches Streitgespräch, was den jetzt genau eine ehrenvolle Kriegsführung sei.

● Haqim *Löwenstolz* von Arivor (*1002 BF, gepflegt, glumäugig, gutaussehend) nannte sich vor nicht einmal zehn Jahren noch Haqim ihn Abdul und gehörte 1026 BF zu den drei mal neun auserwählten Kriegern die für Sultan *Rastafan II. von Chababistan* das Schwert der heiligen Thalionmel stehen sollten. Nachdem er und seine Gefährten von den Rondrianern um Salkya Firdayon mehrfach mühelos niedergestreckt wurden zweifelte er an Rastullah. Er studierte die Geschichte und sah wie oft die starken Söhne der Wüste an der Unterzahl der Rondrianer scheiterten. Eine innere Unruhe erfüllte ihn und er bat im nächsten Tempel der Herrin darum, dass die Geweihten ihm den Rondraglauben näher bringen mögen.

1028 BF schwor er Rastullah ab und trat sein Noviziat an. Der *Knappe der Göttin* ist heute der wichtigste Reitlehrer der Schule und ist selten ohne seine Shadifstute *Mirihiban* zu sehen.

● Duaro *Larumortis*

Hortulani von Kuslik

(*969 BF, weisse Mähne, Schifferkrause, gewaltig, Augenklappe links) scheint in jeder Situation die stählerne Stirn eines wahren *Ritters der Göttin* zu haben: Nichts scheint den lebenslustigen Geweihten, an dem sicherlich auch ein Barde verloren ging, aus der Ruhe zu bringen. Nach einer bewegten Abenteuerkarriere fand er in Arivor seine Herzensdame und eine Heimat. Selten sieht man den Hünen ohne seinen übermannsgroßen Zweihänder und eine

Handharfe auf dem Rücken, selbst dann wenn er als Übungsleiter am Spielfeldrand der *Löwen von Arivor*, der traditionsreichsten Imman-Mannschaft des Lieblichen Felds, steht.

● Kareon von Tomrath (*987 BF, brauner Haarkranz, Vollbart, muskulös) ist seit zwei Jahrzehnten für die Waffen und Rüstungen der Akademie verantwortlich. Der Spross eines einflussreichen Arivorer Rittersgeschlechts war von Kindesbeinen an dem Schmiedehandwerk zugetan und lehrte beim vielgerühmten Meister Saladan selbst. Allerdings wandte er sich nach der Fertigung seines Meisterstücks gegen seinen Lehrherren, da er die Ausbeutung der einzelnen Arbeiter und der Wandel zu schnell gefertigter Massenware verabscheute. Als *Wahrer der Glut* lehrt er die angehenden Krieger auch ihr Rüstzeug mit Respekt zu behandeln.



Jagd



EIN KRIEGER AUS ARIVOR

Einem jungen Krieger aus Arivor ist die innbrünstige Verehrung der Unbesiegbaren mit auf den Weg gegeben worden. Er lebt Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit und wird es nicht scheuen Verantwortung für sich und andere zu übernehmen. Bedeutsame Aufgaben, die er annimmt, wird er mit Blut besiegeln, genau wie er Waffen, die sich bewährt haben einen Namen gibt und kein Verständnis für seine Gefährten hat, wenn sie dies nicht tun.

Eins seiner großen Lebensziele ist die Aufnahme ins Register der rundergefallenen Recken, wofür er auch die wagemutigsten Heldennamen auf sich nehmen wird. Selbst wenn Ardare, Thalionmel und Salkya Firdayon gestorben sind, so waten sie es doch aufrecht und heldenhaft. Ein Krieger Arivors wird innerhalb der Erzherrschaft sicherlich immer eine Aufgabe für die Ardariten erledigen können, selbst wenn er sich nicht dem Orden oder den Ardaritenrittern, der Streitmacht Arivors, anschließt. In anderen Gärten oder im Heerhaufen des Lieblichen Felds wird man ihn aufgrund der sehr altmodischen Ausbildung, eher kritisch beäugen. Immer wieder verlassen Abgänger die heimischen Gefilde, meist gen Norden, wo ihre Fähigkeiten mehr Ansehen genießen um sich einen Namen zu machen. Auch wenn es bisweilen so erscheinen mag, ist der Krieger aus Arivor kein Geweihter der Donnernden. Er wird der Kirche und dem Orden immer respektvoll gegenüberstehen, genießt aber die Freiheiten die er hat. Als sein eigener Herr muss er sein Handeln vor allem vor seinem Gewissen rechtfertigen. Er kann seine Pflichten selbst wählen oder ganz einfach nur Abenteurer und Held sein.

DIE AKADEMIE ZU EHREN ANSHAG VON GLODENHOFS IM SPIEL

Die Arivorer Kriegerakademie stellt so etwas wie den weltlichen Arm des Ardaritenordens dar. Demnach können die Helden hier eventuell leichteren Zugang zu einem der Herrscher der Gerondrata erlangen, als im Haupttempel und Pilgerzentrum um Audienzen zu bitten. Allerdings können die Lehrer der Akademie und frische Abgänger auch als Arm des Gesetzes in und um Arivor auftreten und so der Gegenspieler in mancher phexischer Unternehmung sein. Sollte eine Heldin an einem der Ritterturniere der Umgebung teilnehmen wollen, wird sie zwangsweise mit der Akademie in Berührung treten, da diese oft mitverantwortlich für deren Ausrichtung ist. An der Akademie können auch viele Fähigkeiten im Umgang mit Klingenwaffen, sowie strategische, historische oder theologische Kenntnisse erworben werden, oftmals sogar für vergleichsweise geringe Gebühren. Jedoch werden hier nur solche Reisende unterrichtet, die auch den Idealen der göttlichen Löwin nahe stehen.

SZENARIOIDEEN

... für Schüler der Akademie

Der allerbeste jüngere Freund eines Helden möchte diesem an die Akademie folgen, was dessen Eltern auch gutheißen würden. Leider scheint der kleine Qualimio (tollpatschig, übergewichtig) so gar nicht geeignet. Während die Jünglinge versuchen den ehrgeizigen Jungen auf das Auswahlverfahren vorzubereiten, müssen sie sich zudem mit einigen arroganten Jugendlichen und deren übermotivierten Eltern auseinandersetzen, die auch bereit wären die Regeln der Wettbewerbe zu übertreten.

In einer Lektion über wichtige Helden hören die Kadetten von einem mystischen Ort im nahe gelegenen Ranafandelwald, den schon der heilige Geron nach einer Prüfung der Feen verlassen haben soll. Nach dem Abendgebet wird bemerkt, dass der junge Raidri und eins der Schulpferde fehlen. Er hat den ganzen Nachmittag schon damit geprahlt, dass auch er die Prüfung des weißen Hirschs bestehen und sich dann ein eigenes Buch im Rondranium erstreiten würde.

... für Helden

Durch die jüngsten kriegerischen Jahre und die Bedrohung der Schwarzen Lande hatte der Orden oft Personalnotstand. Auch wenn die Lage sich jüngst wieder etwas entspannt nimmt er immer noch gern die Hilfe junger, ehrbarer Abenteurer in Anspruch. Solche Recken können sich der vielen Anfragen aus der Umgebung annehmen oder anstatt der Ordensmitglieder den Unterricht übernehmen. Sowohl eine Goblinbedrohung am Geron-See, eine Gruppe Postkutschenräuber im Wald von Persenciello als auch die Bändigung einer Gruppe halbwüchsiger können eine unerfahrene Heldengruppe vor spannende Aufgaben stellen.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE ZU EHREN ANSHAG VON GLODENHOFS

Seit Rondrina in den Wirrungen des Thronfolgekriegs ihre heimliche Geliebte *Oljana ya Cavacasta* (975-1029 BF, Komturin der Ardariten, designierte Nachfolgerin des Erzherrschers) verlor gilt sie als noch aufbrausender und zweifelt immer wieder am Willen der Göttin. Auch Gerüchte, dass die vollendete Duellantin in den Tod Königin *Salkyas* verwickelt sein soll, will sie nicht wahrhaben. Tatsächlich handelte es sich bei Oljana um den Kopf des *Daicon-Zirkels*, einer Zelle des Namenlosen, die seit Jahrzehnten die Rondrakirche als Ziel ihrer dunklen Machenschaften hat. Unter anderem sind sie für den Tod *Dapifer* der *Brederos* und *Salkya Firdayons* verantwortlich. Die Diener des Purpurnen suchen stets nach einflussreichen Personen im Umfeld der Ardariten, die sie für ihre Sache gewinnen können und die Akademieleiterin könnte tatsächlich den Einflüsterungen nicht ganz abgeneigt gegenüberstehen.

Kureon von Tömraths Ablehnung gegen die Manufakturen ist mitnichten mit einigen Predigten und ein wenig Almosen für die Armen genüge getan. Der Ingrimmakoluth ist ein *Altgeselle* der *Schnitter* (Horas 216), der immer wieder rabiate Aktionen gegen die Erben Saladans organisiert und die Großgießereien, mechanischen Hammerwerke und Drahtzieherhallen am liebsten dem Erdboden gleich gemacht sähe. (*)

Cassim hat im letzten Jahr in der Vinsalter Schönheit *Flütharia* eine aufgeschlossene Fürsprecherin für seine Lehre der modernen Kriegstaktiken gefunden und rah-jagefällige Gefühle für sie entwickelt. Der sonst so maffere Krieger befürchtet aber, dass eine Tochter der *Casa Fondari* niemals einen ehemaligen Sklaven anhören würde. (*)



DIE KRIEGERSCHULE KESHAL HASHİNNAH ZU BABURİN

Vollständiger Name: Kriegerschule Keshal Hashinnah ai Baburin, früher auch als Kadettenschule bekannt oder als Akademie der königlich-aranischen Reiterei und Streitwagenlenker (Keshal Hashinnah bedeutet *Festung der Tapferen*)

Standort: Baburin, Sultanat Baburin, Aranien

Wappen/Symbol: ein roter Streitwagen auf weißem Hintergrund

Wahlspruch: *Huldigt der Donnernden*

Träger: Mbaharanyat Aranien

Spezialgebiet: Reitkunst, Strategie, Streitwagen, Säbelkampf

Personen der Historie: Janisa saba Khalida, Heldin im Kampf gegen Borbarad (*570 BF, 590 BF), Kadiz ibn Sulchaman, Begründer eines bekannten Kriegergeschlechts, dass bis heute an der Akademie zu finden ist (*777 BF), Rondrina ay Bakrachal, Jahrgangsbeste, Teilnehmerin des letzten Donnersturnrennens (1011 BF, 1031 BF), Aischanka saba Nedimara
Bedeutende Abgänger: Yasmina saba Demeya ay Nasirabad, Akademieleiterin, traditionell auch Bashia genannt, berühm-



te Streitwagenfahrerin und Miralay des Baburiner Regiments *Nebachot* (*980 BF), Alaya el-Sulchaman, eine Nachfahrin des Kadiz ibn Sulchaman (*1025 BF), Darkara Isharsunni, eine

Kriegerin der Satrapengarde und gesuchte Verräterin (*1003 BF), Marwamir von Revennis, Haran von Ommadablabad, Verwandter der Sulhansfamilie von Baburin, ein Lebemann und Held (*1006 BF), Arkos Schah, König Araniens (*992 BF)

Größe: groß (meist über 60 Schüler)

Beziehungen: groß (insbesondere zur Rondra- und Korkirche, aber auch zum Hof des Sulhans und des Königs)

Finanzkraft: groß (hohes Schulgeld, etwa 1.000 Dukaten pro Schüler)

Ausrüstung: groß (die Stellmacherei Al'Bashar und die fürstlichen Marställe, sowie weitere Stallungen außerhalb der Stadt gehören zur Akademie)

Besonderheiten: Ausbildung mit Streitwagen, die meisten Schüler sind Frauen aus reichen Familien, nur ein Drittel sind Männer

„Was die Lieblingswaffe der Göttin Rondra ist? Eine Geweihte der Leuin würde dir vermutlich erzählen, es sei der Rondrakamm. Ein goretischer Krieger würde dir sagen, dass keine Waffe so edel ist, wie das Langschwert eines Ritters.“

Doch erinnere dich, wie sie ihr Duell mit dem heiligen Leomar ausgefochten hat. Es war keine Klinge, keine Axt, keine Lanze. Es war ihr Streitwagen, der Donnersturm – gezogen von ihren Rössern Astaran, Thorru, Ronnar und Zyashach. Und ihr zu Ehren pflegen wir noch immer die alte Tradition. Denn auch, wenn man es sich kaum vorstellen mag, der Streitwagen ist eine mächtige Waffe für jeden, der damit umzugehen weiß.“

—Antwort der Bashia Yasmina saba Demeya ay Nasirabad auf die Frage einer Schülerin, 1032 BF

GESCHICHTE

Die altherwürdige Kriegerschule Keshal Hashinnah kann auf eine jahrhundertalte Tradition zurückblicken. Im Jahr 300 BF wurde die Schule auf Geheiß Kaiser Menzels von der damaligen aranischen Fürstin Mygdonia III. gegründet. Als Vorgänger der Kadettenschulen nach mittelreichischem Vorbild aufgebaut, sollte sie eine Offiziersschmiede werden, die mit den bisherigen aranischen Traditionen brechen sollte. Bis dahin galt in Aranien, wie überall in den Tulamidenlanden, die Schule der Balayan-Meister als die höchste Form der Kriegskunst.

In den folgenden Jahrhunderten konnte sich die Akademie mehrfach bewähren, jedoch sank ihr Ruhm in den letzten einhundert

Jahren merklich, denn ihr haftete immer der Ruf an, sich nicht an die moderne Kriegskunst anzupassen. Insbesondere ab der Regierungszeit Kaiser Retos war Keshal Hashinnah fast bedeutungslos geworden und im Gegensatz zur Akademie von Wehrheim galt die Ausbildung als altertümlich.

Dies änderte sich erst im Jahre 1009 BF, denn mit der aranischen Unabhängigkeit vom Mittelreich und der Tulamidisierung war auch die Schule plötzlich die einzige Ausbildungsstätte für Krieger (und unter mittelreichischer Herrschaft vor allem Offiziere) des Landes und sollte wieder im ruhmreichen Glanz alter Zeiten erstrahlen. Zum ersten Mal seit der Gründung wurde der Schwerpunkt der Ausbildung nun auf die aranisch-tulamidische Kampfweise umgestellt. Der Kampf mit dem Reitersäbel und dem Streitwagen bildeten nun den Schwerpunkt der Ausbildung, ohne jedoch gänzlich auf das Wissen um Strategie und Taktik zu verzichten.

Als im Zuge der Eroberungen Borbarads Dimiona von Zorgan das Moghulat Oron ausrief, standen Krieger Baburins auf beiden Seiten der Grenze. In der Skorpiongarde, die geschlossen zu Dimiona und ihrer Lehnsherrin Merisa von Elburum und Oron hielt, dienten nicht wenige Kriegerinnen aus Keshal Hashinnah. Ihre Loyalität und Schwüre banden sie an ihre Lehnsherrin in Elburum. Vermutlich verdankte Dimiona ihnen sogar das mehrjährige Bestehen Orons, denn es gelang den Araniern jahrelang nicht, das militärisch unterlegene Moghulat in die Knie zu zwingen.

Dennoch war es auch den Kriegerinnen der Keshal Hashinnah zu verdanken, dass die entscheidende Schlacht von Zorgan mit dem



Sieg der Aranier endete. Zusammen mit vielen baburischen Stammeskriegern zogen etwa 60 Streitwagen und 100 Lanzenreiter 1028 BF nach Süden und bezwangen die Streitmacht Dimionas. Spätestens seit diesem Zeitpunkt ist die Akademie wieder eine angesehene Institution, auf die viele edle Familien Araniens ihre zweit- und drittgeborenen Kinder schicken.

Den letzten Wendepunkt erlebte die Akademie mit der sagenhaften Rückkehr *Leomars von Baburin*, der mit Hilfe des heiligen Streitwagens *Donnersturm* das *Omegatherion* vernichtete und den Fall Warunks einläutete. Auch wenn wohl kaum eine Kriegerin aus Baburin Zeuge dieser Ereignisse war, so hat dieses Ereignis die Baburiner verzückt und nicht wenige versuchen, dem tapferen Heiligen nachzueifern und ihrer Schule zu weiterem Ruhm zu verhelfen.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Gelegen im Stadtviertel *Alt-Baburin* befindet sich die Kriegerakademie *Keshal Hashinnah* ganz in der Nähe des berühmten *Rondratempels* der Stadt. Das Hauptgebäude überragt die meisten anderen bei weitem und wird von einem grünen Zwiebelturm aus Marmor gekrönt.

Die uralte Festung, die eines der höchsten Gebäude der Stadt ist, stellt seit Jahrhunderten ein Wahrzeichen Baburins dar. Seit jeher sind die Kontakte zwischen der Schule und dem Tempel der Löwin sehr gut, auch die jetzige Akademieleiterin *Yasmina* und die Meisterin des Bundes *Bibernell von Hengisford* verbindet eine jahrelange Freundschaft. Dies gilt auch für die Schüler, denen es

nahegelegt wird, mehrmals pro Woche am Götinnendienst im Tempel teilzunehmen.

Die Akademie besitzt vier Stockwerke, die im tulamidischen Stil erbaut sind. Im Innenhof befindet sich ein wunderschöner Garten mit einem Schwimmbecken, in welchem sich die Schülerinnen in ihrer Freizeit entspannen können. Ein Arkadengang spendet Schatten, während im Garten selbst die jungen Krieger und Kriegerinnen ihren körperlichen Übungen nachgehen. In den einzelnen Stockwerken sind Lehrräume untergebracht, wo Lesen und Schreiben unterrichtet wird, aber auch Heraldik und sogar die Grundlagen der höfischen Etikette. Schon seit jeher wird darauf geachtet, dass die baburischen Kriegerinnen in Diplomatie, Strategie, aber auch in den schönen Künsten bewandert sind.

Etwa zwei Drittel der Schüler sind weiblich und rekrutieren sich aus den wohlhabenden Familien Araniens. Töchter von Emiren, Beyrounen und Haranis sind ebenso zu finden wie die Abkömmlinge reicher Handelsdynastien. Die männlichen Schüler sehen in der Ausbildung zum Krieger eine Möglichkeit, sich im Patriarchat eine Stimme zu verleihen und versuchen nicht selten noch härter an sich zu arbeiten als die Schülerinnen.

Am Ende ihrer Ausbildung verpflichten sich die Krieger drei Jahre für den Dienst in der aranischen Armee – je nach Eignung bei dem Regiment der *Bashia* oder einer anderen Einheit. Falls einer der Schüler sich nicht für den Militärdienst eignet, gibt die *Bashia* dies am Ende der Ausbildung recht deutlich zu verstehen, sodass sich die junge Kriegerin bald nach einem anderen Broterwerb umsehen muss. Allerdings knüpfen die zukünftigen Kriegerinnen während ihrer Ausbildung auch oft schon Kontakte zu *Sulmanen* und *Emi-*



Streitwagenausbildung



ren, die fähige Leibwächter oder gut ausgebildete Soldaten brauchen – und so findet sich so gut wie immer eine Anstellung für eine Baburiner Kriegerin.

DER KRIEGERBRIEF BABURINS

Seit der Akademiegründung wird der Kriegerbrief von Baburin von der Bashia auf ein Papyrusdokument niedergeschrieben, versehen mit einem rundergeprägten Sinnspruch auf Ur-Tulamidya und neuerdings auch mit einem Wachsiegel auf der Innenseite. Dieser Brauch entstammt der mittelreichischen Tradition und hat sich durch die gemeinsame Geschichte zwischen Aranien und dem Raulschen Reich etabliert. Der Kriegerbrief wird im Regelfall von allen Akademien des Mittel- und Horasreiches anerkannt und ein Abgänger Baburins kann darauf hoffen, dass dies auch für andere Länder gilt. In den übrigen Tulamidenlanden haben die Abgänger Baburins aber einen schlechten Ruf, da sie als verweicht gelten, was vermutlich an den überwiegend weiblichen Kriegerinnen liegt.

Entgegen der alten Tradition wird auch auf Wunsch gebranntes Leder anstelle des Papyrus benutzt, um zu vermeiden, dass der Kriegerbrief sich bei Feuchtigkeit einfach auflöst.

DIE AUSBILDUNG

Die Zahl der Schüler schwankt jedes Jahr erheblich. Manchmal sind es nur eine Handvoll Zöglinge, manchmal auch bis zu 30 auf einmal. Entscheidend für die Aufnahme ist ein guter Ruf und in den meisten Fällen auch eine reiche Familie, da die Ausbildung in der Keshal Hashinnah sehr kostspielig ist. Über die Jahre hinweg muss man gewiss mehr als 1.000 Dinar ausgeben. Auch das Reitpferd muss während der Ausbildung selbst gestellt werden – ein Ausschlusskriterium für Zöglinge ärmerer Familien. Nur selten werden Stipendien vergeben und auch nur, wenn ein Schüler als wirklich begabt eingestuft wird. Dafür hat eine Schülerin der Keshal Hashinnah eine sehr vielseitige Ausbildung genossen. Sechs Jahre lang werden die Kriegerinnen in den Kampfkünsten unterwiesen, bis sie sich einer Abschlussprüfung stellen, wo sie ihr Geschick mit Streitwagen und Wurfspieß unter Beweis stellen müssen.

Mit der Zeit wird nicht mehr so stark wie früher zwischen den Disziplinen des Streitwagens, der leichten Reiter und der berittenen Schützen unterteilt. Vielmehr muss jeder Schüler alle Kampfkünste beherrschen, wobei nach wie vor jeder Zögling auch Schwerpunkte setzen kann.

Erweisen sie sich als würdig, wird ihnen ihr Kriegerbrief ausgestellt und sie können entscheiden, wohin sie ihr weiterer Weg führt. Eine misslungene Prüfung kann einmal im nächsten Jahr wiederholt werden, scheitert auch diese, so muss der Zögling ohne Brief die Akademie verlassen, was meist gleichbedeutend mit einem Leben als Söldner ist – denn einen Versager will kaum ein hoher Herr oder eine edle Dame in Dienst stellen.

Nach dem Ende ihrer Ausbildung gehen viele Krieger zum Baburiner Regiment *Nebachot*. Gerade in Friedenszeiten, wo es mehr Kriegerinnen als Plätze im Regiment gibt, kommt es auch häufiger vor, dass sie sich einer Adligen anschließen und ihr dienen, oder dass sie in die Ferne zieht.

Was denkt eine Kriegerin der Keshal Hashinnah über ...?

... die Rondrakirche: „Die Bashia und die Meisterin des Bundes sind gute Freunde. Genauso steht unser Verhältnis zur Kirche der Löwin aus. Unsere Schule und die Kirche der Göttin sind Gefährten desselben Kampfes. Haben wir nicht bewiesen, wie tapfer und würdig wir sind, als wir die Oronis vor den Stadttoren Zorgans zermalmt haben?“

... die Korkirche: „Auch Kor steht auf der Seite der Gerechten. Und auch ein Söldner kann ehrenhaft kämpfen. Aber wir sind Krieger im Namen Rondras, nicht ihres Sohnes.“

... Aranien und das Königshaus: „Das Mhaharanyar ist unser aller Mutter und der Schah und die Schahi die ersten Kinder. Wir dienen ihnen voller Stolz. Einige von uns wählten den falschen Dienstherrn, aber selbst in diesen dunklen Zeiten hielten wir uns an die Gebote Rondras.“

... Krieger aus dem Mittelreich: „Auch sie sind tapfere Kämpfer, aber sie kleiden sich in schwere Kettenhemden und Rüstungen und sind unbeweglich. Und das, was sie Reitkunst nennen, das beherrscht ein Schüler im ersten Jahr seiner Ausbildung!“

Was denkt ... über die Keshal Hashinnah?

... ein Söldner: „Die Götter sind wahrhaft ungerecht. Die Baburen verlangen genauso Gold für ihre Dienste wie ich und doch sind sie die strahlenden Helden, von denen man noch in tausend Jahren erzählen wird. Und was ist mit mir und meinesgleichen? Abschaum nennt man uns, nur weil mein Vater ein Kesselflicker war und ich meine Mutter nie kennengelernt habe. Ungerecht, so was!“

... ein Novadi: „Sie glauben, sie seien Achmad'sunni. Doch kein Rechtgläubiger fürchtet die Frauen aus Baburin. Aber ihre Pferde sind ausgesprochen hübsch.“

... eine Balayan aus Elburum: „Traditionsreich sind sie, aber ihnen fehlt Eleganz und Anmut. Sie haben sich von der Kunst der Balayanim schon vor langer Zeit abgewandt.“

... ein Bürger Baburins: „Wenn nur einer von ihnen ein halber Leomar wird, ist ihm unsterblicher Ruhm gewiss. Sie sind tapfer und ehrenhaft wie die Diener der Löwin und schlau und elegant wie eine Balayan-Meisterin.“

TULAMIDISCHE BEGRIFFE

Befehlshaberin	Bashia
Berittene Schützen	Gouma
Kriegerbrief	Shahad
Obristin	Miralay
Streitwagen	Artur-Rath
Schwertgeselle	Balayan
Schwertmeister	Salfasayf



AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die Baburiner Kriegerin hat nur wenig mit einer Kämpferin aus dem Mittelreich gemein. Der rulumidische Einfluss und das Beharren auf den alten Traditionen hat auch das Bild ihrer Prinzipien stark beeinflusst. Einige ihrer Auslegungen stoßen bei Kriegern aus den Mittellanden auf Unverständnis, in den Tulamidenlanden gelten sie hingegen wegen des hohen Anteils von Frauen als nicht sonderlich traditionell.

Eine der wichtigsten Prinzipien ist der *Schutz der Schwachen*. Nach dem Verständnis der Schule sind damit alle Menschen gemeint, die selbst keine Kämpfer sind und sich nicht wehren können – egal ob eine aranische Bäuerin oder ein nostrischer Fischer. Eine Ausnahme besteht bei Ungläubigen, die sich gegen die Gebote Rondras stellen. Wo ein Reisbauer darauf hoffen kann, dass baburische Kriegerin mit Toleranz begegnet und ihm hilft, da er die Zwölfe zumindest als Helfer Rur und Grons anerkennt, wird sie einem rondraver-spottenden Novadi lieber zu seinem Gott schicken als ihm helfen.

Der *Loyalität* misst man große Bedeutung zu. Zwar haben die phexgläubigen Aranier keine Skrupel dabei, sich für ihre Dienste wie ein gemeiner Söldner bezahlen zu lassen, doch sind sie für ihren Mut und ihre Treue gegenüber ihrem gewählten Dienstherren bekannt. Wo ein Söldner sich vielleicht bestochen lässt, bei einem aussichtslosen Kampf die Flucht ergreift oder überläuft, steht eine baburische Kriegerin in dem Ruf, weder aufzugeben, noch bestechlich zu sein. Hat sie sich für einen Dienstherren entschieden, gilt diesem ihre uneingeschränkte Loyalität. Auch eine Baburinerin hält viel von Ehre, doch ist die Kriegerin gleichermaßen dem mittelreichischen, wie auch dem tulamidischen Verständnis dieses Begriffes unterworfen.

Allerdings hat jeder einzelne Krieger Baburins seine eigene Sichtweise, was unter den Bereich der *Ehrenhaftigkeit* fällt und was nicht. Der Einsatz eines Bogens ist nicht nur zu Jagd Zwecken gestattet. Benutzt auch der Feind Armbrust- oder Bogenschützen, so ist der Gebrauch dieser Waffen für die Baburinerin nicht unrondrianisch. Gleiches gilt für die Wurfspere, die vom Streitwagen aus auf Feinde geworfen werden.

Baburischer Speerwerfer



PERSONEN DER AKADEMIE

YASMINA SABA DEMEYA AY PASIRABAD, BASHIA

Die Beysa Yasmina (*980 BF, gutaussehend, klare Stimme, aufmerksame Beobachterin, verachtet Männer) ist die Akademieleiterin der Keshal Hashinnah. Die attraktive Adlige gilt als sehr strenge Lehrmeisterin und hat ein Auge darauf, dass keine Schülerin aus der Reihe wanzt. Sie wird von ihren Schülern mit *Bashia Yasmina* angesprochen, was so viel wie Befehlshaberin bedeutet. Zugleich ist Yasmina auch die *Miralay* (Obristin) des Baburiner Streitwagenregiments *Nebachot*. Männern gegenüber verhält sie sich oft abweisend, was auch ihre männlichen Schüler zu spüren bekommen – ihre Bestrafungen fallen in der Regel härter aus als die der Frauen. Yasmina hat den Ruf, eine der besten Streitwagenfahrerinnen Aventuriens zu sein – ein Ruf, der gerechtfertigt ist.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

Eine der besten, aber auch hicköpfungsten Schülerinnen der Beysa, ist die junge *Alaya el-Sulchaman* (*1012 BF, ungestüm, wagemutig, auf dem linken Auge blind), Nachfahrin des berühmten Kadiz ibn Sulchaman und Tochter einer Harani aus dem Umland von Baburin. Die stürmische Kriegerin hat es sich zur Aufgabe gemacht, einst in Leomars Fußstapfen zu treten und fordert jeden heraus, von dem sie glaubt, dass er ein würdiger Gegner ist.

Darkara Isharsunni (*1003 BF, intelligent, parfümiert sich täglich, Waffenmeisterin mit dem Speer) hingegen gilt unter den Araniern als gesuchte Verräterin, auf die der Scharfrichter wartet.

Als junge Offizierin diente sie der Satrapengarde der Merisa von Elburum und beging in ihrem Namen zahlreiche schreckliche Verbrechen. Sie wird im Yalaiaad vermutet, wo sie sich noch immer als Söldnerin durchschlägt.

Der Haran von Ommdbladed, *Marwamir von Revennis* (*1006 BF, tollkühn und fähig, begnadeter Wagenlenker) hat bereits zu Lebzeiten den Ruf eines großen Helden an sich haften. Der Frauenheld und Lebeamann ist ein Verwandter des Sultanhauses und ein guter Freund von Prinz Erngrimm von Revennis. Mit ihm hat er schon zahlreiche Abenteuer erlebt. Wäre er eine Frau, so würde er möglicherweise als Nachfolger von Yasmina in Frage kommen, so jedoch streiten beide sich, wann immer sie sich begegnen – wobei beide die Fähigkeiten des jeweils anderen respektieren. Er und Alaya, eine der wenigen Frauen, die alle seine Avancen zurückgewiesen hat, pflegen eine Hassfreundschaft.

Als das 76. Donnersturmrennen seine Schatten vorauswarf, wurde *Rondrina ay Bakrachal* (1011 bis 1031 BF) ausgewählt, um für die Baburiner Schule anzutreten. Es gelang der Jahrgangsbesten jedoch nicht, die hohen Erwartungen, die an sie gestellt wurden, zu erfüllen.



EINE HELDIN AUS DER SCHULE VON BABURIN

Eine Abgängerin Keshal Hashinnahs unterscheidet sich in mehrfacher Hinsicht sehr stark von einer minelreichischen Kriegerakademie. Geschult in den traditionellen Kampfkünsten Araniens, ist eine Kriegerin aus Baburin keineswegs ein Relikt aus alten Tagen. Man lehrt sie an der Schule auch Taktik und Strategie und die Lebenskunst der aranischen Gesellschaft. Nach ihrer Ausbildung steht es ihr frei, zu gehen, wohin sie will, doch meistens verpflichtet sich die Kriegerin dem König, einem Sultan oder einer Emira, damit sie die Schulden ihrer Ausbildung abbezahlen kann. Auch im Hoer Araniens kann sie Anstellung finden, denn das Baburiner Regiment *Nebachot* nimmt vor allem Streitwagenfahrer auf. Nichtsdestotrotz gibt es auch Kriegerinnen, die als Abenteurer durchs Land ziehen, da sie einst ebenso berühmt sein wollen wie der heilige Leomar.

KESHAL HASHINNAN IM SPIEL

Der beeindruckende Bau kann als Schauplatz für ein Abenteuer dienen, bei denen unter den jungen Kriegerinnen Eitel- und Begehrlichkeiten eine Rolle spielen. Ebenso mag Keshal Hashinnah unentdeckte Kammern voller Geheimnisse bergen. So mag es sein, dass während des Aranischen Exodus einige Magier hier ihre Schätze bei Freunden verborgen haben, oder auch das eine oder andere Artefakt von einem der großen Schlachtfelder der Vergangenheit seinen Weg in eine der Kammern gefunden hat.

SZENARIOIDEEN

... für Zöglinge

● An der Akademie herrscht oft Missgunst zwischen den einzelnen Schülern. Ein männlicher Krieger aus einfachen Verhältnissen, der mittels eines Stipendiums an die Akademie kam, gerät in Verdacht, aus der Rüstkammer etwas gestohlen zu haben. Der Gegenstand, ein prächtiger Dolch, wurde in seinem Zimmer gefunden. Er bittet einige seiner Freunde um Hilfe, denn er ist unschuldig. In Wahrheit war es eine Schülerin, die sich in ihn verliebt hatte, die er jedoch abwies und die ihn aus Rache diskreditieren will. Ein Held kann entweder selbst jener Schüler sein oder ein Freund, der die Wahrheit ans Licht bringt.

... für fremde Helden

● *Darkara Isharsunni* gilt als Verräterin an den Idealen der Akademie. Dennoch ist es bislang nicht gelungen sie zu fassen. Die Bashia sendet eine Gruppe von Kriegerinnen aus, die sie suchen soll. Um den Erfolg zu gewährleisten, werden zudem einige Abenteurer benötigt, die die jungen Frauen begleiten und Darkara im Yalaad aufspüren sollen. Sie herrscht momentan als Kriegsherrin in dem Land und hat in der Nähe von Malqis einige Ferkinas um sich geschart.

● In Baburin kommt es in einem Wirtshaus zu einem Streit zwischen den Helden und *Marwamir*. Zunächst kommt es zu einem Wettstreit mit Worten und der große Gegner versucht männliche Krieger zu verspotten und gibt sich den Damen gegenüber galant. Gehen die Helden zu weit, so wird er einen von ihnen zu einem Duell fordern – allerdings wird er, egal wie es ausgeht, die Gruppe im Anschluss lachend in das Gasthaus führen und gemeinsam mit ihnen feiern.

GEHEIMNISSE DER KESHAL HASHINNAN

● In den letzten Jahren gelang es *Assad ibn Merkan*, Prinz Baburins und heimlicher Anhänger Belkeles, einen jungen Adligen von der Macht seines Kultes zu überzeugen und diesen an der Schule einzuschleusen. *Raschfar ibn Meruschvon Shaha* befindet sich noch in der Ausbildung, wird aber im Jahre 1037 BF seine Prüfung ablegen und an der Akademie verbleiben, wo er mit Assads Hilfe neuer Smallmeister wird. In den kommenden Jahren soll er Yasmina ersetzen, die er abgrundtief hasst, denn er sieht den Mann von Natur aus der Frau als überlegen an. Zwar wird es dem jungen Krieger nicht gelingen, die Akademieleiterin zu stürzen, er kann jedoch in zahlreiche Intrigen gegen sie verwickelt sein. Die Verbindung zu Assad lässt sich nicht nachverfolgen, Yasmina kann berichten, dass ihr jemand eine Spende zukommen ließ, um Raschfar zu favorisieren.

● Die Familie Sulchaman birgt ein Geheimnis, dass bis auf ihren Ahnen Kadiz zurückgeht. Der eher mäßige Kämpfer betete oft zu seinem Schutzpatron Phex und spendete ihm regelmäßig große Summen. Er ging sogar soweit, dass er die Weihe des Gottes empfing und Teile der Einnahmen der Akademie heimlich für den Phextempel entwendete. Er überlebte selbst die gefährlichsten und aussichtslosesten Situationen, sodass er sich einen Ruf als unsterblicher Kämpfer erwarb und steinalt wurde. Seitdem sind viele Nachfahren von Kadiz vom Schicksal begünstigt. Die Sulchamans sind eine sehr große Familie, sodass es auch denkbar ist, dass auch eine Spielerheldin aus ihren Reihen stammt. (*)

● Vor der großen Schlacht in der Gotischen Wüste zwischen Rohal und Borbarad verbarg die Rüstmeisterin *Ashara* unter der Statue des heiligen Leomar einige Gegenstände aus der Rüstkammer der Schule. Sie hatte Angst, dass im Falle einer Niederlage die Horden Borbarads auch Baburin plündern würden. *Ashara* kehrte nicht zurück, mit ihr geriet der kleine Schatz in Vergessenheit. Einer Schülerin Keshal Hashinnahs könnte jedoch das geheime Versteck durch Zufall auffallen. Doch was tut sie mit der Schatulle voller alter Münzen (Wert: 200 Dukaten) und dem wertvollen und gutgearbeiteten Reitersäbel der Rüstmeisterin (Name: *Hasrudin*, TP +2)? Behält sie die Wertsachen oder sagt sie der Bashia Bescheid? Beobachtet ein anderer, neidischer Schüler sie dabei und verrät sie vorher an die Akademieleiterin, womit er ihr Ärger einhandelt? (*)

● Yasmina will zwar noch einige Jahre die Bashia der Akademie bleiben, sich aber danach in den Ruhestand begeben. Die Sulmansfamilie würde gerne *Marwamir* als ihren Nachfolger sehen, was Yasmina aber unbedingt verhindern will. Sie hat ein Auge auf die junge *Alaya el-Sulchaman* gelegt. Yasminas Stellvertreterin *Hanscha sabal Hasenchil* will jedoch deren Nachfolge antreten und plant *Alaya* auf eine Mission zu schicken, bei der sie den Tod findet. (*)



DIE AKADEMIE SCHWERT UND SCHILD ZU BALIHO

Vollständiger Name: Akademie Schwert und Schild zu Baliho

Standort: Baronie Pandlaril (etwa 6 Meilen nordwestlich der Stadt Baliho), Herzogtum Weiden, Mittelreich

Wappen/Symbol: goldener Schild mit schwarzem Herzschild und schwarzem Schildhaupt, darin ein liegendes goldenes Schwert

Wahlspruch: *Gladius et scutum sum. (Bosp.: Ich bin das Schwert und der Schild.)*

Träger: Herzogtum Weiden; Weidener Adlige vergeben gerne 'Stipendien' an Gemeinde

Spezialgebiet: Lanzenreiten, Reiterkampf, Kampf mit Schwert, Hieb- und Kettenwaffen sowie Schild

Personen der Historie: Hiltrud von Gringelbaum (920 BF,  983 BF), Storko von Nordhag (951 BF,  1024 BF),



Raidri Conchobair, Schwertkönig und letzter Träger Siebenstreichs (958 BF,  1021 BF), Waldemar von Löwenhaupt, Herzog von Weiden (954 BF,  1021 BF)

Bedeutende Abgänger: Praiodane von Falkenstein, ehemalige Gräfin von Baliho (*959 BF)

Größe: mittel

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: ansehnlich

Anstaltung: groß

Besonderheiten: Die Akademie ist in einer ansehnlichen, aber alten und etwas heruntergekommenen Wasserburg untergebracht. Den Zöglingen obliegt die Pflege ihrer Pferde und seit der *Wagenschlacht von Baliho* 1026 BF steht das Streitwagenfahren wieder auf dem Lehrplan.

„Und damit willkommen in den Reihen von Rondras Besten!“

—Rittmeisterin Hiltrud von Gringelbaum zu Raidri Conchobair, 972 BF

GESCHICHTE

Die Akademie Schwert und Schild zu Baliho wurde im Jahre 51 v.BF gegründet, als direkte Reaktion auf die schreckliche und entbehrungsreiche Zeit, die die Weidener während der orkischen Besatzung und dem Bestehen der Finstermark durchleben mussten. Der bosparanische Marschall *Angföld der Alte*, dem die Herrschaft über Stadt und Land Baliho gegeben worden war, befahl den Aufbau einer Schule, an der *„die Töchter und Söhne des Weidenlandes so kundig an Schwert und Schild und in sonstigem Waffenwerk ausgebildet werden sollen wie in den Garnisonen der Legio Victrix, auf dass kein Schwarzpelz sich mehr getraue, über Rathil oder Finsterkamm zu steigen.“* und verpflichtete die Abgänger zur Verteidigung der mittnächtlichen Lande. Die heutige Akademieanlage geht auf eine Schenkung der Herzogin *Odila von Weiden* zurück, die den Streichern der Akademie 596 BF in Anerkennung ihrer Dienste die Wasserburg Arrainswerth und das darum liegende Land unweit der Grafenstadt Baliho zum *Lehen* gab. Und Herzogin Odila begründete zudem die bis heute gebräuchliche Tradition, zahlreiche Absolventen der Balihoer Akademie in die Reihen der Rundhelme aufzunehmen. Bereits im Jahre 601 BF erreichte die Einwohnerzahl des zur Wasserburg gehörenden Frondorfes Grindelau die 300-Seelen-Marke.

Die Krieger der Akademie Schwert und Schild haben in beinahe allen Schlachten gefochten, die über das Mittelreich hineinbrachen, vor allem dann, wenn die Bedrohung sich gegen das Herzogtum Weiden richtete. In den Orkenstürmen kämpften die Balihoer tapfer, ob unter den Rundhelmen, in der Reichsarmee oder auf eigene Faust – der Hass auf die Schwarzpelze

vereint bis heute ausnahmslos alle Absolventen miteinander. Eine freundschaftliche Rivalität verband die Akademie zu Baliho mit der Kaiserlichen Akademie für Strategie und Taktik in Wehrheim. So gab es regelmäßig Wettkämpfe, die einmal im Jahr, bis zum Untergang des „Stählernen Herzens“ im Jahre 1027 BF, abwechselnd in Wehrheim und Baliho ausgetragen wurden, bei denen sich die Zöglinge der Akademien miteinander messen konnten.

Der gleichbleibende Erfolg der Balihoer Krieger hat dazu geführt, dass seit über 500 Jahren kaum nennenswerte Änderungen in der Kriegerausbildung an der Schwert und Schild vorgenommen wurden. Eine der wenigen Änderungen, die dennoch Einzug hielt, war die Entscheidung der Rittmeisterin *Kunilde von Nordhag*, die Ausbildung im Streitwagenfahren aus dem Lehrplan zu streichen. Doch bereits 1026 BF rächte sich diese ‚Modernisierung‘ bitter, als die Orks mit mächtigen Wagen bis vor die Mauern Balihos zogen. Ihnen stellten sich die letzten in Baliho ausgebildeten Streitwagenfahrer todesverachtend entgegen und legten einmal mehr beredt Zeugnis davon ab, was es heißt, unter ‚Rondras Besten‘ ausgebildet worden zu sein. Nur wenig später kehrte der Unterricht an den angeblich so veralteten Streitwagen in aller Stille wieder auf den Lehrplan zurück. Denn die Verbundenheit zu althergebrachten Traditionen und die bedingungslose Härte, mit der er das in die Waagschale wirft, was er gelernt hat, kennzeichnen einen Krieger aus Baliho.

LEBEN AN DER AKADEMIE

An der Akademie bringen sechs Lehrmeister und zahlreiche Gastlehrer vier Jahrgängen mit jeweils zehn Zöglingen die ritterlichen Kampfkünste bei sowie Vieles was darüber hinausgeht und einen „echten Rittersmann von altem Schrot und Korn“ auszeichnen sollte. Der Akademieleiter, Rittmeister Weldmar von Arpitz, der



den Zöglingen auch das Reiten und vor allem das Lanzenreiten beibringt, hat zugleich den Titel eines Edlen inne, der ihn berechtigt, über die Burg und das dazugehörige Frondorf Grindelau nach eigenem Ermessen zu verfügen.

FESTE LEHRMEISTER AN DER SCHWERT UND SCHILD

Rittmeister: Akademieleiter und Lehrmeister für Reiten und Lanzenreiten.

Schwertmeister: Ausbilder für alle bewaffneten Kampftchniken.

Rüstmeister: Verantwortlich für die Rüstungen der Zöglinge und Pferde, auch Ausbilder im Schildkampf.

Jagdmeister: Ausbilder für die Jagd und alle damit zusammenhängenden Fertigkeiten.

Wagenmeister: Ausbilder für das Streitwagenfahren (heutzutage zwei Gastlehrer).

Raufmeister: Der Lehrmeister für waffenlosen Kampf, von den Schülern gemeinhin auch Zuchtmeister genannt.

Die Akademie ist in einer alten und weitläufigen Wasserburg untergebracht, die etwa sechs Meilen nordwestlich der alten Grafenstadt auf einer Insel am Ufer des Pandlaril zwischen Auwäldern, weiten Äckern und Weideflächen liegt. In der Nähe der Burg Arrainswerth findet sich ein kleines Frondorf namens Grindelau (Einwohner: 315, Herberge *Aakenruh* (Q6/P4/S8), Brauerei, Peraine- und Pandlatil-Schrein): Seine Bewohner stellen das Gesinde der Akademie und versorgen die Bewohner der Burg mit Nahrungsmitteln (und mancher Zögling und manche Schülerin erlebte die erste Liebe in den Armen eines jungen Grindelauers).

Der erste Jahrgang, die sogenannten Frischlinge, wird traditionell im Westsaal der geräumigen Feste untergebracht, wohingegen der Abschlussjahrgang im Ostensaal unterkommt. Die Lehrmeister haben geräumige Kemenaten im Palas der Wasserburg. Die zahlreichen körperlichen Ertüchtigungen der Zöglinge finden rund um die Burg, auf einem durch zahlreiche Holzzäune abgetrennten Gelände, statt. Alle anderen Übungen, vor allem die im Waffenhandwerk, werden im weitläufigen Hof Arrainswerths abgehalten. Die häufigen Ausritte der Schüler können Tage dauern und bis zur Schwarzen Sichel führen.

Auf einer großen Koppel östlich der Burg werden die Pferde der Akademie gehalten, zum Großteil Tralopper Riesen. Jeder Zögling bekommt bei Antritt der Ausbildung ein Ross zugeteilt. Dieses muss er *pfelegen*, seine Launen kennen lernen, sie meistern und letztlich zu der Einheit mit ‚seinem Zossen‘ finden, dies es dem guten Lanzenreiter ermöglicht, auch ins dichteste Schlachtgetümmel zu reiten.

Für die Zöglinge der Akademie Schwert und Schild beginnt mit ihrem Eintritt in die Akademie ein durchaus schweres Leben, denn sie durchlaufen eine lange und harte Ausbildung in den klassischen Rittertugenden. Und weil ein so hoher Wert auf die Ausbildung in eben diesen traditionellen Tugenden gelegt wird (vergleiche Schild 10), vertraut auch so mancher Adliger die Erziehung seiner Sprösslinge dem Lehrkörper der ehrwürdigen Akademie an. Die Kriegerschule steht jedoch auch dem gemeinen Volk offen und weil eine Kriegerausbildung teuer ist, vergeben viele Adlige sogenannte Stipendien an besonders aussichtsreiche halbwüchsige Freie, die in ihren Lehen leben, um Weidens Wehr stets lückenlos zu halten. Alle Arten des rondragefälligen Kampfes werden an der Schwert und Schild gelehrt, vor allem aber der sichere Umgang mit dem Pferd wird jedem Zögling beinahe vom ersten Tage beigebracht. Immerhin wird hier noch die Tugend der Schlachtreiterei mit einem gepanzerten Pferd gelehrt – und ist auf eine Weise weiter



Breschenangriff



entwickelt worden, dass die Balihoer sich darauf verstehen, mit ihren Panzerrössern eine Bresche in die modernen Pikenwälle zu schlagen – oftmals in dem Wissen, dass Pferd und Reiter dabei wahrscheinlich ihr Leben lassen müssen.

Das Laufen im schweren Kettenhemd muss ein Schüler ebenso erlernen wie den sicheren Umgang mit dem Morgenstern, der Ogerschelle oder gar der Ochsenherde. Dazu kommen Kampfmänöver mit dem Langschwert und dem Schild oder dem mächtigen Zweihänder sowie das schnelle Anlegen einer vollständigen Gestechrüstung (wozu es allerdings zwei Zöglinge braucht) mit ihren einunddreißig Teilen sowie die Schlachtreiterei auf dem gepanzerten Tralloper.

Dazu kommt die Pflege des Pferdes, der Waffen, Rüstungen und des Pferdegeschirrs, allgemeine Leibesertüchtigungen, die mindestens 2 Stunden am Tag einnehmen, und der allmorgentlich Rondradienst im akademieeigenen Tempel.

An jedem Praiostag haben die Schüler Ausgang und lenken ihre Schritte dann zumeist in die Grafensmadr Baliho, wo viele Schenken auf die Zöglinge warten. Einmal im Jahr wird an der Akademie ein Götinnendiensr für die Gefallenen der Wehrheimer Akademie abgehalten, bei dem die Balihoer ihren einstigen Konkurrenten gedenken. Beim abschließenden und nicht wegzudenkenden Gelage werden dann die eigenen Helden und die Erinnerungen an die Wehrheimer heraufbeschworen.

Was denkt die Akademie Schwert und Schild über...

... die Wehrheimer Kriegerakademie: „Unsere letzten ehrenhaften Konkurrenten um den Titel Rondras Beste. Auch wenn sie nicht so standfest waren wie wir, werden wir ihr Andenken hochhalten und dereinst ihren Fall rächen.“

... die Rondrakirche: „Unsere Ehre rührt von der unbesiegteten Göttin her, der Sturmherrin, die uns antreibt und täglich nur das Beste von uns zu erwarten hat.“

... die Institut der Hohen Reiterei zu Gareth: „Siegeprämie? Lächerlich, wer sein Streitross nicht in vollem Galopp auf das Schlachtfeld geführt hat, soll uns nichts über die hohe Kunst der Reiterei erzählen.“

Was denkt ... über die Akademie Schwert und Schild

... ein Rundhelm: „Viele der unseren kommen aus den Reihen dieser hehren Schule. Wenn jemand versteht, wie die Nordgrenze des Reiches zu verteidigen ist, dann Rondras Beste!“

... die Balihoer Bevölkerung: „Sie sind welche von uns. Und da ist es egal, ob sie von adligem Geblüt sind oder Weidener von Herzen. Wer sie vor Ysilia oder in der Wagenschlacht von Baliho hat streiten sehen, der weiß, dass sie weder Ork noch Dämon fürchten.“

... das Institut der Hohen Reiterei zu Gareth: „Ein gepanzerter Gaul, ja sind die denn von vorgestern? Wer bitte soll denn damit elegant in die Schranken reiten? Eine farbenprächtige Schabracke mit meinem Wappen ließe ich mir ja noch gefallen, aber mehr? Rückständig, wie alles aus dem Norden.“

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die höchste Verbundenheit und *Loyalität* haben die Abgänger von Schwert und Schild gegenüber dem Herzogtum Weiden (das Herzogenhaus ist Träger der Akademie) sowie dem Raulschen Reich, denn sie werden ganz explizit als Verteidiger der Mittnacht, also der nördlichen Grenzlande des Mittelreiches, ausgebildet. So ist es kaum verwunderlich, dass viele Abgänger der Akademie eine Anstellung im herzoglichen Garderegiment *Rundhelme* anstreben. Andere ziehen als fahrende Ritter durch die zwölfgöttlichen Lande und haben sich den *Schutz der Schwachen* auf den Schild geschrieben, den sie durchaus wörtlich nehmen und der in Verbindung mit ihrer Ausbildung in der Schlachtreiterei bisweilen Züge von rondrianischer Aufopferung tragen kann.

Mut, Demut und *Gerechtigkeit* sind für viele Balihoer die höchsten dieser Tugenden, die sie aus den göttlichen Geboten Rondras ableiten, womit sie immer auch zu einer Frage der *Ehre* werden. *Ehrenrühigkeit* zieht häufig eine schallende Ohrfeige nach sich, denn für einen Balihoer Krieger ist bei Weitem nicht jeder Gegner *unionsfähig*. Dieser strikte Ehrenkodex macht es überhaupt nur möglich, dass sich die schwer gepanzerten Krieger, die sich ohnehin viel eher als Ritter verstehen, todesverachtend auf einen Pikenwall stürzen.

PERSONEN DER AKADEMIE

WELDMAR VON ARPITZ DER JUNGE, AKADEMIELEITER

Weldmar von Arpitz der Junge (*994 BF, brauner Pagenschnitt, tollkühn; brillanter Schlachtreiter) ist der älteste Sohn des Helden von Arpitz, der 1010 BF sein Leben gab, um Herzog Waldemar vor einem Angriff des Schwarzen Marschalls Sadrak Whassoi zu schützen. Weldmar war lange Zeit Hauptmann der Bärengarde und Adjutant des Marschalls Geldor von Eberstamm-Mersingen, mit dem er sich in vielen Schlachten des Orkensturms bewährte. Nach der Auflösung der Bärengarde hatte Weldmar seinen Schild lange Zeit am Siebenstein aufgehängt, um Weiden gegen verderbliche Einfälle aus der Wildermark zu schützen. Nach dem plötzlichen Tod Kunildes von Nordhag im Jahre 1035 BF wurde ihm die Leitung der Akademie angeboten und der Balihoer zögerte keinen Moment, diese Gelegenheit beim Schopfe zu packen. Der schlachterprobte Rittmeister ist in den letzten Jahren besonnener geworden. Die Zöglinge lieben seine kleinen Anekdoten über die Schlachten des Orkensturms, die er in seine Lektionen einzuflechten versteht. Die Schüler wissen zu schätzen, dass man die Ankunft des Rittmeisters häufig schon von Weitem hören kann, denn er trägt das Tuzakmesser seines Vaters, ein Geschenk Kaiser Retos, an dessen Griff ein Glöckchen fröhlich klingelt.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● **Elfwid Rinnfoldshaus von Waldenklamm:** Die gebürtige Heldentrutzerin (*982 BF, grauer Pferdeschwanz, kräftige und durchtrainierte Kriegerin mit etlichen Narben im Gesicht; meisterliche Zweihänderfechterin und brillante Kämpferin mit der Ogerschelle) ist eine Schwester der Wehrvögtin von Schroffenfels und hat lange Jahre bei den Heldentrutzer Orkjägern gegen die Schwarzpelze gekämpft. Sicher ist, dass sie hier auch die auffälligen Narben im Gesicht davongetragen hat, allein hat sie bisher



niemandem über den genauen Hergang berichtet. Elfwid ist eine fordernde Lehrmeisterin, die auch kleine Unaufmerksamkeiten ihrer Schüler schnell mit einem Schlag der Breitseite ihres Schwerts quittiert. Sie steht auf dem Standpunkt, dass man nur dann eine Schlacht überleben kann, wenn man sich ganz auf den Kampf einlässt. Außerhalb der Schwertstunden ist sie eine umgängliche Person, die eine Vorliebe für elfisches Liedgut hat und sich häufig mit Angehörigen des Auwvokes umgibt.

● **Theugar Colhâthol von Trallop:** Der Schwertbruder des Arrainswerther Rondratempels (*1007 BF, hochgewachsen, schlackig, neigt zum Schwermut) ist erfüllt von feurigem Glauben, versteht es, die Zöglinge für die Lehren Rondras zu begeistern und ist selbst leicht zu begeistern. Theugar ist erst seit einem guten Jahr Schwertbruder und kommt seiner neuen Verpflichtung mit wahren Feuereifer nach. Er ist es auch, der die Schüler in Heraldik unterrichtet und ihnen die Götterkunde sowie Sagen und Legenden der Nordlande nahebringt. Theugar ist mit einer Rondrage-weithen aus Baliho liiert und so reitet er häufig in die Grafenstadt, meistens in Begleitung eines Zöglings, die sich allesamt darum reißen, den Geweihten begleiten zu dürfen, um so dem Alltag der Akademie zu entfliehen.

● **Granhild Ifingund von Ihandroval** (*973 BF, groß und schlank, graublonder Pagenschnitt, gräfliche Ritterin der Au) teilt sich mit Junker Roderich von Krudenburg (*995 BF, hochgewachsen, schulterlange schwarze Haare und Bart, rauer aber herzlicher Ritter alten Schlags) den Posten der Wagenmeisterin. Beide gelten als exzellente Streitwagenfahrer, die sich auch in der Wagenschlacht von Baliho mit ihren Gefährten hervor getan haben. Wo Granhild, die schon zwei Söhne verloren hat, bisweilen etwas übervorsichtig mit ihren Zöglingen ist, stachelt der ungestüme Roderich sie auch zu halsbrecherischen Manövern an – die Streitigkeiten der beiden über den richtigen Ausbildungsstil sind legendär, ebenso wie die sich unvermeidlich anschließenden Verbrüderungsgelage in der Grindelauer Schenke Aakenruh.

Übung mit dem Morgenstern

Verbundenheit mit den nördlichen Regionen bleibt den meisten Absolventen erhalten, ebenso die starke Abneigung, um nicht zu sagen der Hass auf die Orks. Und obwohl Rondras Tugenden den meisten Balihoern in Fleisch und Blut übergegangen sind, streben nur die wenigsten einen Stand als Laienpriester an, zu sehr sind sie im alltäglichen Leben verhaftet, während ihnen die spirituellen Seiten des Rondraglaubens häufig als davon abgehoben erscheinen.

Darüber hinaus eint die meisten Zöglinge eine lebenslange Freundschaft und enge Verbundenheit, die sich darin äußert, dass sie einander stets zur Hilfe eilen, wenn Not am Mann oder der Frau ist.

DIE AKADEMIE SCHWERT UND SCHILD IM SPIEL

Helden werden vermutlich selten mit der Akademie zu tun haben, es sei denn, um dort eventuell die Kunst des Streitwagenfahrens oder der Schlachtreiterei zu erlernen.

Beides ist prinzipiell möglich, wenn sich der Rittmeister vom tadellosen Leumund des Anfragenden überzeugen konnte.

Von Zeit zu Zeit verpflichtet Weldmar weithin bekannte und geachtete Recken als Gastlehrer, vor allem in Disziplinen, die in Baliho ohnehin gelehrt werden – darunter viele ehemalige Absolventen. Manches Mal ergibt sich aus einem solchen Lehrauftrag später sogar die Anstellung als fester Lehrmeister.

Zöglingen der Akademie kann man jeden Praiostag in Baliho begegnen, dann häufig in stark angeheitertem Zustand, in dem sie dazu neigen, ihre Probleme durch eine handfeste Prügelei zu lösen. Ein Spielleiter kann jedoch immer auf den Abschlussjahrgang zurückgreifen, wenn Helden auf Burg Arrainswerth um Hilfe bitten, oder ein Dorf von einer Horde Orks oder Goblins bedroht wird – dann schwingen sich Rittmeister oder Schwertmeisterin mit den zehn Zöglingen in den Sattel und eilt „den Bedürftigen zur Hilfe, mit Rondra, Maß und Mut!“



SZENARIOIDEEN

... für Schüler

● Bei einem der Ausflüge nach Baliho schlagen einige Zöglinge über die Strenge und werden von der Stadgarde der Reichsstadt verhaftet, wobei sie zwei der Gardisten im Handgemenge verletzen. Wenn Rittmeister Weldmar davon erfährt, drohen den Zöglingen neben einem Schulverweis drakonische Strafen. Es ist an den Mitschülern, die Störenfriede aus dem Kerker zu holen und bei den Gardisten Abbitte zu leisten.

● Einer der adligen Mitzöglinge ist ganz und gar von Ständedünkel zerfressen, der so weit geht, dass er gezielt Rüstungen,

EIN HELD AUS BALIHO

Oftmals werden das strikte Ausleben der ritterlichen Tugenden und der feste Glaube an Rondra den Zöglingen als Arroganz ausgelegt, und nach dem Erhalt des Kriegerbriefes ist im Verhalten der Balihoer Krieger meist kaum noch ein Unterschied zwischen einem adligen Zögling und einer gemeinen Schülerin zu erkennen.

Ein Balihoer Krieger begreift sich selbst beinahe als Ritter, selbst wenn einige altvordere Adelshäuser das nicht hinnehmen wollen. Die starke



Pferdeggeschirr und Waffen der Gemeinen beschädigt. Zunächst bezichtigt er andere Mitschüler, dann das Gesinde (und freut sich diebisch über deren Bestrafung). Für die Schüler gilt es nun, den Verräter zu entlarven und/oder gezielt die Unschuld der anderen Beteiligten zu beweisen.

... für Helden

Der plötzliche Tod der vormaligen Akademieleiterin *Kunilde von Nordhag* (975-1035 BF, einzige Tochter des Ritters Storko, leidenschaftliche Orkbasserin) ist bis heute nicht aufgeklärt worden. An einem Phexmorgen wurde die Rittmeisterin tot neben dem Burgbrunnen aufgefunden, das Gesicht von Angst verzerrt und ohne eine sichtbare Wunde, wiewohl einige Knochenbrüche festgestellt wurden. Einige Schüler wissen zu berichten, dass auf ihrem Gesicht ein eigenartiges schwarzrotes Mal in Kreisform zu sehen gewesen sei. Andere behaupten, dass sich Elfwid in

den Monaten vor ihrem Tod furchtbar mit Kunilde gestritten habe. Tatsächlich aber hat ein Orkschamane, der den Schnittern (Schild M174) nahe steht, mittels des Rituals GEISTERBOTE Kunilde des Nachts einen Morcan geschickt, der sie in den Wahnsinn trieb, indem er ihr ein alptraumhaftes Orkreich vorgaukelte. Kunilde hatte einen hochrangigen Schnitter enttarnt und vielleicht finden sich noch Aufzeichnungen über diesen in ihrer Truhe.

Zwei Zöglinge der Akademie sind nach einer mehrtägigen Exkursion an die Hänge der Schwarzen Sichel überfällig. Die Helden werden ausgesandt, die beiden Frischlinge zu finden. Diese sind in die Hände einer kleinen Räuberbande gefallen, die hofft, ein gutes Lösegeld von den Eltern der beiden adligen Schüler erpressen zu können.

Vollständige Werte eines Balihoer Kriegers finden Sie auf Seite 178.





DIE HERZOGGLICHE KRIEGERAKADEMIE ZU ELENVINA

Vollständiger Name: Herzogliche Kriegerakademie zu Elenvina

Standort: Elenvina, Herzogtum Nordmarken, Mittelreich

Wappen/Symbol: grüne Lanze vor weißem Grund

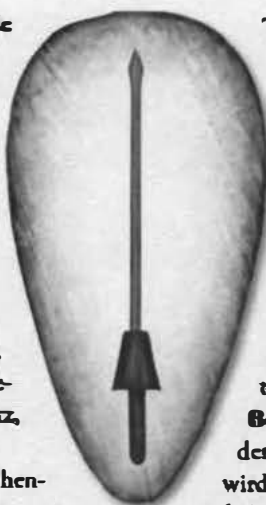
Wahlspruch: *Unus pro multis* (Einer für viele)

Träger: Haus vom Großen Fluss

Spezialgebiet: Lanzenreiten, Schwerter, Zweihandschwerter, Kriegskunst

Personen der Historie: Jel-Horas, Gründer des Legionslagers und der Stadt Jelenvinia (um 300 v.BF), Gertigunde vom Großen Fluss, Gründerin der Kriegerakademie (*434 BF), Hengist Traviamund Platz, Förderer der Akademie (*935 BF)

Bedeutende Abgänger: Doras Eludwina von Leihenhof, Jahrgangsbester und Ehefrau des Kronprinzen von



Tiefhausen (*1012 BF), Halmar von Schellenberg, exzellenter Tjoster (*983 BF), Finmar Neidenstein von Wildenberg, miserabler Kämpfer, aber hervorragender Stratege, Liebling von Tegyon ter Vero (*1010 BF), Lioba Praiodora von Bilgraten zur Graufurt, unbesungene Heldin (*1009 BF)

Größe: mittel (Schülerzahl sinkt)

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Ausstattung: ansehnlich (große Sammlung alter, teils gar antiker Waffen und Rüstungen)

Besonderheiten: Seit einigen Jahren sinkt die Akademie in die Bedeutungslosigkeit hinab, dennoch wird an alten Ausbildungszielen und Methoden festgehalten.

„Was unser geschätzter Akademieleiter Herr von Harthals sagen will ... also sagen wollte, bevor er eingeschlafen ist, ist Folgendes: Ihr mögt euch gewundert haben über die großen, leeren Hallen, über die wenigen anderen Jünglinge und Kadetten, und ich sage euch umarmend, dass es eine Zeit des Niedergangs dieser Akademie gegeben hat. Doch dies waren nur Vorzeichen dafür, dass es nun andere Anforderungen an diese Schule gibt – andere Anforderung an euch, an euer Leben als Krieger. Es bedeutet, dass wir wieder aufwachen werden und uns mit Freude und Ehrgeiz diesen neuen Herausforderungen stellen werden. Wie ein Krieger sich einem Duell stellt.“

—Fastrada Kerbsteyn, bei der Willkommensfeier neuer Zöglinge, neuzeitlich

GESCHICHTE

Die Kriegerakademie von Elenvina steht in den Fußstapfen jener Ausbildungsstätten, die Jel-Horas (329-300 v.BF) noch zu Lebzeiten in der nach ihm benannten Stadt Jelenvinia ins Leben rief. Jel-Horas zwang die alten Insektenkulte der Albanier in die Knie und löschte innerhalb des bosparanischen Reichs den Kult des Kriegsgotts Shinxir aus. In seiner Tradition des Praios- und Rondraglaubens wurde auch die Legionsausbildungsstätte fortgeführt. Sie überdauerte den Untergang Bosparans, wurde vom Nobiles-Geschlecht der Envini fortgeführt und schulte gegen Bezahlung Männer und Frauen in der Kunst des Krieges. Um 470 BF wurde die Schule dann jedoch, nach Querelen zwischen dem noch jungen Haus vom Großen Fluss und den Envini, die erst mit dem Niedergang des alten Nobiles-Geschlechts abschlossen, von Gertigunde vom Großen Fluss übernommen, neu ausgerüstet und als Herzogliche Kriegerakademie in eine neue Ära geführt. Die Krie-

gerakademie war lange Zeit eine der Vorzeigekademien des Mittelreichs: rondragläubig, ehrenhaft, dem Herzogshaus und auch dem Kaiserhaus in Treue verbunden.

Die traditionelle, in den Augen vieler Kritiker konservative und veraltete Ausbildung wurde von immer weniger Eltern als geeignet angesehen, ihren Kindern das Bestehen auf gegenwärtigen Schlachtfeldern zu ermöglichen. Damit einher ging auch der Verlust von Prestige, womit der Anreiz dieser Schule beizutreten weiter geschmälert wurde. Nach dem Ende des Albernia-Nordmarken-Konflikts (1027–1032 BF) brachen die Schülerzahlen dann vollends ein. Schwerter im Dienste des Herzogs wurden nun nicht mehr wie im bisherigen Maße benötigt. Zur Finanzierung des Waffengangs wurden zudem Gelder gestrichen, und deren erneute Erhöhung nach Friedensschluss wurde trotz zahlreicher Anträge in den Mühlen der Bürokratie schließlich vergessen.

Die Akademie, rondrianisch und ritterlich bis ins Mark, kämpft seitdem gegen das drohende Ende an. Doch während Akademieleiter Fredegar von Harthals am alten Lehrplan festhält, setzen sich andere Lehrer der Schule bereits seit dem Ende des Konflikts mit Albernia für eine Modernisierung der Methoden und Aufnahmeregeln ein, ohne die eigenen Traditionen zu verraten. Während des Überfalls Elenvinas durch Thorwaler im Jahre 1034 BF gelang es einer kleinen Schar junger Kadetten unter Fastrada Kerbsteyn, die Akademie ohne eigene Verluste gegen umherstreifende Nordleute zu halten. Dieser Erfolg scheint den Formationstechniken Kerbsteyns und ter Vetos nicht zu geben. Das erste Mal seit Jahren wird dadurch der Hauch eines frischen Windes, der in den verstaubten Hallen Einzug gehalten hat, nicht sofort im Keim erstickt.



Überfall

LEBEN AN DER AKADEMIE

Die Kriegerschule liegt inmitten von Weinbergen auf einem wehrhaften ehemaligen Weingut drei Meilen außerhalb der Stadt an der von Weiden gesäumten Reichsstraße nach Crumold.

Die Rösser, die der Schule aus dem herzoglichen Gestüt gestellt werden, grasen auf angrenzenden Wiesen. Dank diesen Tieren stellt das Lanzenreiten immer noch eine der wichtigsten Disziplinen der Nordmärker Akademiekrieger dar.

Große, leere Hallen kennzeichnen die Akademie in heutigen Tagen und künden von vergangenem Ruhm und altem Glanz. Einst waren die Hallen für eine viel größere Anzahl Kadetten ausgelegt, und der allgemeine Verfall der Gebäude und Mauern, die nicht mehr genutzt werden, beweist den desolaten finanziellen Zustand der Schule. Einzig die mit zahllosen Rüstungen, Wappen und Waffen geschmückte Haupthalle, ein Bereich der Stallungen und ein Trakt, in dem Schlafräumen liegen, werden noch gepflegt. Der Schulleiter achtet hier persönlich auf einen tadellosen Zustand. Die imposante Haupthalle wurde früher nur für Empfänge und Bankette gebraucht, heute wird sie aber auch als Fechtsaal genutzt. Eine kleine, der Rondra geweihte Kapelle befindet sich ebenfalls innerhalb der altherwürdigen Mauern und wird noch von Kadetten wie Lehrern gleichermaßen genutzt. Seit der zuständige Geweihte jedoch in den Schwarzen Landen gefallen ist, obliegt die Pflege dieses Raumes engagierten Laien innerhalb der Schule.

Während des Baus des neuen Kanzleiviertels wurden zahlreiche Mauerreste und Relikte des alten Königssitzes der Nordmarken entdeckt. Auch unterhalb der Akademie wurden verschüttete Räume aus den Dunklen Zeiten gefunden, als die Stallungen verkleinert wurden. Ganz Elenvina scheint auf eine alte, ruhmreiche Vergangenheit zurückblicken zu können. Überall, wo ein Grabender einen Spaten in die Erde steckt, stößt er auf alte Mauern oder Tonscherben.

In jedem Jahrgang finden sich meist nur vier bis sechs Kadetten, deren Eltern gewillt sind, sie in die Obhut der Schule zu geben und die gleichzeitig die nach wie vor strengen Aufnahmebedingungen erfüllen.

Die Nordmarken sind noch stark vom Rittertum geprägt, sodass viele Adlige ihre Sprösslinge bevorzugt in der Obhut eines befreundeten Adelshauses ausbilden lassen. Die Kriegerschule ist für Adlige fast ausschließlich dann interessant, wenn sich kein geeigneter Knappenvater findet – was selten der Fall ist – oder die Dauer der Ausbildung, die in Kriegerschulen üblicherweise etwas kürzer ist als bei einer herkömmlichen Ritterausbildung, wie etwa zu Zeiten des Waffengangs mit Albernia, von großer Bedeutung ist. Aus diesem Grund stammt etwa ein Drittel bis die Hälfte der Zöglinge aus gut betuchten bürgerlichem und großbäuerlichem Haus. Die Schulgebühren liegen weit außerhalb der Möglichkeiten normaler Handwerker.

Seit jeher wird an der Akademie der Kampf zu Fuß mit Schwert und Schild, Frau gegen Mann in langem Kettenhemd und Topfhelm gelehrt. Dazu kommt der Lanzengang zu Pferd. Die Waffenlehrerin Fastrada setzt seit kurzem zusätzlich auf den Kampf mit dem Zweihänder in Platte. Um diesen Stil effektiv üben zu können, fehlt es aber an Plattenrüstungen, die nicht nur zu Repräsentationszwecken in unbenutzten Gängen stehen, sondern noch dem Schutz der Schüler dienen können. Daher wird der Umgang mit dieser Rüstung außerhalb des normalen Lehrplans nur in den Abendstunden an interessierte Schüler vermittelt.

Zudem haben Reiten und Pferdepflege einen hohen Stellenwert im Lehrplan. Jedem Kadetten wird bei seinem Eintritt ein nicht zugerittenes Pferd zugewiesen, das er zusammen mit der Reitlehrerin und den Stallburschen ausbildet. Die Tiere sind meist Warunker, nur besonders betuchte Schüler können sich eines reinrassigen Elenviners erfreuen. Jeder Kadett betreut sein Pferd selbst (Für-



tern, Putzen, Ausmisten) und ist auch für kleinere Reparaturen an Sattelzeug oder Rüstung zuständig.

In den glorreichen Tagen der Schule wurde auch das Wagenlenken unterrichtet. Für diese von den aventurischen Schlachtfeldern verschwundene Kunst ist aber heute, auch aufgrund der hohen Kosten, kaum mehr Platz an der Akademie. Persönliche Lieblinge der Reitlehrerin *Bragane Leuinsfold* dürfen diese jedoch von Zeit zu Zeit bei einer Ausfahrt mit einem der beiden letzten Akademiestreitwagen begleiten und die Grundzüge des Umgangs damit erlernen.

Traditionell ist nicht nur die Ausbildung, sondern auch die Konkurrenz der Kadetten mit den herzoglichen Knappen und den Handwerksgesellen der Herzogstadt. Immer wieder kommt es zu Keilereien, wenn sich die älteren Kadetten in die Schänken oder Bordelle Elenvinas aufmachen. Zapfenstreich in der Kriegerschule ist bei Sonnenuntergang. Wer später kommt, weil er etwa nach einigen Bechern Wein oder nach einem glücklichen Fausthieb der Gegenseite bewusstlos in der Gosse lag, wird den Karzer der Kriegerschule und den Strafdienst kennenlernen.

Mit dem Kriegerbrief in der Tasche erhalten schließlich viele Zöglinge eine Anstellung als Offizier der herzoglichen Flusssgarde oder am Hof eines nordmärkischen Adligen. Als man sich noch mit Albernia schlug, war die Erlangung eines dieser gut bezahlten Posten so gut wie sicher. Heutzutage ist diese Selbstverständlichkeit nur noch mit guten Beziehungen gegeben, wodurch es den einen oder anderen Krieger aus Elenvina zunächst ins Abenteuerleben hinauszieht.

Was denkt ein Krieger der herzoglichen Kriegerakademie über ...

... Albernia: „Raufbolde, Rebellen, Reichsverräter!“

... Schaukämpfer: „Schwertmeister? Pah! Allerhöchstens Tanzmeister. Ein ordentlicher Schwerthieb braucht keine Schnörkel. Wir haben hier keine Zeit für diese Albernheiten.“

... die Akademie Schild und Schwert zu Balibo: „Ein strahlendes Beispiel, dem es nachzueifern gilt. Auch sie wahren die Traditionen, doch können sie den Nachwuchs besser dafür begeistern.“

Was denkt ... über die Krieger der herzoglichen Kriegerakademie?

... ein Schwertgeselle des niUinin-Stils: „Anders als unsere Schule haben sie sich leider nicht aus dem Konflikt herausgehalten. Aber was erwartet man auch von den Lakaien des Herzogs? Unser Gesellentum ist niemandem hörig.“

... ein Schmiedegeselle aus Elenvina: „Die Kriegerschule, sagt ihr? Einfach fünf Meilen die Straße entlang, wenn ihr dann an ein Weingut kommt, wo sie ihren Wein selbst versoffen haben, habt ihr sie erreicht. Hochnäsiges Pack, allesamt.“

... ein Kommandant der Flusssgarde: „Auf jemanden, der von der Akademie kommt, ist Verlass, das haben mich jetzt schon zwei Jahrzehnte Erfahrung gelehrt. Sie verdienen einen guten Posten nach ihrem Abgang!“

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

„Ein für Viele“ ist zwar schon länger Wahlspruch der Akademie, als dass noch jemandem bekannt wäre, woher er stammt, öfter ist jedoch der Schlachtruf „Für den Herzog, für die Nordmarken – und für Rondra!“ aus dem Munde der Kadetten zu hören. Daraus wird ersichtlich, dass die *Loyalität* als die oberste Tugend an der Akademie angesehen wird und in welcher Reihenfolge die Loyalitäten gelten. Als ritterliche Akademie wird auch großer Wert auf die Vermittlung von *Ehrenhaftigkeit* gelegt. Verhalten bei Minne und Turnier, Gnade gegenüber einem besiegten Gegner, Rechtschaffenheit im Namen Praios' und Rondras, Standhaftigkeit im Angesicht von Beleidigungen – all dies sind Beispiele, bei denen von den Kadetten tadelloses und ehrenvolles Verhalten erwartet wird. Natürlich ist auch der ritterliche *Schutz der Schwachen* Teil der Prinzipientreue – er hat aber die geringste Bedeutung der drei Aspekte. Die Krieger sollen die Interessen der Nordmarken schützen, erst danach kommen Witwen und Waisen. Zudem gilt schon seit jeher die Kameradschaft für den Reiter an der eigenen Flanke höher als der Schutz des Bauern auf dem Feld.

PERSONEN DER AKADEMIE

FREDEGAR VON HARTHALS, AKADEMIELEITER

„Wisst Ihr, das ist schön und gut, und die jungen Leute versprechen sich davon auch erstmal einen Vorteil, aber das haben wir noch nie so gemacht. Deshalb ist es auch nicht sinnvoll.“

—Akademieleiter Fredegar von Harthals zu Fastrada Kerbsteyn, neuzeitlich

Der Nordmärker Fredegar (*962 BF, neigt zu Fülligkeit, dünner weißer Haarkranz, weißer sehr gepflegter Vollbart, grüne Augen) ist Akademieleiter seit 1007 BF. Davor als Rittmeister der Flusssgarde zu hohen Ehren gelangt, ist die Akademie für ihn auch gewissermaßen eine Ruhestandstätigkeit. Er setzt auf traditionelle ritterliche Kampfesweise, auf rondrianische und praiosgefällige Tugenden, zu denen sich in den letzten Jahren ein Gutteil Altersstarrsinn gesellt hat. Veränderungen sind ihm ein Graus, dementsprechend gewährt er Lehrern mit „neumodischen Ideen“ nur wenig Spielraum. Die einzige jugendliche Leidenschaft, die er noch pflegt, ist seine Vorliebe für die Reitermanöver der Ferdoker Lanzerinnen. Er unterrichtet Jünglinge und Kadetten mit einschläfernd-monotoner Stimme in Geschichte, Heraldik und Etikette. Seine Ausführungen zum Schwertkampf sind mittlerweile rein theoretisch.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

• *Bragane Leuinsfold* (*988 BF, einäugig, Narbe über der Wange, kurze braune Haare, braune Augen, dürr) ist als ehemalige Weibelin der Ferdoker Lanzerinnen nur für den Unterricht in Reiterkampf und Lanzengang verantwortlich. Sie ist dafür berüchtigt, die Kadetten bis über ihre Grenzen hinaus zu treiben. Ein Ausritt, bei dem nicht mindestens einer vom Ross fällt, ist in ihren Augen nicht die Mühe wert. Dennoch ist sie mit ihrer rauen, aber herzlichen Art bei den Schülern beliebt. Sie ist eine große Freundin des Streitwagens und ärgert sich immer noch, dass sie aufgrund einer Reitverletzung nicht am letzten Donnersturmrennen teilnehmen konnte.



● **Fastrada Kerbsteyn** (*1003 BF, hübsch, lockige, blonde Haare, hochaufgeschossen und schlank, Narbe am Kinn) ist Fredegars neuer „Stern am Akademiehimmel“. Der Freund schöner Frauen hat ihr einen Lehrposten bewilligt, obwohl die eigenwillige Kämpferin im Albernia-Konflikt in Ungnade gefallen ist. Während eines Scharmützels in Albernia missachtete sie einen Angriffsbefehl, um die Bauern zu schützen. Die junge Offizierin, die bereits mehrmals die Autorität ihrer Vorgesetzten nicht anerkannt hatte, wurde daraufhin unehrenhaft aus dem Dienst entlassen. An der Akademie setzt sie sich für gelockerte Aufnahmebedingungen, moderne Taktiken im Sinne Rondras und Nandus' und den gerüsteten Kampf mit dem Zweihänder ein. Doch trotz seiner Bewunderung für ihr gutes Aussehen ist Fredegar für diese Eskapaden der Lehrerin saub. Wo es ihr gelingt, dennoch Neuerungen durchzuführen, gibt ihr der Erfolg Recht. Mit den Schülern pflegt sie eine ironische, aber kameradschaftliche Art. Als Folge teilt sich die Schülerschaft ein Lager, welches die junge Lehrerin mag, und in ein Lager, das sich von ihr beleidigt fühlt.

● **Tegyon ter Vero** (*992 BF, glatzköpfiger, vom Leben gezeichneter Mann, der häufig leise mit rauher Stimme vor sich hin flucht) ist ein Freund des *Hartuwal vom Großen Fluss*, obgleich er auch einige Geheimnisse vor ihm verbirgt. Schon Tegyons Eltern waren mit dem Haus vom Großen Fluss verbunden. Als Feinde der Familie *Galahan* fanden die Adligen nach ihrer Vertreibung aus Grangor in den Nordmarken Aufnahme und dankten dies durch unerschütterliche Treue. Mit Fastrada verbindet Tegyon der Wille zur Reform, obgleich sich die beiden Lehrer menschlich sehr voneinander unterscheiden. Das gemeinsame Ziel eint sie. Tegyon unterrichtet Kriegskunst und Formations-taktik und kann auch Gefallen an Schülern finden, die sich nicht durch ihre Fähigkeiten an den Waffen, sondern durch ihre Begabung im *Subszelt* hervortun. Er möchte nicht nur neue Kämpfer in die Nordmarken entlassen, sondern er möchte die höheren Ränge des Militärs mit frischem Wind beleben. Bei seinem Unterricht zeigt er, getreu dem Wahlspruch der Akademie, dass es im Kampf nicht auf den einzelnen Kämpfer, sondern auf den militärischen Verbund als Ganzes ankommt. Bei *Hartuwal* versucht er, die Gelder für die Akademie zu erhöhen, doch das gestaltet sich ob der Situation am Herzogshaus als vertrackt. Trotz seiner verschlossenen Art würden einige Schüler alles für ihn tun.

Ein Held aus der Herzoglischen Kriegerakademie zu Elenvina

Ein Held aus Elenvina mag ein wenig verstaubt in Gebaren und Ansichten erscheinen, aber er beweist auch eindrucksvoll, dass traditionelle Werte und rondrianische Kriegskunst heute noch von großer Bedeutung sind. Wenn auch zwischen Pikenhaufen und Torsionsgeschützen Rondras Ideale fern scheinen und ein ritterlicher Zweikämpfer fehl am Platze wirkt, so strahlt ein Vorbild an Treue und Ehre umso heller. Ein Krieger aus Elenvina geht sicher



Waffenpflege

nicht den einfachsten oder erfolgversprochensten Weg zum Sieg, aber dafür einen, der Rondra zur Ehre gereicht.

Der Held mag auch den modernen Ansichten einiger jüngere Lehrer nicht abgeneigt gewesen sein, wird bei allem Willen zur Modernisierung jedoch niemals so weit gehen, dass er seine ritterlichen Prinzipien verrät.

Ein Spieler muss bei der Charaktererschaffung wählen, ob seine Rüstungsgewöhnung traditionell für das lange Kettenhemd gilt, oder er die Leichte Platte oder gar die Garether Platte nach einer individuellen Ausbildung bei *Fastrada Kerbsteyn* bevorzugt. Bei der Heldenerschaffung haben Helden aus Elenvina die Möglichkeit, die Sonderfertigkeit *Kriegsreiterei (Streitwagen)* zu wählen. Häufig wird zudem das Talent *Fahrzeug Lenken* gesteigert.

Die Kriegerakademie im Spiel

Die Akademie eignet sich wie so viele ihrer Pendants zum Erlernen von Kampf- und Sonderfertigkeiten. Besonders jetzt, da Gelder dringend benötigt werden, ist das Abweisen eines gut zahlenden Lernwilligen trotz allen Dünkels unwahrscheinlich. Abseits davon



gibt es einen bisher recht unbekannten Schatz an strategischem Wissen und Kriegskunst unter den Lehrern und teilweise unter den Abgängern der Schule.

Wohlwollende Geldgeber, auch beispielsweise seitens mit Wohlstand gesegneter Helden, sind ob der ungünstigen Situation der Akademie immer gern gesehen. Die Akademie kann es sich nicht mehr leisten, wählerisch zu sein, was ihre Unterstützer angeht. Obwohl die offizielle Trägerschaft weiterhin einzig beim Herzogshaus liegen wird, können neue Geldgeber Einfluss auf Ausstattung, Lehrplan und sonstige Aktivitäten der Akademie nehmen, allerdings werden Rondras Gebote weiterhin geachtet werden – unabhängig von Wünschen noch so spendabler Geldgeber.

In jüngster Zeit mag besonders achtsamen Besuchern eine Atmosphäre der Geheimnistuerei und des Misstrauens unter dem Mantel der traditionellen Kriegerschule auffallen.

SZENARIOIDEEN

... für Zöglinge

Seit kurzem kursiert der Name eines Kriegsgotts aus den Dunklen Zeiten in der Schülerschaft: Shinxir soll den Legionen vor mehr als 1000 Jahren ihre Kraft und Disziplin gegeben haben. Einem ehemaligen Abgänger der Akademie unter den Helden beispielsweise mag die zurückhaltende Stimmung in der Schule auffallen, wo früher alle Ehemaligen immer herzlichen willkommen waren. Dies könnte ihn zu weiteren Nachforschungen animieren. Oder verstricken Sie einen Helden in den Geheimbund, welcher von *Tegyon* ins Leben gerufen wurde!

Amaldo Ceremoni von der Kriegerakademie zu Vinsalt (siehe Seite 91) und *Tegyon* ahnen, dass sie demselben verbotenen Gott huldigen. Zöglinge beider Akademien könnten im Auftrag ihrer Lehrer einen Kontakt des Geheimbunds in Elenvina mit den Myrmidonen (Horas 217) vermitteln.

Fastrada Kerbsteyns Lehre würde sehr von einer Ausgabe des Adersin-Vademecums profitieren. Allerdings darf der Akademieleiter *Fredegar von Harthals* nichts davon erfahren. *Kerbsteyn* wäre Schülern, die ihr eine solche Schrift übergeben, sehr dankbar. Diese müssten aber unerlaubterweise das Schulgelände verlassen, und sollten bei ihrer Rückkehr nicht mit einem ketzerischen Werk erwischt werden. Dieses Szenario eignet sich vor allem, wenn Sie als Meister einen sanften Einstieg ins Abenteuerleben abseits von großen Gefahren planen.

... für fremde Helden

Die Völkerkundlerin *Aryanne diCosalli* aus dem Horasreich hat es nach Elenvina verschlagen, um historische Schätze aus den Dunklen Zeiten zu bergen und so die Geschichtsforschung des alten Reiches voranzubringen. Nach Grabungen im Bereich der Stallungen der Akademie vermisst sie allerdings einige sehr gut erhaltene Fundstücke – unter anderem die Standarte der Legio V Shinxiria, welche vom Horasreich als wichtiges Kulturgut angefordert wird, und in Vinsalt untersucht und ausgestellt werden soll. Nur durch einen guten Kontakt ist es den Helden möglich, herauszufinden, dass *Tegyon* sie aufbewahrt – allerdings hat er sie in seinen Räumen unter dem doppelten Boden einer Truhe wohl versteckt. Welches seltsame Interesse verleitete den disziplinierten Lehrer zu diesem Diebstahl?

GEHEIMNISSE DER HERZOGLICHEN KRIEGERAKADEMIE ZU ELENVINA

Was weder Akademieleiter *Fredegar von Harthals* noch die streitbare *Fastrada Kerbsteyn* ahnen, ist, dass der alte Sbinxirglaube sein Unwesen in der Akademie treibt. Lange war der Streit der Kriegsgötter, aus welchem Rondra siegreich hervorging, wodurch die Anbetung Shinxirs in den Dunklen Zeiten dem Vergessen anheimfiel, nur eine Anekdote aus ferner Vergangenheit. Doch nach der Bergung einiger Relikte des Shinxir beim Umbau der Stallungen wurde *Tegyon ter Vero* vom Geist der alten Legionsgottheit inspiriert, so dass er die alten Kriegerideale des Shinxir erneuern möchte: Shinxir begreift seine Anhänger nicht als Einzelne, welche nach hehren Zielen und persönlicher Ehre streben – seine Anhänger sind sein Schwarm, und *Tegyon* mag nach dem Tod seiner Schwester während des Alberniakonflikts durch die Hand eines Bogenschützen bewusst geworden sein, dass ein Einzelner durch einen verirrten Pfeil ausgelöscht werden kann, dass der Schwarm jedoch weiterlebt, bis jedes einzelne seiner Individuen vernichtet ist. Er versteht es, mit größter Vorsicht und Sorgfalt ausgewählten Schülern ebenfalls die Begeisterung für den Schwarm der Bosparanischen Legionen zu wecken, so dass sich unerkannt von Außenstehenden ein kleiner Geheimbund gebildet hat, der sich unregelmäßig in einem verlassenen Trakt zu nächtlichen Treffen einfindet und unter *ter Veros* Führung über Shinxir philosophiert.

Sollte Wissen um den Kult des Shinxir zur Praios- oder Rondrakirche gelangen, wären Konsequenzen für *ter Veros* Geheimbund, aber auch für die ganze Schule, unabdingbar.

Beim Umbau der Stallungen wurden verschiedene Relikte aus den Dunklen Zeiten offengelegt – unter anderem die Standarte der Legio V Shinxiria (Horas 205), welche eine Hornisse zeigt. Diese Standarte hat *Tegyon ter Vero* an sich gebracht, ahnt jedoch nicht, dass mittels einer vergessenen Liturgie noch die alte, vereinigende Kraft des Shinxir darauf liegt. Auch die Myrmidonen könnten bald nach dem Verbleib der Standarte forschen. *Tegyon* hat zwar Interesse am Kontakt zu gleichgesinnten Shinxiranhängern, wird aber die Standarte um keinen Preis aus der Hand geben wollen. (*)

Zahlreiche alte Verträge, Eide und Übereinkünfte mit Adelshäusern am Großen Fluss sind von *Fredegar von Harthals* archiviert worden. Das könnte sich noch als sehr nützlich erweisen, sollte die Akademie einmal auf irgendeine Art in Bedrängnis geraten. Die betroffenen adligen Familien wollen aber eventuell von diesen Vereinbarungen nichts mehr wissen. (*)



DIE KRIEGERSCHULE DER HOHEN KRIEGSKUNST ZU ESLAMSGRUND

Vollständiger Name: Haus der Hohen Kriegskunst derer vom Berg in Eslamsgrund

Standort: Eslamsgrund, Königreich Garethen, Mittelreich

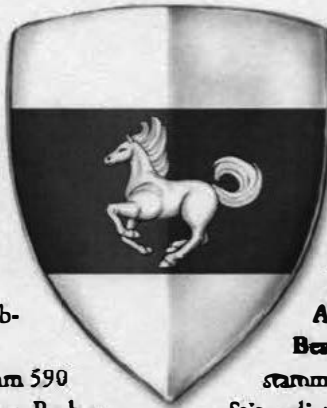
Wappen/Symbol: ein reitendes Pferd (oft eingebunden in das Wappen des Hauses vom Berg)

Wahlspruch: Treue dem Greifenthron

Träger: Haus vom Berg

Spezialgebiet: Reitkunst, Strategie, Anderthalbhänder, verschiedene Rüstungsformen

Personen der Historie: Themirion vom Berg (um 590 BF), großer Held, der sich dem Zug Rohals gegen Borbarad in der Gorischen Wüste anschloss



Bedeutende Abgänger: Alrik von Zweifelsfels (*999 BF), erfolgreicher, aber von Zweifeln geplagter Tjoster (*1002 BF); Radiula von Zwerg, Tochter eines Schneiders, wegen ihres Talents und Muts nach Eslamsgrund geschickt, später in den Stand einer Junkerin erhoben (*1007 BF)

Größe: mittel

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Ausstattung: groß

Besonderheiten: Ein Großteil der Abgänger entstammt dem Adel, nur wenige bürgerliche Krieger und Stipendiaten befinden sich unter den Schülern. Unter den Schülern gehört ein größerer Teil dem Haus vom Berg, von Streitzig und von Sturmfels an.

„Die Eslamsgrunder waren immer hervorragende Krieger. Sie waren die zweitbesten Taktiker – nach den Wehrheimern. Sie sind die zweitbesten Tjoster – nach den Garethern. Nur bei der Pünktlichkeit werden sie von den Nordmärkern auf Platz drei verdrängt. Unangefochten führen sie jedoch bei der Zahl der Verräter und Überläufer.“
— oft gehörte Anekdote über die Eslamsgrunder, neuzeitlich

„Man kann die Eslamsgrunder für bieder und arrogant halten. Doch an ihrer Loyalität für die Kaiserin und ihrem Können sollte man nicht zweifeln. Dass Leomar vom Berg zur Familie gehört, dafür können sie doch nichts. Das wäre ja gerade so, als ob man der Kaiserin vorwerfen sollte, dass sie mit Answin von Rabenmund verwandt ist. Das sind alles tadellose Burschen und Mädels, die schon oft in die Schlacht gegen Dämonendiener und Orks gezogen sind. Stolz sollten wir auf sie sein!“

— ein Eslamsgrunder Bürger über die Krieger der heimischen Akademie, neuzeitlich

„Leomar? Vom Berg? Wie könnt ihr es wagen, in unserer Gegenwart den Namen des verfluchten Erzverraters zu nennen? Dann könntet ihr mich auch gleich Haffax oder Galotta schimpfen. Für solch eine Frechheit gibt es nur eine Entschuldigung, Kampfaufs erste Blut!“
— gehört in einer Eslamsgrunder Taverne, neuzeitlich

GESCHICHTE

Die Gründung der Schule der Hohen Kriegskunst im Jahre 490 BF geht auf das Haus vom Berg zurück. Das bereits damals weitverzweigte Adelsgeschlecht erbat sich von ihrem Lehnsherrn die Erlaubnis der Gründung einer eigenen Kriegerakademie, um einerseits talentierte Niederadlige zu Kämpfern auszubilden, und sich andererseits eine Hausmacht loyaler Streiter zu sichern. Rohal

der Weise stimmte wegen unbeugsamer Treue der Familie vom Berg zu, gewährte die Gründung der Schule und half sogar bei der Finanzierung. Voraussetzung war jedoch eine Aufnahme von Adligen aus allen Reichsteilen, nicht nur der Getreuen des Hauses vom Berg. Als Standort der Akademie wurde die beschauliche garethische Stadt Eslamsgrund gewählt, einer der wichtigsten Sitze des Hauses vom Berg.

Während des Kriegs gegen Borbarad im Jahre 590 BF führte Themirion vom Berg, ein Abgänger der Schule und großer Held der Rohalszeit, 30 mittelreichische Krieger zur Gorischen Wüste, fiel aber beim Kampf gegen die Horden des Dämonenmeisters, genau wie der Rest der Eslamsgrunder. Gerüchten zufolge soll Borbarad die Knochen des großen Helden bei seiner Rückkehr wiederbelebt und zu einem Heerführer seiner Untotenarmee gemacht haben.

In den nächsten Jahrhunderten fiel die Akademie nicht durch besonders große Taten auf. Erwähnenswert ist nur, dass ihre Abgänger zur Zeit der Eslamiden oft als zusätzliche Leibgarde eingesetzt wurde, da man die Treue der Krieger schätzte.

Seit 700 BF verlagerte die Akademie ihren Unterricht von der reinen Ausbildung von Kriegern hin zum Einsatz von Strategie und Taktik. Damit erwarb sich die Schule auf dem Feld der Kriegskunst einen ausgezeichneten Ruf und änderte ihren Namen in den noch heute gebräuchlichen, stand jedoch stets im Schatten der Wehrheimer Offiziersschmiede. Dennoch hatten die Abgänger einen so guten Ruf, dass sie häufig verantwortungsvolle Positionen in der Reichsarmee, einer Stadtgarde oder als Leibwache eines hochgestellten Adligen fanden. In den letzten hundert Jahren haben sich die Eslamsgrunder als passable Turnierreiter hervor getan, auch wenn ihnen die Brillanz der Garethen und der Puniner Krieger fehlt.



Obwohl sie nicht dafür verantwortlich sind, so hat der Verrat des ehemaligen Reichserzmarschall *Leomar vom Berg*, den Ruf der Eslamsgrunder nachhaltig beschädigt. Leomar – obwohl selbst Abgänger der Wehrheimer Schule – wird von vielen Mittelreichern fälschlicherweise als Abgänger der Akademie von Eslamsgrund betrachtet, da er einer der prominentesten Vertreter der Familie vom Berg ist. Um sich von diesem Makel reinzuwaschen, hat der derzeitige Akademieleiter vor, aus den Eslamsgrundern wieder strahlende Helden zu machen, die treu an der Seite des Kaiserhauses stehen. Ob ihm dies gelingen wird, wird sich allerdings erst in den nächsten Jahren herausstellen.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Das Akademiegebäude liegt im Südosten der Stadt Eslamsgrund, unweit der Stadtmauer gelegen. Das Gebäude kann einer großen Menge von Schülern und Lehrern Platz bieten und verfügt zusätzlich über einige Ställe und eine – außerhalb der Mauern der Stadt gelegene – Koppel für die Pferde.

Die Innenausstattung der Schule ist im Gegensatz zu vielen anderen Akademien geradezu luxuriös zu nennen: Die Vorhalle wurde mit Portraits der Akademieleiter, edelsten Zierwaffen und Prunkrüstungen sowie Säulenverzierungen von Baumeistern aus Zwerch geschmückt. Die Rekruten besitzen Zweierzimmer und

müssen nicht in einem Gemeinschaftssaal nächtigen. Die Zimmer der Ausbilder sind an deren adlige Herkunft angepasst und bieten den Lehrern einen eigenen Ankleideraum und sogar eine Latrine. Selbst die Mahlzeiten sind reichhaltiger und teurer als an anderen Akademien. Hier lernt der Adel des Mittelreichs, und auch wenn die Ausbilder versuchen, die Schüler nicht zu verweichlichen, merkt ein Gast sofort, dass er sich nicht in einer gewöhnlichen Kriegerakademie befindet.

Im Gegensatz zu vielen anderen Schulen haben sich in Eslamsgrund vor allem Kinder aus Adelshäusern eingefunden. Nichtadlige gibt es zwar, sie stellen jedoch eine Minderheit dar, auf die die Adelsprösslinge herabsehen. Dieses Verhalten hat den Eslamsgrundern den Ruf von eitlen und arroganten Kriegern eingebracht, die bei vielen ihrer Standesgenossen unbeliebt sind.

In ihrer Freizeit können die angehenden Krieger sich in der Stadt vergnügen oder mit ihren Pferden Ausritte ins Umland unternehmen. Die meisten Krieger gehen während ihrer Ausbildung auch auf die Jagd oder suchen die Nähe eines höhergestellten Adligen, der sie zu Festen oder Turnieren mitnimmt. Als größte Ehre gilt der Besuch des Großen Kaiserturniers in Gareth. Die sonst so stolzen Schüler sind dann oft sogar bereit, als Knappe eines erfahrenen Kriegers zu fungieren.



Planungstreffen

DIE AUSBILDUNG

Schon immer war es dem Haus vom Berg wichtig, dass die Eslamsgrunder Krieger mit den modernsten Waffen und Rüstungen ausgestattet werden. So verwundert es auch nicht, dass man sich während der Ausbildung vornehmlich mit dem Anderthalbhänder auseinandersetzt. Doch auch Übungen mit dem klassischen Langschwert, dem Zweihänder und der Lanze sowie der Armbrust gehören zur Ausbildung. Die Akademie verfügt zudem über eine große Auswahl verschiedener Rüstungen und den Kadetten wird

nahegelegt, diese im Laufe ihrer Ausbildung allesamt auszuprobieren. Dies soll nicht nur die Schüler fordern und die Beweglichkeit verbessern, sondern die Schüler auch auf ihren Dienst nach der Akademie vorbereiten, denn je nachdem, wo sie eine Anstellung finden, werden sie eine andere Rüstung tragen müssen.

Ein besonderes Augenmerk wird auf eine solide Ausbildung von Strategie und Taktik gelegt. Zwar ist Eslamsgrund keine reine Offizierschmiede und vor allem nicht mit Wehrheim zu vergleichen, doch verwundert es kaum, sieht doch die Akademie für die *Hohe*



Kriegskunst ein. Viele Taktiken Helme Haffax' und Leomars vom Berg werden hier noch immer unterrichtet – ganz gleich, was man von den Verrätern halten mag.

Die Zahl der Schüler liegt bei etwa 30, doch schwankt die Zahl von Jahr zu Jahr erheblich. Manchmal finden sich viele neue adlige Schüler ein, manches Jahr gibt es überhaupt keine Neuzugänge. Gerade in den letzten Jahren ist es schwierig geworden, neue Schüler zu finden, scheuen doch die Adelsfamilien vor dem derzeit schlechten Ruf der Akademie zurück. Selbst die Unterstützung der Kaiserin für den Akademieleiter hat noch keine Besserung eintreten lassen.

Die Zahl der nichtadligen Schüler wird in der Regel durch das hohe Schulgeld begrenzt – viele Bürger können es sich einfach nicht leisten, einen großen Teil der Ausrüstung ihrer Kinder zu stellen, ebenso ist die Versorgung der Pferde kostspielig. Denn auch wenn das Haus vom Berg die Akademie finanziell unterstützt, so müssen die Schüler doch einen Teil der Ausbildungskosten selbst tragen.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Bei den Abgängern der Schule spielt der *Schutz der Schwachen* eine wichtige Rolle. Ein Eslamsgrunder sieht sich als Schutzherr aller Mittelreicher, ja sogar also aller Zwölfgöttergläubiger. Sie vor Gefahren zu schützen, ist eine wichtige und prägende Tugend. Allerdings sorgt diese Tugend auch oft dafür, dass sich bei den Abgängern der Akademie die Vorstellungen eines Standesunterschieds, der allen Menschen zu Eigen ist, festigen. Dass ein Bauer oder Söldner ebenso heldenhaft sein kann wie ein Krieger oder Ritter, passt nicht zur Sichtweise der Eslamsgrunder. Ausnahme mögen hier vor allem die nichtadligen Abgänger sein, die in den meisten Fällen aber auch Außenseiter der Schülerschaft sind.

Auch *Loyalität* ist eine der Tugenden der Eslamsgrunder. Der Kaiserin und seinem Lehnsherrn ist man zur Treue verpflichtet, doch ist mit dieser Loyalität auch oft eine gewisse Arroganz und Streitsucht verbunden. Kränkungen der Ehre der Kaiserin, der Familie oder der Götter werden streng geahndet und bleiben nie unbeantwortet. Dem Haus vom Berg – das als Mäzen der Akademie großen Einfluss auf die Ausbildung ausübt – stehen ebenfalls viele Abgängerinnen wohlwollend gegenüber, sind allerdings nicht verpflichtet, in deren Dienst zu treten.

Die dritte Säule der Prinzipien, die Ehrenhaftigkeit, hat ebenfalls einen hohen Stellenwert, steht aber weniger deutlich im Vordergrund als die erstgenannten Tugenden. Ein Eslamsgrunder schätzt Ehre, doch neigt er wegen Standesdünkel gelegentlich auch zum Jähzorn, Eitelkeiten und hitzigem Gemüt. Wegen ihrer Ausbildung in der Kriegskunst ist ihnen auch manche Finesse des Kampfes nicht fremd. Wo ein anderer Krieger schon unrundianisches Verhalten vermutet, ist es dem Eslamsgrunder nur ein taktischer Vorteil. Und dazu zählt es auch, eine Gruppe von Orks – insbesondere bei zahlenmäßiger Überlegenheit der Schwarzpelze – aus dem Hinterhalt angreifen zu können.

Was denkt eine Kriegerin vom Haus der Hohen Kriegskunst über ...?

... eine *Puniner Kriegerin*: „Ich empfinde ihr Gebaren als unzumutbar. Noch vor kurzer Zeit rühmten sie sich eines angeblichen Kaisers. Jetzt ist unsere Kaiserin auch die ihre, und sie können sich nicht damit abfinden.“

... die *Kaiserin*: „Sie ist die glanzvollste Herrscherin seit Reto. Ihre Tapferkeit und ihr Mut überstrahlt alles. Wir dienen ihr treu und voller Begeisterung.“

... *Magier*: „Wir sind zufrieden damit, dass es in unserem schönen Eslamsgrund keine Magierakademie gibt. Die Welt wäre ohne Zauberei besser dran. Wie oft haben wir schon gegen niederhöllische Wesen kämpfen müssen? Zu oft, viel zu oft!“

... *Leomar vom Berg*: „Dazu möchte ich mich nicht äußern.“

Was denkt ... über das Haus der Hohen Kriegskunst?

... ein *Puniner Krieger*: „Das Haus vom Berg fördert diese Schule. War nicht ein vom Berg einst Reichserzmarshall der Garether und hat sie verraten? Wie der Lehrer, so sein Schüler, sage ich.“

... ein *Garether Krieger*: „Passable Reiter, aber wirklich gute Tjoster sind das nicht. Ich habe beim letzten Turnier gleich drei von ihnen vom Pferd gestoßen.“

... das *Volk*: „Alles hohe Herrschaften sind das. Ihre Rüstungen sind blitzblank, ihre Haltung gerade wie ein Besenstiel, und ihr Mut ist der eines Löwen. Ohne sie wäre die Welt schlechter dran.“

... ein *Rondrageweihter*: „Man kann ihnen weder Mut noch Tapferkeit absprechen. Allerdings sehen wir es nicht gerne, wie sich ihr Bild von Ehre gewandelt hat. Auf ihren Jagdausflügen benutzen sie die göttinungefällige Armbrust und es gab auch schon Eslamsgrunder Krieger, die dieses schreckliche Werkzeug im Kampf gegen Menschen eingesetzt haben.“

PERSONEN DER AKADEMIE

KONNAR VOM BERG, AKADEMIELEITER

Konnar (*990 BF, eisgraue Augen, Narbe von der Stirn zum Kinn, lahmes linkes Bein), ein Vetter Leomars vom Berg, gilt als getreuer Anhänger Rohajas. Nur wenige Tage nach Selindian Hals Krönung zum Kaiser verließ Konnar Almada, kündigte seine Lehenstreue und wurde Akademieleiter der Hohen Schule der Kriegskunst.

Der früher fröhliche Baron gilt heute als verbissen und jähzornig. Oft kommt es vor, dass er Untergebene anbrüllt und sich nur schwer beherrschen kann. Dennoch genießt er bei den Schülern und der Bevölkerung Eslamsgrund hohes Ansehen und wird nie in Frage gestellt.



WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

☉ **Volta von Sturmfels** (*970 BF, graue kurze Haare, laute Stimme, linkes Ohr fehlt), ein alter Haudegen und Veteran vieler Schlachten der Neuzeit, ist bei den Schülern gefürchtet. Jeden Morgen lässt er die Schüler unter dem Lärm einer Trommel zum morgendlichen Dauerlauf auf dem Gelände antreten. Für Akademieleiter Konnar hat er nicht viel übrig, glaubt er doch, dass er den Posten nur bekommen hat, weil er der Familie vom Berg angehört.

Auch wenn niemand es vermuten würde, so ist der Veteran doch ein begeisterter Schreiber von maraskanischen Kriegsgeschichten. Dass seine Berichte, die sich auch bei seinen Schülern großer Beliebtheit erfreuen, den Schrecken des Maraskanfeldzuges einseitig darstellen, stört Volta nicht, hasst er die Insel doch von ganzem Herzen.

☉ **Virion von Streitzig** (*1000 BF, blonde Haare und Vollbart, gutaussehend, geduldig) hingegen gehört zu einer der weitläufigsten Adelsfamilien des Mittelreiches. Der Lehrer bildet die Schüler in der Kunst der Kriegsführung aus und ist bei den Schülerinnen wegen seiner freundlichen Art und seinem guten Aussehen sehr beliebt.

☉ **Richeza Amazetti** (*1003 BF, schwarzer Pferdeschwanz, trägt immer Reitkleidung, riecht nach Pferd) stammt aus Taladur und wurde von Konnar nach Eslamsgrund bestellt, um eine hervorragende Reitlehrerin für seine Schule zu haben. Als Almadanerin hat sie es jedoch unter anderen Lehrern wie auch den Schülern sehr schwer, sagt man ihr doch nach, sich auf die Seite Selindian Hals gestellt zu haben – ein Umstand, der fast einem Reichsverrat gleichkommt.

☉ **Dorio vom Berg** (*1020 BF, lange blonde Haare, arrogant) ist der unbestrittene Platzhirsch unter den Schülern. Der selbsternannte Anführer aller Eslamsgrunder schwingt gerne große Reden und ärgert die nichtadligen Schüler. Er ist heimlich in Richeza Amazetti verliebt, würde es aber nie zugeben, denn offiziell verabscheut er die almadanischen Verräter.

☉ Eine gute Seele hingegen ist **Vilburia Tannenfried** (*990 BF, dicklich, redet mit Koscher Akzent), die Hausmeisterin des Schulgebäudes. Sie kümmert sich um die nichtadligen Schüler, gibt ihnen oft Ratschläge und weist Dorio und seine Bande in die Schranken, auch wenn sie weit unter seinem Stand steht.

EINE HELDIN AUS DEM HAUS DER HOHEN KRIEGSKUNST

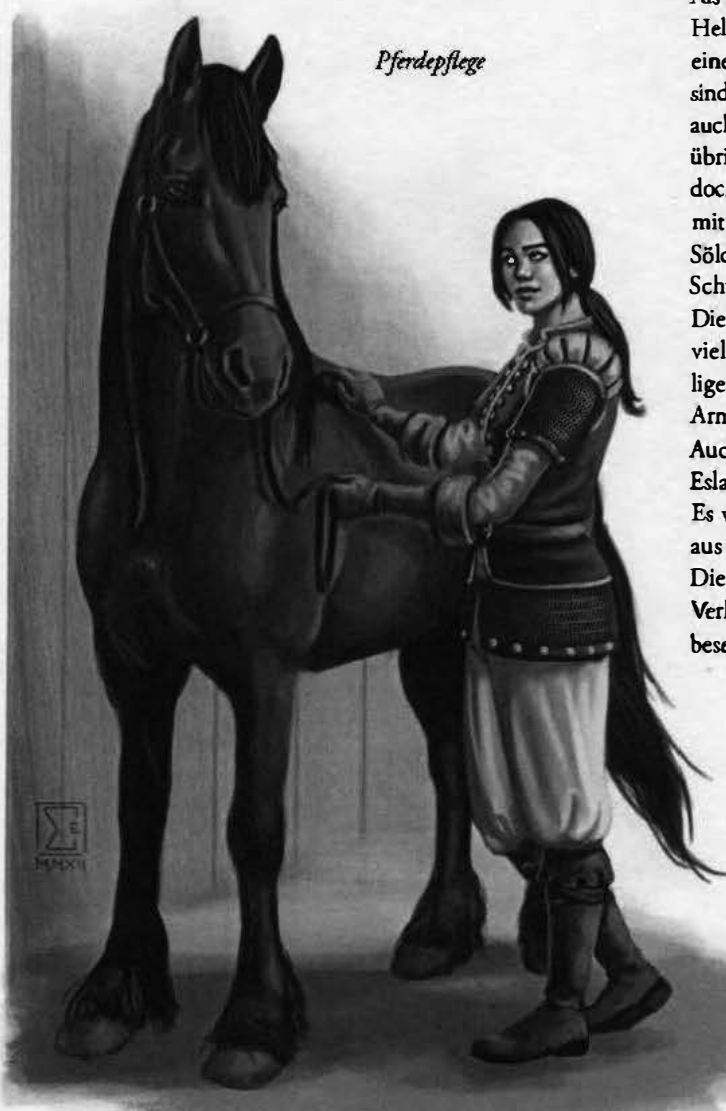
Als Abgängerin der Akademie der Hohen Kriegskunst wird sich eine Heldin durch Tatkraft, Stolz auf die Kaiserin und das Mittelreich und eine gehörige Portion Abenteuerlust auszeichnen. Die Eslamsgrunder sind zudem gut geschult in Taktik und Strategie und lassen durchaus auch unordentlichen Methoden zu, wenn es denn zum Wohle der übrigen Götter und des Mittelreiches notwendig ist. Das bedeutet jedoch nicht, dass jeder Eslamsgrunder bereit wäre, aus dem Hinterhalt mit einer Armbrust anzugreifen – aber er wird seinen Gefährten, den Söldner, kaum tadeln, wenn er solches Vorgehen einsetzt, um einen Schwarzkopf einer marodierenden Orkbande auszuschalten.

Die Anstellungsmöglichkeiten einer Eslamsgrunderin sind sehr vielseitig. Während einige Kriegerinnen einem mächtigeren Adligen die Lehnstreue schwören, gehen auch viele von ihnen in die Armee der Kaiserin oder eines mittelreichischen Provinzherren. Auch als Hauptleute von Stadtgarden verdienen sich nicht wenige Eslamsgrunder ihr Brot.

Es wird aber einen großen Unterschied machen, ob die Kriegerin aus adligem Haus oder von einer bürgerlichen Familie stammt. Die Adligen sind meist so von sich überzeugt, dass sie arrogantes Verhalten an den Tag legen, die Bürgerlichen hingegen sind meist besessen darauf, alle anderen zu übertrumpfen.

DAS HAUS DER HOHEN KRIEGSKUNST IM SPIEL

Die Kriegerakademie ist bekannt für ihre Treue zur Kaiserin, ihre moderne Kriegsführung und gute Ausbildung. Durch die größtenteils adlige Schülerschaft ist Eslamsgrund aber auch ein Ort für politische Intrigen. So will natürlich ein vom Berg sich keine Blöße geben, eine von Sturmfels immer zuerst ausreiten und ein Almadaner nur ungern mit einem Garetier zusammen ein Zimmer beziehen. Rivalitäten zwischen den Schülern sind an der Tagesordnung und selbst das Personal der Akademie ist von den Streitereien nicht ausgenommen.





SZENARIÖIDEEN

... für Zöglinge

☉ Dorio hat der neuen Rekrutin *Harika* Buchsbansen einen üblen Streich gespielt und ihr Pferd aus dem Stall entführt. Er hat es in den nahegelegenen Wald gebracht und dort angebunden. *Harika* bittet einige Freunde (die Helden) um Hilfe, doch als sie Dorio auf die Schliche kommen und das Pferd aus dem Wald holen wollen, ist es weg. Es wurde von dem Händler *Gjost Råbenzen* gefunden und in seinen Stall gebracht. Um es bis zu einer Auktion auf dem Markt zu tarnen, hat er den Schimmel mit schwarzer Farbe eingeschiert. Helden kann es aber gelingen, den Rosstäuscher zu stellen und ihn und Dorio ihrer gerechten Strafe zuzuführen.

☉ Die Kriegsberichte Voltans haben auf einige ihrer Leser den Hass auf Maraskaner geweckt. In Eslamsgrund lebt der junge *Adajin der Gusmütige*, ein Seiler, der schon mehr als 30 Jahre hier wohnt. Er wird ungerechtfertigt Opfer einiger der jungen Krieger, die sich zu allem Übel auch noch maskiert haben, als sie den Maraskaner überfallen. Einer der Lehrer der Schule wird mit der Klärung des Falls beauftragt und schickt einige der vertrauenswürdigsten seiner Schüler (die Helden) aus, um die Schuldigen zu finden. Bei ihren Nachforschungen können sie auch auf Voltans Geschichtensammlung stoßen und auf ein Tieffeu der Maraskanhasser.

... für fremde Helden

☉ Die Helden wollen in der Nähe von Eslamsgrund auf einem Bauernhof der Familie Sensenschläger übernachten. Dort hat einer der adligen Krieger aus Eslamsgrund mit der Tochter des Bauern eine Liebschaft, die aber nicht standesgemäß ist. Als die Bauers-tochter ihm eröffnet, dass sie schwanger ist, rastet der junge Rekrut

aus und erschlägt die Tochter und die übrigen Familienangehörigen. Er versucht die Tat wie den Überfall von Räubern aussehen zu lassen, jedoch hinterlässt er einige Indizien, die die Helden zu ihm führen können (die Bauerstochter hat von ihm ein Amulett mit dem Emblem der Schule erhalten; die Wunden sind von einem Anderthalbhänder zugefügt wurden; Gerüchte der Eslamsgrunder über Liebschaft der Tochter).

GEHEIMNISSE DES HAUSES DER HOHEN KRIEGSKUNST

☉ Virion unterhielt eine heimliche Liebschaft mit der Puniner Spitzelin *Carlara Alcorta*. Die Spionin Selindian Hals sollte im Auftrag des Kaisers mehr über die Truppenstärken seiner Schwester herausfinden und sich in der Nähe Konnars aufhalten. Dazu suchte sie die Nähe Virions, um über ihn mehr über Konnar in Erfahrung zu bringen.

Auch nach Selindians Tod weilt *Carlara* noch in Eslamsgrund – sie hat sich in Virion verliebt, weiß jedoch, dass sie als *Alcorta* mit der Feindschaft Konnars rechnen muss. (*)

☉ *Villburia Tannfried* war nicht immer eine gute Frau. In ihrer Jugend war sie sehr arm und dazu gezwungen, sich als Wegelagerin zu verdingen. Nachdem sie aber das Leben als Räuberin satt hatte, beschloss sie, eine anständige Anstellung zu finden und hatte Glück. Seitdem der alte Akademieleiter sie zur Schule der Hohen Kriegskunst holte, fühlt sie sich gut aufgehoben. Doch ihre Vergangenheit mag sie einholen, wenn ein ehemaliges Mitglied ihrer Bande plötzlich in der Stadt aufmucht und sie erpresst. (*)



INSTITUT DER HOHEN SCHULE DER REITEREI ZU GARETH

Vollständiger Name: Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth

Standort: Gareth, Königreich Garetien, Mittelreich

Wappen/Symbol: geteilter Schild mit wachsendem, rotem Fuchs auf Gold und steigenden, goldenem Pferd auf rotem Grund

Wahlspruch: Für die Stadt, für die Mark, für das Reich!

Träger: Stadt Gareth, mit gelegentlicher Unterstützung durch die Kaiserin

Spezialgebiet: Kriegs- und Turnierreiterei

Personen der Historie: Voltan von Rommilys, Reichermarschall, Eroberer Maraskans (*945 BF) Halman von Gareth,



Bastardsohn Kaiser Bardos, Favorit Gloranas (*992 BF)

Bedeutende Abgänger: Ungolf vom Berg, Baron vom Berg, ehemaliger Kommandant der kaiserlichen Leibgarde (*974 BF), Alrik vom Blautann und vom Berg, Oberst der Löwengarde, Marschall der Kaiserin (*989 BF)

Größe: mittel

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: sehr groß

Anstaltung: groß

Besonderheiten: Kontakte zum Rat der Helden und der Garether Criminalkammer

GESCHICHTE

Die *Hohe Schule der Reiterei zu Gareth* wurde 468 BF von König Ayano I. zu Gareth gegründet, um der rohalschen Bewegung, deren Bestreben es war Militär und Garden stark zu verkleinern, entgegenzuwirken. Da er Angriffe der Nordmänner und der Orks befürchtete, wollte er sein Garetien nicht schutzlos wissen. Ayano stellte der Kriegerakademie großzügige Ländereien außerhalb der Stadtmauern zur Verfügung, welche den Bau von Siedlungen außerhalb der schützenden Stadtmauern begünstigte. Auch wenn die großen Reitflächen im Lauf der Jahre vom *Zedernkabinett* anders vergeben wurden, waren sie, neben der allgemeinen Friedfertigkeit der Zeit, einer der Gründe, warum das beim Adel beliebte Internat in der einfachen Bevölkerung einen schlechten Stand hatte. Das änderte sich 600 BF durch die *Schlacht auf den Blutfeldern*, als die Garether Bürger unter der Anleitung ihrer Krieger die Orks zurückschlugen konnten und man so die Wende im Ersten Orkensurm einleitete. Infolge von Kaiser Valpos Tod 902 BF und den sich anschließenden Erbfolgekriegen übernahm der Stadtrat die Finanzierung und auch die Kontrolle über die nun herrenlose Schule, da man um die Bedeutung der Krieger für die Spießbürger und Garden wusste, und öffnete sie für bürgerliche Kadettinnen und Kadetten.

1011 BF war die Schule wieder maßgeblich daran beteiligt die Schwarzpelze hinter den Bodir zu schicken, als der Zweite Orkensurm bei der *Schlacht auf den Silkwiesen* gestoppt werden konnte. Die Lage war damals so dringlich, dass neben zwangsrekrutierten Einwohnern der Stadt sich auch die jugendlichen Kadetten den Orks und ihrem teilweise untoten Heer entgegenstellen mussten. Auch wenn Abgänger der Schule natürlich auf fast allen Schlachtfeldern mit mittelreichischer Beteiligung zu finden waren, hatten gerade in den Jahren nach Borbarads Rückkehr auch immer wieder die höheren Jahrgänge ihren Mann zu stehen, bevor sie ihren Kriegerbrief in Händen halten konnten. So unterstützte man die Stadtwache und das kaiserliche Heer in der *Nacht des brennenden Himmels* 1021 BF, bei den Erscheinungen um Galottas Schrek-

kensratze 1025 BF und wie selbstverständlich 1027 BF bei der schicksalsträchtigen *Schlacht in den Wolken*. Auch wenn so mancher Zögling gerne 1028 BF mit in die *Schlacht der drei Kaiser* gezogen wäre, war sich Akademieleiter Alrik von Hartsteen der politischen wie weltlichen Gefahren bewusst und ließ seine Schüler nicht vom Akademiegelände.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Im nördlichen Teil Alt-Gareths liegt zwischen den grünen Hügeln und Patriziervillen Heldenbergs das Anwesen der Hohen Schule. Im der ummauerten Anlage, die durch eine schlichte aber weithin erkennbare Steintafel mit dem Namen der Akademie gezeichnet ist, erheben sich das trutzige Hauptgebäude, ein Gesindehaus sowie die sehr umfangreichen Stallungen und Reitplätze. Das tatsächliche Alter des über 30 Schritt breiten Kavaliershaus lässt sich nur von Kundigen am Baustil der Klugen Kaiser erkennen, am dunkelgrauen Stein, den klaren Linien und den Wasserspeiern als einziger Verzierung.

In direkter Nachbarschaft zur alantischen Gesandtschaft, dem Ugdalfspark und kaum einen Steinwurf vom alten Kaiserpalast und der berühmte Heldenbühne entfernt, werden hier die Abkömmlinge des garethischen Patriziats und Adels zu rundergefalligen Streiterinnen ausgebildet.

Die Sprösslinge der Oberschicht werden, zusammen mit einigen wenigen Stipendiatinnen, in kargen Dreibettzimmern untergebracht die nach Geschlechtern, aber nicht nach Jahrgängen getrennt werden.

Dies dient ebenso, den Zusammenhalt zu fördern, wie eine Schildknappenschaft der jüngeren Schüler. Diese werden einer Jungkriegerin in den letzten beiden Jahren ihrer Ausbildung zugewiesen und gehen ihr bei den alltäglichen Dingen zur Hand, um in Gegenzug etwas Hilfe bei den theoretischen Übungen zu erhalten oder einen neuen Kniff mit der Waffe vor den Mitschülerinnen



zu erlernen. Einzig Nachkommen des Hochadels werden von den Aufgaben einer Schildknappin befreit. Auch wenn schon lange kein Kind eines Herzogen oder einer Gräfin an der Hohen Schule unterrichtet wurde, pflegt man dennoch die drei Quartiere die für solch edle Zöglinge und ihr eigenes Personal vorgesehen sind, auch weil sich hervorragend als Gästeunterkünfte eignen.

Der Tag beginnt für die etwa 50 Zöglinge mit dem Sonnenaufgang und der ersten Unterrichtseinheit in den Stallungen. Noch bevor sich die Schülerinnen selbst im großen Speisesaal für die bevorstehenden Strapazen stärken dürfen, müssen die Pferde versorgt werden, was im Gegensatz zu anderen tagtäglich anfallenden Aufgaben nicht vom Gesinde der Akademie übernommen wird. Anschließend werden die Jahrgänge in kleinen Gruppen in ihren theoretischen und praktischen Fähigkeiten geschult, wobei man die Tage abwechselnd nutzt, um Kopf und Körper jeweils eine kleine Erholung zu gönnen und sich bei der Nutzung der Räumlichkeiten nicht in die Quere zu kommen. Der Praiostag ist nach dem Tempelbesuch frei. Nachdem Abendmahl endet der Schultag der angehenden Kriegerinnen dort wo er angefangen hat: in den Stallungen. Nachdem auch die Pferde ihre abendliche Fütterung erhalten haben, steht es den Zöglingen frei, die Bibliothek oder den kleinen Fechtsaal aufzusuchen, um sich auf Prüfungen vorzubereiten oder sich mit den Mitschülern die Zeit zu vertreiben. Höhere Jahrgänge profitieren von der Lage in Alt-Gareth, in dem es keine vorgeschriebene Nachtruhe gibt, und das dank Straßen-

beleuchtung auch zu später Stunde noch ein reichhaltiges Angebot an Unterhaltung bietet.

Der deutlich erkennbare Schwerpunkt der Ausbildung ist der Kampf zu Pferd, sei es auf sich allein gestellt mit dem Reitersäbel, in Formation mit schwerer Rüstung und Kriegslanze oder gar in der Turnierbahn nach dem strengem Verhaltenskodex der ritterlichen Tjoste. Natürlich werden auch die Geschichte des Landes, Grundzüge der Politik und die Kusliker Zeichen nicht vergessen, und auch strategisches Wissen kann vom schlachtenerfahrenen Lehrkörper anschaulich dargestellt werden.

Man ist sich der Tradition der Schule bewusst und setzt auf altergebrachte Lehrmethoden, mit denen Kriegerinnen am Heldenberg auch schon zu Zeiten Retos oder gar Bodars II. ausgebildet wurden. Auch wenn die Art der Übungen, wie das stundenlange Wiederholen einzelner Schläge oder das sture Auswendiglernen berühmter Helden Gareths, im Vergleich zu den Ansätzen und Ideen einzelner Fechtmeister oder Schwertgesellen verstaubt wirken mag, sind es die Unterrichtsmaterialien sicherlich nicht, und mögen ihrerseits Neid bei so mancher Ausbildungsstätte hervorrufen. Beschädigte Übungspuppen werden sogleich ausgetauscht, und rostige Waffen oder schlecht sitzende Rüstungen wird man nicht finden. An der Grenze zum Ugdalfspark gibt es sogar einen eigenen kleinen Turnierplatz mit gutgepflegtem Holzalrik der die Kadetrinnen alljährlich vor ihre erste schwere Aufgabe im Lanzen-gang stellt.

DAS AVENTURISCHE RITTERTURNIER

Bedeutende Machthaber und wichtige Städte laden im Verlauf des Jahres immer wieder zum ritterlichen Turnier ein. Eine junge Rekin kann sich hier leicht einen Namen machen, denn oft reicht bereits ein dritter Platz im Kampf mit Einhandwaffen aus, um zumindest den nächsten Monat ein standesgemäßes Leben zu führen. Neben dem Ruhm ist auch der finanzielle Aspekt ein gewichtiger Grund, warum viele bürgerliche Kriegerinnen das durch die Ausbildung verliehene Recht nutzen, sich vor Rondra zu beweisen.

DISZIPLINEN UND PREISE

Die wichtigsten und ehrenhaftesten Disziplinen eines Ritterturniers sind die Tjoste und der Buhurt, die zu Pferd mit leichten regionalen Unterschieden ausgefochten werden. Der Kampf mit den Einzelwaffen, getrennt nach einhändiger und zweihändiger Führung, und die Schützenwettbewerbe sind aber nicht minder beliebt und fast auf jedem Kampfspiel zu finden.

Üblicherweise erhalten der Sieger und je nach Größe des Turniers auch die nächstplatzierten prunkvolle Waffen und Rüstungen, Pferde oder namhafte Trophäen wie die *Goldene Lanze von Bomed* oder den Lorbeerkrantz des Garether Frühlingsturniers. Aber auch zusätzliche oder rein monetäre Prämien sind grade in Garethien, Almada und dem Horasreich verbreitet.

Eine Turniersiegerin erhält bei größeren Veranstaltungen meist Preise im Wert von 100 Dukaten in der Tjost und 50 Dukaten bei den Einzelwaffen, ein platzierter Teilnehmer kann mit Prämien um 20 Dukaten rechnen. Bei kleineren Veranstaltungen wird mitunter auch nur die Hälfte vergeben, wobei der Großzügigkeit des Ausrichters natürlich keine Grenzen gesetzt sind.

Näheres zu den Turnierdisziplinen und ihren Varianten finden Sie in *Schild des Reiches*. Beispielhafte Turniere sind z.B. in *Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs* oder *Die Zuflucht* zu finden.

DER TURNIERKALENDER

Neben einer Vielzahl von kleinen, lokal begrenzten oder nur zu besonderen Ereignissen, wie der Hochzeit oder Schwertleite eines jungen Adligen, stattfindenden Turnieren, gibt es auch einige die traditionsbewusst in einer gewissen Regelmäßigkeit ausgerichtet werden. Die Wichtigsten werden hier kurz dargestellt:

☉ *Kaiserturnier in Gareth (1-8. Praios)*: Neben dem 1000 Jahre alten Turnier finden auch immer ein großes Volksfest, ein Immanturnier und der Bardenwettstreit um den Titel des Sängerkönigs statt.

☉ *Grafenturnier vom Reichsforst (dritte Praioswoche)*: Das besonders leichterzige Turnier wird auch von vielen Gauklern und Schaustellern aufgesucht, welche die Kampfspiele mit ihren Vorstellungen auflockern.

☉ *Feenreiten zu Abagund (vierte Praioswoche)*: Die Teilnehmer treten üblicherweise mit Fantasienamen und -wappen an, auch um lokalen Feen eine Teilnahme zu erleichtern.

☉ *Gräfliches Turnier zu Rodebrands (1.bis 3. Rondra)*: Das traditionelle Turnier ist eine reine Adelsveranstaltung, bei dem viele Adelsöhne und -töchter debütieren, aber auch altgediente Recken antreten.

☉ *Goldene Lanze von Bomed (3.und 4. Rondra)*: Während des fast 600 Jahre alten Turniers lassen sogar die Taifados, die Kriegsfürsten des Yaquirburchs, ihre Streitigkeiten kurzfristig ruhen.

☉ *Ritterturniere in Nostris und Andergast (13.und 14. Rondra)*: kleinere Ritterturniere in den streitenden Königreichen



Turnierübungen

☞ **Aiyyan al-Mubares (mitte Rondra):** Das größte Turnier der Tulamidenlande findet in Baburin statt und wird von Pferde- und Wagenrennen begleitet.

☞ **Herzogenturney zu Trallop (mitte Rondra):** Auf dem vielleicht klassischste Ritterturnier lockt ein mehrmögiger Buhurt, eine Bärenhatz und eine Tjoste mit über 200 Streitem. Der Adel scheut sich nicht, auch gegen Gemeine in die Schranken zu treten, und so finden sich unter den Teilnehmern auch immer wieder wagemutige Elfen und Orks, die an den Wettkämpfen mit scharfen Waffen teilnehmen.

☞ **Zwölfgöttertjoste zu Perricum (15. und 16. Rondra):** Die Zwölfgöttertjoste findet üblicherweise alle zwölf Jahre oder bei Bedarf statt, da das Turnier auch dazu dient, den Heermeister der Rondrakirche zu bestimmen.

☞ **Festenländisches Gesteck in Rivilaiken (letzte Rondrawoche):** Das größte Turnier des Bornlands bietet auch dem gemeinen Volk die Möglichkeit, sich in allerlei Spielen und Wettstreiten zu beweisen.

☞ **Herzögliches Hofturnier zu Methumis (29. Rondra):** Das vor der beeindruckenden Kulisse des alten Castelllos ausgetragene Turnier scheint unter einem schlechten Stern zu stehen, denn erschreckend viele Sieger fanden nur wenige Zeit später den Tod auf dem Schlachtfeld.

☞ **Banquirische Turney in Arinken (erste Efferdwoche):** Seit 308 BF findet das Turnier auf den Klippen des Banquirfels statt, bei dem alle Kämpfe mit scharfen Waffen ausgefochten werden.

☞ **Herzogenturnier in Elenvina (Anfang Travia):** Nur alle sechs Jahre findet das Herzogenturnier in Elenvina statt, bei dem das Haus vom Großen Fluss ausgewählte Elenviner Vollblüter als Preise vergibt.

☞ **Großes Turnier des Kosch (15. Travia):** In Angbar wird der Tsang des Fürsten mit einem Turnier begangen. Da der turnierbegeisterte aber nie besonders erfolgreiche Blasius von Ebersamm mittlerweile zu alt für eine eigene Teilnahme geworden ist, lässt er sich von seinem kriegserfahrenen Sohn Anshold vertreten.

☞ **Turnier der Eisernen Kette zu Belhanka (19.-25. Tia):** Die Feierlichkeiten zur liebeftischen Unabhängigkeit werden von einem

großen Ritterturnier und einer traditionellen Wddschweinagd begleitet.

☞ **Grafenturnier von Bethana (mitte Phex):** Das kleine aber nicht minder prächtige Turnier ist bekannt für seine Schützenwettbewerbe sowie das typisch horasische Schildstechen.

☞ **Garethher Frühlingsturnier (Ende Phex):** Dieses unregelmäßig stattfindende Turnier wird zu besonderen Anlässen vom Kaiserhof veranstaltet.

☞ **Kusliker Kaiserturnier (Anfang Ingerimm):** Seit der Krönung Khadan-Horas I. findet das Kusliker Kaiserturnier statt, das sich am Garethher Vorbild orientiert, was aber jeder Horasier vehement leugnen würde.

☞ **Frühjahrsturnier zu Esilamsgrund (1.-7. Ingerimm):** Eröffnungsturnier der gaetischen Turniersaison mit starken gaetisch-almadanischen Rivalitäten. Auf Wunsch beider Parteien werden seit 1029 BF auch scharfe Waffen zugelassen.

☞ **Turnier von Gratensfels (dritte Ingerimmwoche):** Das große aber recht junge Ritterturnier richtet mit dem Gratensfelser Schützenfest einen der wichtigsten Bogenwettstreite Aventuriens aus.

☞ **Ferdoker Fürstenturnier (anfang Rahja):** Der Buhurt auf diesem Turnier wird zwischen den Turnierteilnehmern und dem kaiserlichen Elitegarderegiment der Ferdoker Lanzerinnen ausgefochten.

☞ **Spiele zu Selaque (mitte Rahja):** Während der mehrtägigen Festspiele in Ragath werden die Disziplinen von Schauspielern mit einer Rahmenhandlung unterlegt, während die Kämpfe auf aufwändig verzierten Bühnen mit bestimmten Themen (tobrische Burg, Orksteppe etc.) ausgefochten werden. Gegen Abend wird das Geschehen von großen Gelagen bestimmt.

☞ **Königsturnier von Ariwor (20.-25. Rahja):** Seit der Unabhängigkeit des Lieblischen Felds 752 BF lockt das, angeblich schon vor Bosparans Fall ausgerichtete, wichtigste horasische Turnier wieder mit wahrhaften königlichen Preisen und einer Aufnahme ins Register der rondragefalligen Recken.



AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Einer Schülerin des Instituts der Hohen Schule der Reiterei werden im Lauf ihrer Ausbildung die für eine mittelländische Kriegerin üblichen *Prinzipien* vermittelt. Ihre *Loyalität* gilt dabei zunächst der Stadt Gareth, in der sie vermutlich die wichtigsten zehn Jahre ihres Lebens verbracht hat. Da viele der Abgängerinnen bürgerlichen Familien entstammen, ist der ausgeprägte *Lokalspatriotismus* nicht verwunderlich. Dennoch weiß man um die *Verdienste* der Kaiserin, der *aufrechter Respekt* und *Verehrung* entgegengebracht werden.

Als *schützenswerte Schwache* empfindet man hier, ganz der *wa-*viagefälligen *Barmherzigkeit* entsprechend, Kinder und Alte sowie Kranke und Hilflöse den man so möglich seine Gnade und *Hilfsbereitschaft* zuteilwerden lässt. Unter ehrenvollem Verhalten versteht man an der Hohen Schule eines, das der Herrin Rondra zu gefallen weiß. So werden die zukünftigen Kriegerinnen gelehrt *stets* mutig und ehrlich aufzutreten, sich ihren Stolz zu bewahren und im Angesicht jeglicher Widrigkeiten *standhaft* zu sein, sich aber dennoch in Mäßigung und Demut zu üben, wo es angebracht erscheint.

PERSOGEN DER AKADEMIE

ALRIK VON HARTSTEEN, AKADEMIELEITER

Der Adlige (*981 BF, graue kurze Haare, Spitzbart, gepflegte Erscheinung, würdevoll) leitet die Akademie seit 1022 BF. Der *kaiserstreue* Rittmeister a.D. hatte schon so manche Schlacht für das Reich geschlagen, bevor sein Regiment in der Dritten Dämonenschlacht vernichtet wurde und er sich auf Wunsch seiner Frau einer weniger gefährlichen Aufgabe annahm. Nachdem er sich zunächst nur um die Verwaltung der Schule kümmerte und *kaum* am Institut war, hat der Schwiegersohn der als Reichsverräterin hingerichteten Fürstin Isora Ulaman von Elenvina nach der Verwicklung seiner Familie in die *Natterndorfer Fehde* der Politik abgeschworen. Er dankte als Baron von Hutt ab und widmet sich voll und ganz der Ausbildung der jungen Kriegerinnen. Der eher Kaiserin Rohaja als der Stadt verpflichtete Veteran verfügt anscheinend einen nicht enden wollenden Vorrat an Anekdoten über seine Turniersiege, den Kampf gegen Rebellen, Orks und Dämonengezücht oder den *rondra-* und *rajjagefälligen* Minnesang mit denen er seine sehr fordernden Lektionen auflockert.

WEITERE PERSOGEN DER AKADEMIE

● **Leumara Karfenck:** Die stellvertretende Akademieleiterin (*995 BF, blonder Pferdeschwanz, hinkt rechts, begeisterungsfähig) wurde 1027 BF ehrenhaft aus dem Dienst der Goldenen *Ianze* entlassen, nachdem ihr bei der *Schlacht auf den Mythraelsfeldern* das Knie zerschmettert wurde.

Die immer noch brillante Turnierreiterin ist stets auf der Suche nach beherzten Talenten, die sich als würdige Stipendiatinnen hervortun würden und hat daher ein ganz besonderes Auge auf die *Bauerwettstreite* bei *Volksfesten*, das *Gassenimman* oder gar das *Gesinde* gerichtet. Auch wenn sie durch ihre häufigen, oft spontanen Reisen so manche Woche an der Schule versäumt, toleriert von Hartsteen ihr Fernbleiben – zumindest so lange, wie die beliebte Lehrerin regelmäßig Turniertrophäen im Namen der Akademie erringt.

Was denkt man am Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth über ...?

... **Schwertgesellen nach Adersin:** „Kämpfen können sie ja, vermutlich sogar besser als jeder andere in dem Alter. Aber zum einen sollte man es doch besser wissen als nur den Adel auszubilden, gerade da Adersin selbst aus dem Bürgertum stammt, und zum anderen fliehen seine Schüler ja von hier, sobald sie auch nur den Siegelring erhalten haben. Treue und Ehre scheinen da nicht vermittelt zu werden.“

... **die Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert:** „Früher wurden in Nardesheim auch Krieger ausgebildet, mittlerweile ist man der Meinung, man würde Fähnliche heranziehen. Dabei erhalten unsere Abgänger genauso oft Stellen in der Führung des Heeres. Naja, zumindest kann der Adel da unter sich bleiben.“

... **Gareth:** „Die Kaiserstadt, die größte Metropole Aventuriens. Nur hier bekomme ich morgens einen heißen Kakao aus Höt-Alem und aranisches Fruchtbrot und kann am Abend einen bornischen Meskinnes genießen. Und wir tragen unseren Teil dazu bei, das der Mittelpunkt der Welt so bleibt wie er sein sollte.“

Was denkt ... über das Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth:

... **ein Schwertgeselle nach Adersin:** „In unseren Disziplinen stellen sie keine Herausforderung dar. Es wird ja auch langsam Zeit, dass der Ruhm und die Anerkennung eines Streiters nicht mehr vom Vorhandensein eines Reiters abhängig gemacht werden.“

... **die Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert:** „In der der Stadtgarde machen sie sich prächtig, und auch in der Armee kann man sie sicherlich nützlich einsetzen. Aber letztendlich stehen sie in der Schlachtreihe und wir auf dem Feldberrenhügel.“

... **das Volk:** „Es heißt ja immer, die hohen Herren und Damen wären gar keine Ritter, aber ich find ja, wer aussieht wie ein Ritter und sich so verhält wie ein Ritter, der ist auch einer. Aber solange unsere gegen die anderen Ritter im Kaiserturnier gewinnen, können die sich nennen wie sie wollen.“

● **Dragosch Barduron von Mersingen j.H** (*1001 BF, schwarze, wilde Haare, hünenhafte Erscheinung) unterrichtet die Schülerinnen des Instituts in allen Arten des bewaffneten und unbewaffneten Nahkampfs, solange er dabei nicht auf ein Pferd steigen muss. Zu diesen, wie auch zu anderen Tieren, scheint der für seine Familie recht geschprächige Recke, der offensichtlich Trollzacker unter seinen Vorfahren hat, keinen Zugang zu finden. Er trägt an seiner Linken offen und voller Stolz den türkisch-goldenen Siegelring der KGIA, für die er bis 1028 BF in ganz Aventurien unterwegs war.

● **Salia te Ghune** (*1011 BF, brauner Lockenkopf, streng) hat vor nicht einmal fünf Jahren ihren Abschluss am Institut der Hohen Reiterei gemacht und ist danach, wie es jedes Jahr einige Abgänger tun, in den Dienst der Stadt Gareth getreten. Mittlerweile



ist die Tochter eines Praiosgeweihten zur Inspectorin im Amt III der *Gareth* Criminalkammer aufgestiegen und unterrichtet sporadisch Rechtskunde und gesellschaftlichen Umgang. Dabei lässt sie es sich natürlich nicht nehmen, für die Stadtgarden zu werben und stellt Abgängern die ihrer Meinung nach ein gutes Gespür für Menschen haben ein Empfehlungsschreiben für die Criminalkammer aus, um sich direkt bei Hauptfrau Gerhella Isenbrook vorzustellen.

Der alte Hagen (*970 BF, wohlgenährt, grauer Vollbart) ist der Stallmeister der Akademie und damit für das Wohl der hier so wichtigen Pferde verantwortlich. Der oftmals mürrisch wirkende Akoluth der Rahjakirche achtet sehr darauf, dass die Rekruten aufmerksam und respektvoll mit den Tieren umgehen und lehrt sie alles, was über die Dressur, das Zureiten, die Pferdepflege oder selbst den Pferdekauf wissen müssen. Tierschinder müssen hingegen den Zorn des mit den Tieren sprechenden Alten fürchten, der sich auch nicht scheuen würde, einen jungen Baronet aus der Akademie werfen zu lassen.

Yermin Berderich (*990 BF, rote Mähne, strahlend grüne Augen, gutaussehend) diene als Feldscher im Kaiserlichen Eliteregiment *Raul von Gareth* bis zum geschichtssträchtigen Angriff auf den Dämonenwall an der Trollpforte. Als sein kommandierender Offizier aus dem Dienst ausschied, fragte er von Hartsteen, ob er nicht ebenfalls eine neue Aufgabe für ihn hätte. Seitdem kümmert sich der junggebliebene Herzensbrecher engagiert, um die angehenden Kriegerinnen und bietet neben Verbänden und Tinkturen auch mal einen Schluck Premier Feuer und ein geduldiges Ohr an.

EINE KRIEGERIN AUS GARETH

Eine Abgängerin der Hohen Schule der Reiterei entspricht in vielen Punkten dem Bild das Kleinatrik von einer Kriegerin hat. Sie ist aufrecht, stolz und steht zu ihrem Wort. Wenn sie tatsächlich auf Abenteuer ziehen sollte und sich nicht den Spießbürgern, der Stadtwache oder der Goldenen Lanze anschließt – von Hartsteen legt bei Ugo von Mühlingen gern mal ein gutes Wort für seine „Jungs und Mädels“ ein – wird sie dem Händler am Wegesrand genauso zur Seite stehen, wie dem Bauern dessen Vieh geraubt wurde. Sie versteht es Befehle zu geben, aber noch besser für sich selbst und andere zu streiten. In ihrem Herzen wird sie aber immer wissen, dass wenn sie eines Tages genug Drachen erschlagen und holde Jünglinge gerettet hat, die prachvollste Stadt der Welt immer noch ihre Heimat ist.

DAS INSTITUT DER HOHEN SCHULE DER REITEREI ZU GARETH IM SPIEL

Die Kriegerakademie bietet eine der vielen Möglichkeiten in Gareth seine Waffenfähigkeiten zu verbessern. Herausragende Lehrer findet man vor allem für den Lanzengang und den Kampf mit leichten Klingenwaffen. Das Institut kann natürlich auch eine Anlaufstelle sein, wenn die Helden mit den Patrizierhäusern Gareths oder dem mittelreichischen Militär in Kontakt treten wollen, da sicherlich eine entfernte Verwandte oder ein guter Freund Lehrende oder Lernende hier sein werden.

SZENARIOIDEEN

... für Schüler

Alljährlich gibt es in Gareth das Kaiserturnier und allein in der es umgebenden Raulsmark ein Dutzend weiterer Möglichkeiten sich zu beweisen. Natürlich ist es den Schülerinnen strengstens verboten, an diesen teilzunehmen, und es gehört auch einiges an Aufwand dazu: Eine Rüstung will besorgt sein, ein Pferd, mehrere Lanzen oder leichte Waffen, passende blanke oder falsche Schilde. Möglicherweise müssen gar ein Turnierzelt und einen Herold zum Ort des Geschehens beordert werden. Dennoch gibt es in jedem Jahr einige Schülerinnen, die es nicht abwarten können unter den Augen des versammelten Adels in die Schranken zu reiten.

Die Akademie grenzt an den Ugdalspark, der Jahrhundert bevor die hohe Schule überhaupt gegründet wurde ein Friedhof der kaiserlichen Ritter war. Unter Rohal wurde ein Labyrinth im Park angelegt, in dem angeblich immer wieder Leute verschwinden. Unglücklicherweise gibt es wohl kaum einen geeigneteren Ort für die jüngeren Jahrgänge, um des Nachts eine Mutprobe abzulegen.

... für Helden

Ein besorgtes Elternteil einer einflussreichen Garether Familie (Bugenhog, Stoorrebrandt, Merkan, je nach Beziehungen in Ihrer Spielrunde) meint abends bei der Kutschfahrt zum Theater schattenhafte Gestalten auf den Dächern des Instituts gesehen zu haben und bittet um Hilfe. Man fürchtet um die Sicherheit des eigenen Sprösslings, und es liegt an den Helden herauszufinden, ob es sich lediglich um abenteuerlustige Schüler, fremdländische Spione aus der nahegelegenen Villa Karinor, einen der mysteriösen zum Leben erwachten Gargyle oder gar einen untoten Ritter aus dem Ugdalspark handelt.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Die Schwingen der Dämmerung, ein Gruppierung der Garether Gargyle, beobachtet fortwährend die Akademie. Ihr Anführer Schattenschwing (siehe Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs) sucht immer nach vielversprechenden „Weichhäuten“, die ihm behilflich sein können. Für Informationen, Kontakte zu wichtigen Eltern oder kleinere Dienste kann sein Gefolge passenden Schülern Fundstücke aus dem zerstörten Kaiserpalast oder der Schlacht in den Wolken anbieten.

Auch wenn die eine oder andere garetische Dame etwas anderes behaupten würde, an Yermin Broderich ist nichts Magisches. Allerdings ist die Mutter des erfahrenen Militärarztes eine echte Koscher Krötenhexe, die ihm auch hin und wieder magische Tränke zukommen lässt. (*)

Salia te Ghune hat während der Zeit ihres Studiums unterkannt, mit einem Wappenschild der Stadt, an verschiedenen Turnieren Garetens teilgenommen. Als die Rote Fuchsin hat sie so manch tapferen Recken wie Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss oder Rondrigan Paligan von Perricum aus dem Sattel gehoben und sich einen Namen gemacht. Auch wenn es ihr schmeichelt, dass so mancher Adlige bis heute nach der schönen Unbekannten suchen lässt, ist ihre Angst vor möglichen Nachwirkungen doch zu groß, als das sie zu ihren Jugendsünden stehen würde. (*)



DIE SCHULE RUADAS EHR IN HAVENA

Vollständiger Name: Ruadas Ehr in Havena

Standort: Havena, Fürstentum Albernia, Mittelreich

Wappen/Symbol: zwei silberne gekreuzte Schwerter über einem roten Drachenkopf auf blauem Grund

Wahlspruch: *Mit Treue verdient man Ehre*

Träger: Haus Bennain

Spezialgebiet: umfassende Ausbildung mit verschiedenen Waffentypen bei einem Schwerpunkt auf den unterschiedlichen Schwerdttypen

Personen der Historie: Reochaid, legendärer Gründer der Schule (6. Jh. v.BF), Gunelde, Freifrau von Baliho, Leitung: 1002-1026 (*968 BF, ☞ 3. Firun 1026 BF), Fianna Con-



chobair, Mutter von Raidri Chonchobair (☞ 979 BF), Bard Cheannard, ehem. Hauptmann der kgl. Alb. Garde (*976 BF, ☞ 1019 BF)

Bedeutende Abgänger: Gilia Curnabar, Thronwig Raul Helman, ehem. Marschall von Albernia (*977 BF)

Größe: groß

Beziehungen: groß (in Albernia, sonst eher gering)

Finanzkraft: ansehnlich

Anstattung: ansehnlich

Besonderheiten: Das zerbrochene Schwert des heiligen Reochaid wird in einem der Rondra geweihten Schrein (*Rondras Ehre*) aufbewahrt und bildet das Heiligtum der Schule.

»Die hohe Schule der rondrianischen Kunst in Havena, Ruadas Ehr, lag früher weit außerhalb der Stadt, nahe des Tempels der Leuin, doch wurde das Gebiet in den Jahren nach der Flut, welche die Unterstadt verwüstete und als Zeichen von Effruds Zorn gilt, als Ausweichmöglichkeit genutzt und zugebaut. [...] In alten Schriften gab es oftmals eine Verwechslung mit Rondras Ehr, was jedoch nur einen Teil der Schule, namentlich den rondrageweihten Schrein innerhalb des Haupthauses, eines zweistöckigen Baues aus dicken, in der Farbe eher hellgraubraunen, denn beigen Quadernsteinen, bezeichnet. Hier, in diesem Schrein, liegt die zerbrochene Klinge des Schwerkes 'Drachenzunge', welches von dem Krieger Reochaid, der in Albernia als Heiliger der Leuin verehrt wird, auch wenn seine Ahnen wohl aus dem Norden stammen, und der in der Schlacht um Gareth gegen den Dämonen-Horas gar Wundervolles vollbracht hat, stammt.«

—aus dem Brevier Rondrianisches Albernia, 1030 BF Havena, von Gilia Curnabar

GESCHICHTE

Die Geschichte der Schule reicht bis in die legendäre Zeit der *Ersten Dämonenschlacht* vor Gareth (568 v.BF) zurück. Dort soll der Krieger Reochaid große Taten im Namen der Leuin begangen haben. Danach sei er – so berichtet die Sage – zurück in die Heimat nach Havena gezogen und habe die Schule 564 v.BF gegründet. Heutzutage gilt er als lokaler Heiliger der Rondrakirche und die Abgänger der Schule schwören auf die zerbrochenen Reste seines Schwerkes ihren Eid. Um diese Klinge und das Ereignis, welches zu ihrer Zerstörung führte, ranken sich ebenfalls wundersame Geschichten über heldenhafte Zweikämpfe gegen Orks und andere Monstrositäten der Dunklen Zeiten. Auch während der *Zweiten Dämonenschlacht* (0 BF) sollen Krieger aus Havena Erstaunliches geleistet haben. In den lokalen Heldensagen vermischen sich zuweilen die Ereignisse dieser beiden epochalen Ereignisse und viele Urkunden, die Genaueres zu berichten hätten, wurden in Havena Opfer der Flut. Die erste gesicherte, urkundliche Erwähnung der

Schule stammt aus dem frühen 5. Jh. v.BF und sichert ihr gewisse Rechte in der Ausbildung der Schüler und deren Status zu. In diesem Dokument wird sie als Ort der Ehre und der Sündhaftigkeit gepriesen und als Bollwerk gegen die Unsicherheit dieser Zeit. So verweist die Kriegerakademie 'Ruadas Ehr' auf eine Tradition von gut 1.500 Jahren. Viele der über 5.000 Absolventen dieser langen Zeit zogen in die Welt und gelangten zu Ruhm und Ehre. Viele blieben aber auch ihrer Heimat verbunden und dienten in albernischen Heeren, kämpften für die lokalen Adligen oder stellten Hauptleute in den Wachen der heimatlichen Städte. In der Geschichte Havenas trat die Schule mehr als einmal mit auf den Plan, so zum Beispiel, als nach einer Machtergreifung der Thaumaturgischen Akademie während der Magierkriege der Ältestenrat 594 BF abgesetzt wurde und es zu heftigen Kämpfen gegen die Usurpatoren kam. In den fünf Jahren bis zur Niederwerfung der Magier durch Niamad Bennain wurde die Schule erst zeitweilig geschlossen, dann unter strenger Aufsicht wieder eröffnet. Dennoch waren Lehrkörper und Schüler auf Seiten der Bennains aktiv. Die große Flut von 702 BF hat die Schule selber zwar nicht getroffen, doch in den Tagen und Wochen danach unterstützte man die Stadt bei den Aufräumarbeiten und half die Ordnung wieder herzustellen. Anders verhielt man sich in den sogenannten *Mersingen*, jenen Jahren zwischen 745-785 BF, als Albernia unter der Herrschaft des kaiserlichen Vogtes Gerbald von Mersingen und seiner Nachkommen zu leiden hatte. So blieb man patriotisch auf Seiten eines freien Albernias und stellte sich gegen die mittelreichische Bevormundung. Auch wenn man den offenen Kampf vermied, war die Schule doch eine politische Kraft, da sie viele junge Adlige ausbildete und damit Einfluss auf deren Familien ausübte. Als 915 BF Mitglieder der Familie von Eberstamm durch Schergen des Grafen von Ferdok ermordet wurden, hatte dies auch Auswirkungen an der Schule. Es kam zu einem illegalen Duell zwischen zwei Schülern aus dem Kosch, deren Eltern Lehnnehmer der verfeindeten Grafenfamilien waren. Ein Abgänger der Schule wurde



Gemütlicher Tavernenabend

in den wirren Zeiten vor und während der Usurpation durch *Isora von Elenvina* berühmt: *Bard Cheanmand*. Nachdem er 1009 BF als Hauptmann der Stadgarde mit zwei Kameraden im als verflucht geltenden Stadtpark übernachtete, wurde er lokal bekannt und als Held gefeiert. 1015 BF wurde er Obrist der königlichen Garde am Königshofe. Doch schon vier Jahre später war er Opfer einer mysteriösen Mordserie. Er gilt auch heute noch als Vorbild der Schüler. Auch die Wirren um den Thronusurpator *Answin von Rabenmund* forderten Opfer an der Schule. Zwar traten Lehrkörper und ein Großteil der Schüler ohne Zögern auf die Seite der Loyalisten, doch sahen sich einige Zöglinge gezwungen, auf Seiten ihrer Familien zu stehen und sich als Answinisten zu beweisen. So kam es in der Folge zu Kämpfen zwischen Schülern der Akademie. Die Besetzung Albarnias durch Isora brachte den Answinisten zeitweilige Vorteile, doch wurde die Schule nach 1013 BF gesäubert. In den Auseinandersetzungen und Kriegen der folgenden Jahre wurde viel Blut vergossen, welches einst hier ausgebildet worden war. In den Schlachten gegen Borbarad fielen weit über 200 Krieger von Ruadas Ehr, in den anschließenden Kämpfen gegen Orks, Nordmärker und das Kaiserreich ebenfalls über 100. Nicht immer standen sie dabei auf derselben Seite: So fiel auch die langjährige Leiterin, *Gunelde von Baliho*, am 3. Firun. 1026 BF fiel auch die langjährige Leiterin, *Gunelde von Baliho*, im Kampf gegen Orks.

LEBEN AN DER AKADEMIE

ALLGEMEIN

Jedes Jahr nimmt die Schule bis zu 15 neue Zöglinge auf und lehrt sie mindestens vier Jahre lang die Grundlagen des kriegerischen Handwerks. Ein Teil verlässt dann die Schule und dient in Tempelgärten, Stadtwachen, findet Anstellung beim Adel oder als niedere

Dienstgrade im Militär. Die anderen bleiben noch weitere sechs Jahre und werden voll ausgebildete Krieger. Eine Besonderheit ist sicherlich das Stipendien-Programm, welches nun schon viele Jahre erfolgreich für talentierten Nachwuchs aus den ärmeren Teilen der Bevölkerung sorgt. So können begabte Jungen und Mädchen von ihren Eltern am Tag des Schwurs, dem 5. Rondra eines jeden Jahres, zu einem Test gebracht werden. Neben der körperlichen Verfassung und der geistigen Auffassungsgabe werden auch Mut, Ehrlichkeit und die Frömmigkeit der Bewerber getestet. Bis zu zwei Pärchen werden dann mit Stipendium am 15. Rondra, dem ersten Tag des Schwertfestes, aufgenommen.

Am 5. Rondra endet die Ausbildung auch wieder. An diesem Tag treten diejenigen vor den Schrein, welche die 'kleine Ausbildung' oder die 'große Ausbildung' erfolgreich abgeschlossen haben. In einer feierlichen Zeremonie, die gemeinschaftlich von der Vorsterherin des Rondratempels, *Ordhana von Havena*, *Gilia Cumabar* sowie einem Vertreter des Hauses Bennain durchgeführt wird, schwören die Abgänger ihre Kriegereide. Gut eine Woche später findet dann zum Schwertfest die Verabschiedung und Lossprechung statt, die mit Schau- und Wettkämpfen und einem festlichen Bankett die Ausbildung beendet. Nicht selten haben die frischen Krieger bereits Angebote aus dem Adel oder der Reichsarmee erhalten. Die Jahrgangsbesten werden in der Regel vom Patron der Schule selber in Dienst genommen.

Die Schule ist nun seit mehreren Generationen von Leitern dafür bekannt, dass sie den militärischen Ausbildungseinrichtungen in ihrer Nachbarschaft in keinsten Weise an Zucht und Ordnung nachsteht. Von der letzten Leiterin, *Gunelde, Freifrau von Baliho*, hieß es, es wäre angenehmer, eine Stunde peinlicher Befragung mit Dexter Nemrod zu verbringen, als eine Stunde theoretischen Unterricht bei der 'Ehernen Gunelde' zu haben. Mit harter Hand und dem konsequenten Einsatz von Rohrstock und Disziplin-



rungsmaßnahmen führt Gilia Curnabar diese Tradition fort. Die gelegentlichen Reibereien mit den örtlichen und anderen alber-nischen Schulen werden gnadenlos verfolgt und bestraft. Und sollten ihre Zöglinge bei diesen ‚Treffen‘ unterlegen gewesen sein, wird die Strafe verdoppelt.

IM ALLTAG

Die Tage, selbst die Festtage, beginnen an der Akademie mit derselben Zeremonie: Unter den Bäumen des Hofes treffen sich die Schüler, nach Jahrgängen geordnet. Alle tragen ihr rotes Unterzeug. Als Disziplinierungsmaßnahme wird zuweilen auch das Tragen von Kettenhemd oder Ketenteilen angeordnet. Auf das Kommando von Gilia hin dreht man sich zum Hofportal und läuft in Formation los. Während die Bürger Havenas gerade damit beginnen, ihr Tagwerk anzugehen, treiben die Jungen und Mädchen der Schule Frühsport. Gut eine halbe Stunde läuft man durch die Straßen von Oberfluren, vorbei am Exerzierplatz und am Tempel der Löwin. Bei diesem wird ihr Symbol über dem Eingang durch ein ehrfürchtiges Nicken begrüßt. An den Gebäuden der Garnison herrscht absolute Ruhe, seitdem Gilia das Laufen anführt. Früher stimmte man gerne einmal laute Gesänge an, um die Zöglinge in der Kaserne ‚rondrianisch zu wecken‘. Doch dies führte zu weiterem Ärger mit der Garnison und wird von der Leiterin von ‚Ruadas Ehr‘ nicht geduldet. Nach dem Lauf steht weiteres Krafttraining an.

In den Stunden danach widmet man sich den Werkzeugen eines Kriegers. Dabei wird nicht nur Wert darauf gelegt, dass die Schüler mit Langschwert, Andenhalbhänder und Zweihänder entsprechend gut umgehen können, auch die geistigen Fähigkeiten wie etwa Kriegskunst, Rechtskunde, das Wissen über die Götter – mit Schwerpunkt Praios und Rondra – und die Geschichte Albermias, bilden wesentliche Inhalte. *„Der Kopf ist mindestens so wichtig wie der Schwertarm!“*, ist eine häufig zu vernehmende Redewendung der Lehrer. Im Innenhof gibt es zudem Schießplätze für Armbrüste, hölzerne Gerüste für die körperliche Ertüchtigung durch Klettern und das Balancieren auf Seilen und dünnen Stangen. Mit den Armbrüsten hat es jedoch eine besondere Bewandnis. Sicherlich muss man als Krieger und späterer Einheitenführer wissen, wie sie funktionieren, welche Zeitspannen zwischen Laden und Schuss liegen und welchen Schaden sie anrichten können. Andererseits gelten sie aus Sicht der rondrianischen Kampfesweise als unehrenhaft. So lernen die Zöglinge zwar den Umgang mit den Waffen, sind jedoch dazu angehalten, sie nur zur Jagd auf Tiere zu nutzen. Hinzu kommen mindestens zwei Mal die Woche Übungen zu Pferde.

In ihrer Freizeit üben sich viele angehende Krieger im Musizieren oder unternehmen Ausritte in die nähere Umgebung.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Havena ist eine Stadt mit langer und wechselhafter Geschichte. Insofern hat auch die Ausprägung der Werte und Prinzipien der Akademie in den Jahrhunderten immer mal wieder eine Richtungsänderung erfahren. Die *Loyalität* der Abgänger gilt in erster Linie dem Haus Bennain. Damit steht Albernia als Institution und Region an erster Stelle. Unter Fürst *Cuano* war das Verhältnis zum Kaiserreich lange nicht besonders intensiv. Unter der Leitung von *Gunelde von Baliho* wurde das Verhältnis zwar

Was denken Krieger von Ruadas Ehr über ...

... das Haus Bennain: „Treue ist ihr Motto, wie es das unsere ist. So streiten wir zusammen in Treue und Ergebenheit für Albernia. Wer seinen Lehnnehmer verrät, hat keine Treue verdient und handelt ehrlos.“

... die Seekadettenschule: „Sie mögen vom realen Kampf nicht so viel wissen wie wir, und mehr auf der Schulbank oder einem Schiff sitzen, als sie Zeit im Fochtsaal verbringen, doch wenn noch einer von euch das Ansehen dieser Schule beschmutzt, indem er die Unterlegenen herausfordert, tritt er gegen mich an. Bis zum zweiten Blut!“

... das Schwertgesellentum: „Sicherlich sind das ernst zu nehmende Kämpfer, doch scheinen sie mehr ein bewaffnetes Raufen zu pflegen, denn an ehrenhaftem Kampf interessiert zu sein.“

... die Akademie Rondras Schwertkunst: „In Dreck und Staub, den Rock versaut und voller Knitter, so steht er da, der Mörtelritter.“

Was denkt ... über Ruadas Ehr

... das Haus Bennain: „Wir leben in kriegerischen Zeiten. Die Feinde sind zahlreich und unterschiedlich, so ist es gut unser Land auch auf verschiedene Arten zu verteidigen. Die Schule ist über Jahrhunderte hinweg ein Garant dafür gewesen, dass unser Reich wehrhaft bleibt und weiß, wie man den Feinden entgegen tritt. Ihre Abgänger haben uns stets treu gedient.“

... man in Havena: „Wir können jeden gut ausgebildeten Krieger gebrauchen. Wir sind umgeben von Menschen, die es uns neiden, dass wir ein so stolzes und aufstrebendes Reich sind. Ob Orks, Nordmärker oder Garetier, alle schielen sie gierig und neidisch auf unser schönes Land.“

... man bei den Seekadetten: „Sicherlich hat man dort eine ruhmreiche Tradition und kann auf Jahrhunderte voller Helden zurückschauen, doch so ist das nun mal bei überkommenden Einrichtungen. Die Zukunft gehört dem regulären Militär mit seinen gut ausgebildeten Offizieren.“

besser, da sie entsprechend positiv zu Weiden und dem Mittelreich eingestellt war, doch sorgten die Ereignisse der letzten 20 Jahre und besonders das Verhalten der Nordmärker dafür, dass ihr Einfluss gering blieb. Daher verspüren die Abgänger von *Ruadas Ehr* eher eine Verbundenheit mit ihren Lehnsherren und Arbeitgebern, als mit dem Mittelreich. Hinzu kommt jedoch eine nahezu bedingungslose *Treue*, die durch das rondrianische *Ehrgefühl* bedingt ist. Dies unterteilt sich in die Treue zu Kameraden und Herrschaft einerseits und zu den Weggefährten aus der Akademie andererseits. Hier geschlossene Freundschaften halten entsprechend lange, was inzwischen sprichwörtlich geworden ist. Eine ‚Ruadas-Freundschaft‘ ist verlässlich und hält auch harte Prüfungen aus. So wurden einige Abgänger vor massive persönliche Probleme gestellt, als sie im Freiheitskampf Alber-nias auf unterschiedlichen Seiten stritten und sich urplötzlich gegenüberstanden.



Gleichzeitig besteht dieses Ehrgefühl aber auch in einer Treue zu Gesetzen und Konventionen, wie sie von Staat und Kirche aufgestellt werden. Dies führt nicht selten dazu, dass Abgänger ihre Zukunft in Garden und Tempeln suchen. Durch die eiserne *Disziplin*, welche man ihnen während der Ausbildung einbläut, sind sie im späteren Leben ausgesprochen verlässlich, korrekt und belastbar. So gelten sie im Heer als Vorbilder und prädestiniert für Führungsposten.

PERSONEN DER AKADEMIE

GILIA CURTABAR, AKADEMIELEITERIN

Die Albernierin Gilia (*985 BF in Havena, hochgewachsen, kurze Pagenfrisur, verhärmtes Gesicht) hat sich ihre Sporen verdient, als sie zwischen 1021 und 1026 BF an verschiedenen Schlachten gegen Borbarad und die Orks in Albernien teilnahm. Nach ihrem Abschluss, den sie bereits wegen herausragenden Leistungen ein Jahr früher eben hier absolvieren durfte, ging sie zur königlichen Garde. Über ihre kriegerischen Leistungen und eine gute Beziehung zur königlichen Familie gelangte sie nach dem Tod ihrer Vorgängerin an die Leitung der Schule.

Bei einem Gefecht verlor sie zwei Dutzend Kameraden. Grund war die Disziplinlosigkeit einiger Kämpfer, die losstürmten, ohne auf ihre Offiziere zu hören. Die Offiziere standen dem hilflos gegenüber und waren nicht in der Lage, für Ordnung zu sorgen. Damit dies ihren Zöglingen niemals widerfahren wird, führt sie ein strenges und unnachgiebiges Regiment. Allein ihr Waffenbruder Joes vermag es hin und wieder, etwas Milde bei ihr hervorzulocken.

Ein nicht unwesentlicher Teil ihrer Arbeit besteht darüber hinaus darin, die bestehenden Verbindungen zu Adel und gut situiertem Bürgertum zu pflegen und für die Belange der Schule zu nutzen.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

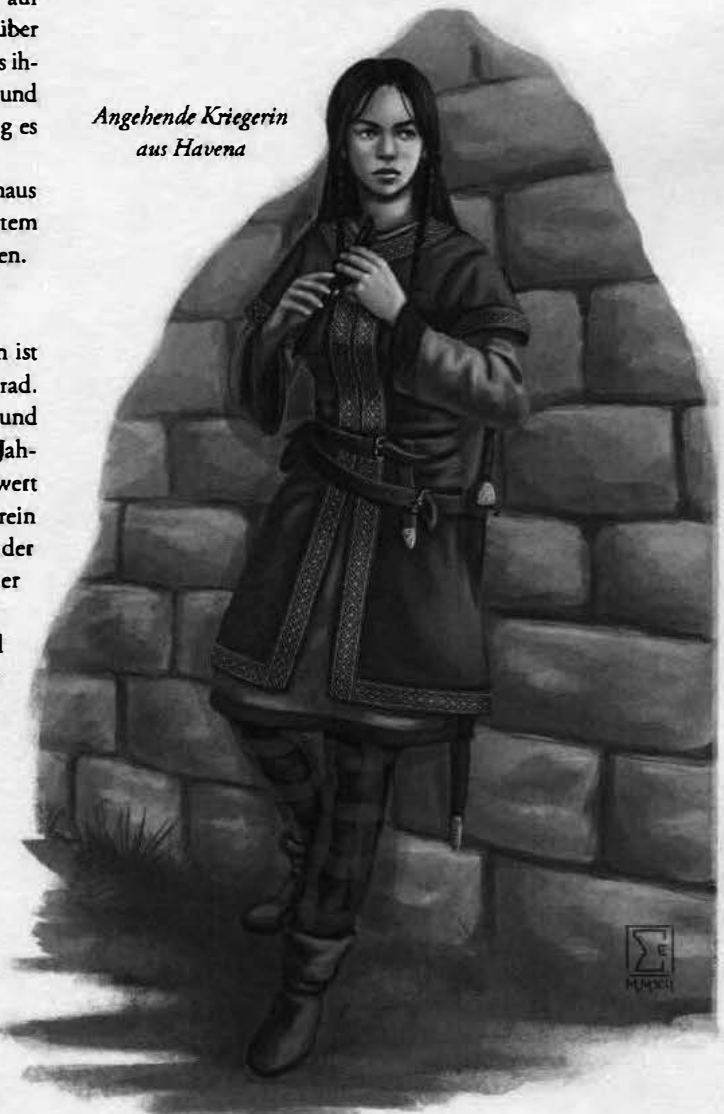
☉ **Joes Drexelius** (*985 BF, rustikal, freundlich) aus Garetien ist ein früherer Kamerad von Gilia aus den Kriegen gegen Borbarad. Nach diesen Erlebnissen wurde er Akoluth der Rondrakirche und zog eine Weile durch den schwarzen Osten. Seit nunmehr vier Jahren lehrt er in Havena die Schüler den Umgang mit Langschwert und Zweihänder. Daneben versieht er den Dienst am Schrein und unterrichtet in Heraldik, Religion und weiteren Fächern der Kriegskunst. Mit seiner ruhigen und disziplinierten Art ist er den Schülern ein Mentor, väterlicher Freund und ein Vorbild.

☉ **Meredin Quent** (*977 BF in Winhall, zu Sarkasmus und Zynismus neigend) ist mit nur etwas mehr als 160 Halbfinger ein beliebtes Ziel für Spötteleien. Dies war schon während seiner Kriegerausbildung in Winhall so. Es mag dazu beigetragen haben, dass er ein mürrisches und herrisches Wesen hat. Sein Leben ist eine Aneinanderreihung von zweiten Plätzen. Mit viel Ehrgeiz, Fleiß und harter Arbeit wurde er Jahrgangszweiter in seiner Abschlussklasse. Darauf folgte eine Zeit im albernischen Heer. Auch hier war es ihm nicht vergönnt, eine herausragende Position zu erlangen. So kehrte er an die Lehranstalt zurück. Doch trotz der desolaten Lage der Winhaller Schule nach dem Orkensturm stagnierte seine Karriere. In der Hoffnung, er könne die Nachfolge der in die Jahre gekommenen Leiterin erlangen, wechselte er nach Havena. Verbittert über „die Ignoranz gegenüber seinen vielen Talen-

ten und der Betonung seiner körperlichen Mängel“ musste er mit ansehen, wie „die kleine Gardistin“ die Akademie übernahm. Auch sein weitgeknüpftes Netz aus Beziehungen, Gefälligkeiten und Intrigen, welches er in Havena stetig ausbaute, konnte ihm nicht helfen, sichert ihm jedoch den Verbleib in der Schule. Im Unterricht ist er gefürchter, da er zu drakonischen Strafen neigt, sobald er sich persönlich angegriffen fühlt und auch nicht davor zurückschreckt, Schüler vor der Klasse lächerlich zu machen.

☉ **Tjalf Turedsson** (*1002 BF, blonder, gutmütiger Riese von über zwei Schritt Körpergröße) ist der Lehrer für Ringen, Raufen und andere körperliche Talente. Der gebürtige Thorwaler aus Skjall kam vor einigen Jahren nach Havena und blieb dort, nachdem er sich in die hübsche Tochter eines Handelspartners verliebte. Als begnadeter Waffenschmied fand er schnell Auskommen und Anerkennung. Inzwischen hat er eine gut gehende Schmiede mit zehn Gesellen und Helfern, sodass er es sich leisten kann, sein feuriges Umfeld zu verlassen und an zwei Tagen der Woche zu unterrichten. Er schmiedet zudem die Waffen, welche jeder Abgänger bekommt. So erhält jeder Krieger einen Anderthalbhänder, welcher dem Schwerte Reochahds – *Drachenzunge* – nachempfunden ist. Auf der Parierstange ist zudem das Wappen der Akademie appliziert sowie der Wahlspruch der Schule auf der Klinge.

*Angehende Kriegerin
aus Havena*





EIN HELD AUS HAVENA

Neben der Treue zum Haus Bennain und den damit in Bezug auf Mittelreich und speziell Nordmarken verbundenen Ressentiments fühlt man sich dem Königreich Alberrnia verbunden. Dies wird immer wieder betont und bildet eine stabile Grundlage im Wertekanon der Zöglinge. Das mag auch für die wenigen Schüler gelten, die nicht aus dem Adel oder dem begüterten Bürgertum Alberrnias stammen, sondern aus anderen Teilen Aventuriens. Weitere Aspekte, welche das zukünftige Leben prägen, sind die an die Kirche der Rondra angelehnte Definition von Ehre sowie eiserne Disziplin. Ein Abgänger wird daher in der Regel beherrscht und ausgeglichen auftreten und sich mehrmals überlegen, welche Aufträge, Handel oder Beschäftigungen er annimmt. Hinzu kommt das Bewusstsein, dass man zu einer kriegerischen Elite zählt. Seit 1.500 Jahren werden hier Kämpfer und Krieger zur Vollendung gebracht. Nicht nur alberrnische Helden wie *Cuano ui Bennain* oder *Raidri Conchobair* gelten als nachahmenswerte Vorbilder, die Schule selber wurde von einem Heiligen der Rondra gegründet und kann auf eine lange Reihe von heldenhaften Abgängern verweisen. In einer Stadt, die nicht nur Hauptstadt eines Königreiches ist, sondern auch gleich vier Einrichtungen vorweisen kann, in der Kämpfer ausgebildet werden, ist eine derart lange Tradition rondrianischer Tugenden ein Pfund, mit dem man wuchert.

RUADAS EHR IM SPIEL

Eine gewisse Arroganz wird der Schule nachgesagt, doch mag dies eher eine neidvolle Betrachtung ihrer langen Tradition sein und aus dem Wettstreit der Schulen in Havena herrühren. Als offizielle Ausbildungsstätte des Hauses Bennain sieht man sich aber auch in einer exklusiven Position, die sicherlich nicht eingebildet ist. Damit wird man jedoch auch zu einer politischen Größe. Die Schüler stammen inzwischen zu großen Teilen aus rein alberrnischem Adel und sind somit politische Akteure der kommenden Generation. Viele werden einflussreiche Positionen in Militär und am Hofe einnehmen und damit die Ideen, Meinungen und Ansichten der Schule und ihrer Lehrer weitertragen. So versucht man durch Verbindungen innerhalb der Stadt und darüber hinaus seine derzeitige Macht zu festigen und auszubauen. Dies mag dazu führen, dass die Schule als Auftraggeber auftritt oder an Aufträgen aus der Kaufmannschaft beteiligt ist, wobei man keineswegs Leibwächter oder Wachen stellt, sondern eher entsprechende Berater, welche dann die Helden anwerben und begutachten. Auch bei militärischen Aktionen Alberrnias ist die Schule über ehemalige Schüler beteiligt. Der Sachverstand der Leiterin ist durchaus gefragt und so ist man auch im Generalstab vertreten und sucht, seine Position durch erfolgreiche Aktionen zu behaupten. Gegenüber den Nachbarländern und Schülern aus diesen Regionen herrscht ein zwiespältiges Verhältnis. Einerseits sieht man sich verpflichtet, die Werte eines Kriegers an geeignete Kandidaten weiterzugeben und in der Tradition von Orkensturm und Borbarad-Krieg für ein größeres Ganzes zu agieren, andererseits haben der Unabhängigkeitskrieg und das Verhalten von Mittelreich und speziell den Nordmarken für ein gewisses Misstrauen gesorgt.

SZENARIOIDEEN

... für Zöglinge

① Meredin hat schon länger das Gefühl, dass „mit dem Schmied etwas nicht stimmt“. So lässt er Schüler, die er bei Streichen oder anderen Vergehen erwischt hat, für sich spionieren. Das widerspricht nicht nur der Schulethik und könnte eines Tages zu einem massiven Echo werden, es gefährdet auch eines der wenigen beliebten Mitglieder des Lehrkörpers. Es mag den Zögling daher in eine moralische Zwickmühle bringen.

② Ein Duell ist eine Ehrensache und an der Schule verboten. Wenn dieser Ehrenhändel nun auch noch mit einem Seekadetten/einer Seekadettin auszutragen ist, drohen ein Rauswurf und weitreichende Konsequenzen. Doch welcher Zögling dieser traditionsreichen und ruhmvollen Schule würde davonlaufen? So muss man Sekundanten finden und gleichzeitig das Ereignis vor der Leiterin und den meisten Lehrern geheim halten. Mit etwas Glück ließe sich eventuell Joes Drexelius als Schiedsrichter gewinnen – oder als Schlichter.

... für fremde Helden

③ *Die Nacht des Bard* ist immer noch eine gern erzählte Anekdote. So verbrachte der Hauptmann der Stadtgarde und frühere Schüler der Schule im damals als verflucht geltenden Stadtpark eine Nacht. Ziel war es zu demonstrieren, dass wieder Ruhe und Ordnung herrschen würden. Der Stadtpark ist ruhig, doch gibt es immer noch einen Ort, wo man solche Heldentaten vollbringen kann: die Unterstadt mit ihren versunkenen Geheimnissen. So kommt es immer wieder vor, dass man sich aufmacht, dort „mal nach dem Rechten zu sehen“ und dem alten Bard nachzueifern.

GEHEIMNISSE VON RUADAS EHR

④ Meredin Quent steckt hinter dem schlechten Verhältnis der beiden alberrnischen Kriegerakademien. Da man in Winhall seiner Meinung nach das große Talent, welches er besitzt, nicht zu würdigen wusste, hat er nur Hohn und Spott für die Schule übrig und gibt diese Sicht gerne im Unterricht wieder. Auch andere Ausbildungsstätten in Havena finden vor ihm keine Anerkennung, die Kadetten hält er für kriegsspielende Matrosen, die Schwertgesellen für eine Anmaßung gegenüber dem Kriegertum. Allein gegenüber dem Rondratempel hält er sich mit Kritik zurück. (*)

⑤ Der gute Tjalf ist ein Magiedilletant mit Meisterhandwerk. Das erklärt zum einen seine herausragenden Fähigkeiten als Schmied, ist andererseits in Havena jedoch auch ein Problem. Sollte bekannt werden, dass an der Schule „gezaubert“ wird, könnte das für die Leitung und den Lehrer zu Problemen führen. (*)



DIE KRIEGERAKADEMIE MUTTER RONDRA AUF HYLAILOS

Vollständiger Name: Mutter Rondra auf Hylaios

Standort: Rethis, Zyklopeninseln

Wappen/Symbol: zwei gekreuzte Pailoi in einem Kranz aus Olivenzweigen

Wahlspruch: *Mit Schwung und Kraft*

Träger: Seekönige von Hylaios

Spezialgebiet: Umgang mit dem Pailos, Etikette, Kunst

Personen der Historie: Eotheus, ehemaliger Ausbilder und Meister des Pailos (3. Jh. v. BF), Tychothos, Bruder von Seekönig Dirimethos, dem Reichen (*885 BF, †907 BF)

Bedeutende Abgänger: Pelleas von Pailos, berühmter Held, der sich selbst in einem Atemzug mit Raidri Conchobair nennt (*997 BF)



Größe: klein (20 bis 30 Schüler)

Beziehungen: groß (auf den Zyklopeninseln, im Horasreich hinlänglich, anderorts gering)

Finanzkraft: ansehnlich

Ausstattung: hinlänglich

Besonderheiten: Die Akademie besitzt eine umfangreiche Sammlung an Pailoi aus vielen Jahrhunderten, da persönliche Waffen üblicherweise an die Schule vererbt werden, wenn keine eigenen Kinder in der Lage sind, diese zu führen. Es befinden sich auch einige Zyklopenwaffen unter diesen Stücken.

»Und der Schüler fragte: „Meister, sagt, wann bin ich würdig, mich Krieger zu nennen?“ Und Lehrmeister Eotheus sprach: „Stell dich unter den Ölbaum, halte den Pailos griffbereit und warte, bis eine Olive herabfällt. Spalte sie im Fluge und du bist würdig, dich einen Krieger zu nennen.«

—aus den Chroniken der Akademie Mutter Rondra, 283 v. BF

GESCHICHTE

Rethis selber kann auf nahezu 2.000 Jahre Geschichte zurückblicken und ihre Anfänge liegen in früher bosparanischer Zeit. Die kleine Akademie ist jedoch wesentlich jünger. Erste Hinweise stammen aus dem 3. Jh. v. BF, als Seekönig Mironos von Rethis mit seiner pailosbewehrten Garde große Eroberungen durchführt. Spätestens 118 v. BF ist die Schule belegt, als Seekönig Merymakos den *Bund von Land und Meer* (Horas 21) mit den Feen beschließt und dabei der Leiter der Schule, *Deoklastes a Rethis*, in den Annalen erwähnt wird. In den Wirren und Plünderungen nach Bospans Fall wurde die Schule nur wenig tangiert, allerdings ist sie in dieser Zeit nur schlecht von den Hylailer Seesöldnern zu trennen. Für viele Jahrhunderte bleiben die Schule und ihre Abgänger ein Zeichen der traditionellen Eliten der Zyklopeninseln. Zwischen 335 BF und 465 BF, der Zeit der *Priesterkaiser* im Mittelreich, wird die Schule wiederholt geschlossen und wieder geöffnet, da man ihr mal patriotische und mal ketzerische Umtriebe vorwirft. Die Leiter der Akademie wechseln nahezu alle zwei Jahre. 653 BF schafft *Efferdaiohles der Gewaltige* seinen 50. Sieg in der Arena. Der für seine Kraft und Schönheit gepriesene Kämpfer wird für die kommenden zehn Jahre zum Leiter der Akademie ernannt. 907 BF fallen viele Abgänger und Schüler der Schule beim Angriff der Thorwaler auf Rethis. Deren Anführer *Hyggelik* tötete sogar den Seekönig, nachdem dessen Leibwache niedergemacht wurde. Der

immer wieder aufkommende Vorwurf, es habe einen Verräter gegeben, sorgt bis heute für böses Blut an der Schule, bestand doch nahezu die gesamte Leibwache aus ihren Abgängern. Als 932 BF der Seekönig verschwindet, beginnt eine wechselvolle Zeit. Zuerst kommt es zu diversen Verdächtigungen und Gerüchten, doch bleibt es ohne weitere Auseinandersetzungen. Dann beginnt die Zeit der Verfolgungen. Unter *Memrydion II.* haben die Krieger als Leibwächter eine anstrengende Zeit. Adlige, die dem neuen Seekönig oder dem Mittelreich unbequem werden, gelangen auf *Schwarze Listen*. Als Teile der Leibwache des Seekönigs stehen sie plötzlich alten Freunden gegenüber, die für Verräter arbeiten. 1010 BF kommt es zu einer Hinwendung zum neuen Horasreich und die Listen werden aktualisiert. Erst ab 1020 BF wird die Lage wieder ruhiger, als König *Palamydas* aus der Feenwelt wiederkehrt. Der Thronfolgekrieg im Horasreich bleibt ohne größere Auswirkungen für die Schule, da man sich auf heimische Politik konzentriert, einzelne Parteinahmen für die Streitenden ausgenommen.

LEBEN AN DER AKADEMIE

ALLGEMEINES

„Wir kämpfen mit einer barbarischen Waffe, aber merkt euch, wir sind keine Barbaren!“

—Aresiane a Oplos, neuzeitlich

Über den Klippen von Rethis, unweit der großen Arena, thront die Akademie. Die ganze Anstalt ist schon von außen als ein Ort der Ästhetik zu erkennen. Bunte Bilder von Kämpfenden schmücken die Wände, Fresken und Reliefs zeigen Szenen aus der Geschichte und von historischen Kämpfen. Dazwischen bilden



Weinranken und Zierstreifen willkommene Ergänzungen. Doch ist dies keineswegs ein Ort der Ruhe und der Zerstreuung. Das wird spätestens dann deutlich, wenn man zwei Schüler mit ihren Waffen üben sieht: Elegante und schwungvolle Bewegungen, faszinierende Muskelspiele und anmutige, von Rahja gesegnete Körper bilden eine Komposition, die eigentlich kaum zu den brachialen, fast zwei Schritt langen Waffen passen wollen, die mit einem Hieb einen Ochsen spalten können – und doch vereinen die hier Ausgebildeten all dies zu einem harmonischen und

kraftvollen Ganzen. Der Pailos und seine Beherrschung sind das Ziel und der Weg dahin.

Von anderen, traditionellen Schulen wird immer wieder bemängelt, dass hier eine sehr eingeschränkte Ausbildung stattfindet. Reiten und der Kampf mit dem Langschwert werden in der Regel nicht gelehrt, manchmal aber als körperliche Übung absolviert. Auch legt man nur wenig Wert auf die ritterlichen Tugenden des Kontinents, wie sie sich im Turnier widerspiegeln. Insgesamt erscheint die Ausbildung ähnlich archaisch wie die bevorzugten Waffen.



Amphorengang

ALLTAG

Wenn die Rufe der Hähne über Rethis erklingen, endet die Nacht-ruhe in der Akademie. Ein schmackhaftes Frühstück wartet auf Schüler und Lehrkörper. Meist besteht es aus kleinen Broten, Käse, kaltem Fleisch und viel Obst. An besonderen Tagen werden Stücke von Ziegenkäse in Teig eingerollt und im Öl der Oliven ausgebacken. Nach diesem Genuss sammeln sich die Zöglinge in ihren Ausbildungsklassen und beginnen das morgendliche Programm mit einem gemeinsamen Lauf. Dabei führt der erste Teil über einen Weg hinunter zum Strand, an dem man dann für zwei bis drei weitere Meilen bleibt, bis man auf dem Rückweg direkt über die Klippen wieder auf das Niveau der Schule hinauf klettert. Dieser Übung folgen dann in der Regel Unterweisungen in den theoretischen und musischen Fächern, wie Musizieren, Lesen und Schreiben, Mythen und Legenden, Philosophie oder auch Tanzen. So erhalten die Heranwachsenden täglich bis zu vier Stunden Unterweisungen in der Kunst und Kultur der Inseln. Die beiden Stunden vor dem mittäglichen Mahl gehören dann dem Pailos. Während die jüngeren Schüler noch mit Stangen und hölzernen Waffen trainieren, schwingen die Älteren bereits richtige Langäxte. Zuerst werden bestimmte Schwung-, Stoß- und Schlagtechniken in der Gruppe geübt, bevor man sich zu zweit im Freikampf misst und das soeben Gelernte vertieft. Das Mittagessen wird dann wieder in der Gemeinschaft eingenommen. Während draußen

die Sonne über Hylailos brennt, genießt man Innen dann kühles Obst, stark verdünnten Rotwein, in Streifen geschnittenes Fleisch von Hühnern, Gänsen oder Lamm. Dazu reicht man viel Brot, besonders das heimische Fladenbrot und Salate. Auch am Nachmittag folgt dem Essen eine theoretische Einheit, bevor es wieder mit kämpferischen Lektionen weitergeht. Kraftübungen stellen einen wesentlichen Aspekt der Ausbildung dar, braucht es doch einen gestählten Körper, die mächtige Waffe zu führen. So ist das Kletten an den Klippen, Laufen, Schwimmen mit durch Kiesel beschwerten Westen und das Heben von Gewichten ein alltäglicher Teil in den zehn Jahren, die man in der Schule verbringt. Hinzu kommen Übungen, welche die Geschmeidigkeit des Körpers, dessen Beherrschung und das Gleichgewicht verbessern, sei es das Balancieren über Balken und Seile, das Kämpfen auf kleinen Flößen, Fässen oder Amphoren oder gar zwischen blendenden Spiegeln und brennenden Fackeln. Meist sinkt die Sonne bereits, wenn der Tag mit einem letzten gemeinsamen Mal beendet wird. Nun gibt es warme Gerichte, oft Fisch, nicht selten auch eine Variation von Gemüseauflauf.

Eine beliebte Abwechslung stellen die Besuche in der nahen Arena dar. Regelmäßig erhalten die älteren Semester eine Erlaubnis, hier anzutreten und ihre erlernten Fähigkeiten in der Praxis zu üben. So gibt es keine größere Festivität in der Stadt, bei deren Arenaspielen nicht auch Zöglinge der Schule mitwirken. Dies ist nicht



zuletzt auch eine gerne angenommene Möglichkeit, sich schon einmal späteren potentiellen Auftraggebern und Gönnern vorzustellen und das eigene Können zu präsentieren.

Der Abschluss der Ausbildung ist ein kultureller Höhepunkt, nicht nur für die Akademie. An diesem Tag kommen viele Würdenträger und Adlige der Inseln in die Schule. Mit einem Götterdienst im Tempel des Efferd und daran anschließend in dem schuleigenen Schrein der Rondra startet die Zeremonie. Eine Waffenschau und Kampfspräsentationen sorgen neben musischen Darbietungen für Unterhaltung und auch die Absolventen tragen ihren Teil zum Programm bei. Auf die *Lossprechung* der Absolventen von der Schule, welche während der Ausbildung zum Vormund wird, folgt in der Regel bereits ein Angebot aus der Kaufmannschaft oder dem Adel, bei besonders talentierten Kriegerern auch aus dem Palast des Seekönigs. Gegen Abend endet der Tag mit einem großen Festmahl.

DER KRIEGERBRIEF DER MUTTER RONDRA

Wer es geschafft hat, die Ausbildung erfolgreich zu absolvieren, erhält bei der feierlichen *Lossprechung* eine Urkunde, welches den Status eines Kriegers mit allen Rechten und Pflichten bescheinigt. Das Schriftstück ist dabei jedoch nicht aus Kalbs- oder Ziegenhaut, sondern aus Pergament. Die genaue Quelle ist nur dem Seekönig und der Leiterin bekannt, doch lässt sich nachweisen, dass das Material schwach magisch ist und nahezu unzerstörbar. Auch hat ein unfreiwilliges Bad im Fluss oder gar Meer keinen Einfluss auf die verwendete Tusche. Der Brief selber ist mit Ranken und Mäandern geschmückt und üblicherweise mehr oliv als weiß oder grau. Er zeigt ein getreuliches Abbild des Kriegers oder der Kriegerin, gibt Namen, Herkunft sowie das Jahr des Abschlusses an. Hinzu kommt eine Beschreibung der Fähigkeiten und besonderer Talente.

Da dies auch eine weniger gute Beurteilung bedeuten kann, die dann auf ewig nachzulesen sein könnte, kann man bei den Abgangsklassen ein gesteigertes Bemühen feststellen, herausragende Leistungen zu zeigen.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

„Der Pailos trennt Weiß von Schwarz, Schwach von Stark.“
— Weisheit der Aresiane a Oplos, neuzeitlich

Für die Abgänger der Mutter Rondra bedeutet ihre *Prinzipientreue* in erster Linie Konsequenz und Korrektheit. Neben einer traditionellen Verbundenheit zum Inselkönigreich und dem die Schule fördernden Haus des Seekönigs ist es das direkte Auftreten der Abgänger, welches sie auszeichnet. Weder ihre Waffe noch die Realität der Arena lassen viel Raum für künstliches Gehabe oder die verspielte Formenvielfalt des Fechtkampfes. Verschnörkelte und schnelle Finten sind mit einer Waffe von fast zwei Schritt Länge kaum möglich und werden hier auch nicht gelehrt. Die *Ehrenhaftigkeit* zeigt sich daher gerne in einer offenen und direkten Art des Kampfes und auch der Gesinnung der Abgänger. Dazu zählt auch,

dass man sich seiner Taten und deren *Konsequenzen* bewusst ist. Wenn die Axt erst einmal auf das Ziel zustürzt, ist es meist zu spät, um noch Zweifel zu hegen. Der *Schutz der Schwachen* ist ein Teil des Lebens auf den Inseln. Übergriffe durch Thorwaler, Al'Anfaner oder andere Feinde und Piraten zählen seit Generationen zum Alltag. Auch werden viele Abgänger direkt als prestigeträchtige Leibwächter für den Adel angeworben.

Was denken die Angehörigen der Schule über ...

... das Haus des Seekönigs: „Er ist unser Herr und Mäzen, wir dienen ihm und unserer Heimat. Diese Verbindung besteht seit Jahrhunderten und wir würden sie niemals verraten.“

... den lokalen Adel: „Sie wissen unser Können zu schätzen und zu bewerten. Und wenn ein raubgieriger Bandit erst einmal gespalten vor einem Herrn liegt, sind sie froh, uns zu haben.“

... das Horasreich: „Ihre Art zu kämpfen ist nicht unsere. Mit einem dünnen Eisen dem anderen so lange vor der Nase herumzufucheln, bis diesem übel wird, ist doch kein Kampf!“

Was denkt/denken ... über Mutter Rondra:

... Palamydas Thaliyin: „Die Zyklopen haben diesen Inseln ihren Namen gegeben, ihre Waffen beschützen uns nach innen wie nach außen. Die Seesöldner tragen den Mut und die Kraft unseres Volkes nach außen, die Heroen der Mutter Rondra sichern uns im Inneren und erfreuen uns mit ihrer Kunst.“

... ein Kaufmann aus Teremon: „Zu fünft kamen sie auf mich zu, Dolche und Schwerter schwingend. Mein Herz sank mir in die Beinkleider und ich sah schon mein Leben und die Ladung verloren. Doch dann warf sich Arsina mit ihrer Waffe zwischen diese Schurken. Und wie eine tanzende Löwin bewegte sie sich und füllte Dieb um Dieb. Eine bessere Leibwächterin kann sich niemand wünschen, und eine schönere auch nicht.“

... Seesöldner aus Vinsalt: „Es ist sicher gut, wenn so hübsche Jungs und Mädels so wenig am Körper tragen, das erfreut nicht nur Rabja. Aber ich würde sie eher dekorativ neben eine Tür als in die erste Reihe einer Schlacht stellen.“

PERSONEN DER AKADEMIE

ARESIANE A OPLOS, DASKALOS

Aresiane (*985 BB, schwarze, knielange Haare, meist geflochten; dunkelbraune Augen, kraftvolle und energische Erscheinung, streng, dominant) ist seit nunmehr einem guten Dutzend Jahren die Daskalos (Zyklopäisch: Lehrerin; Lehrmeisterin) der Akademie. Die frühere Schülerin dieser Schule ist eine erfahrene Kriegerin und Meisterin des Pailos, die in vielen Jahren der Arenakämpfe ihre Kunst perfektionierte. Auch heute noch fordert sie gerne Mitglieder der Schule zu Schaukämpfen heraus und genießt es, sich mit den halb so alten Kämpfern zu messen. Aus einer Affäre mit einem Mitglied des königlichen Hofes stammt ein Sohn, der bei den Seesöldnern dient.



WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

☉ **Carsemissa dylli Palairos** (*998 BF, temperamentvoll, impulsiv) ist eine erfahrene Kämpferin. Nach ihrem Abschluss ging sie für einige Jahre zu den *Hylailer Seesöldnern*, bevor sie 1033 BF an die Schule zurückkehrte. Die mit herausragender Schönheit und ebenso bewundernswerter Behändigkeit gesegnete Kriegerin gilt als Verkörperung dessen, was in dieser Schule gelehrt wird. So bringt sie den Zöglingen nicht nur den Umgang mit dem Pailos näher, auch Tanz und Lyrik zählen zu ihren Lehrfächern. Ihre eigenen Gedichte sind seit einigen Jahren eine Bereicherung der Sommerfeste an mehreren hohen Häusern der Inseln und sollen auch vom Seekönig selbst Applaus bekommen haben. Bisher hat sie alle Angebote, die Stelle einer Leibwächterin anzunehmen, ungeachtet der versprochenen Summen oder der Person, abgelehnt.

☉ Der Minotaur **Braziacos a Nithartus** (*982 BF, Albino, kräftige Statur, leicht gebückt) gelangte vor vielen Jahren durch ein Tor der Feenwelt aus dem Gildenland hierher. Sein Auffinden im Hain der Dryaden und deren freundliches Verhalten ihm gegenüber brachte ihm trotz seines fremden Aussehens und des schlechten Rufes der Minotauren der Inseln einen Vorschuss an Vertrauen. Das Verhalten seiner hier lebenden Verwandten ist ihm fremd. Auf den Vorwurf, er wolle Menschenfrauen rauben, reagierte er mit Abscheu und Unverständnis. Seine Geschichten von der Heimat sind immer wieder ein Anziehungspunkt und zuweilen kommen Gildenlandsegler aus Teremon und bitten um Informationen. Der freundliche und kultivierte Gehörnte konnte durch Fleiß und ein überragendes Talent im Umgang mit dem Pailos das erworbene Vertrauen ausbauen und vertiefen und zählt inzwischen zu den beliebtesten Ausbildern der Akademie. Außerhalb der Gebäude kommt es immer mal wieder zu unschönen Szenen, wenn Ortsfremde den kultivierten Gildenländer für einen der wilden Minotauren von den Inseln halten. Er bleibt daher vorzugsweise in der Akademie und meidet ein die Öffentlichkeit.

☉ **Mandros Phrygaionos** (*976 BF, einbeinig, grauhaarig, stets freundlich) ist wohl der Mensch, mit dem die Zöglinge am häufigsten zu tun bekommen. Er betraut die Waffenkammer, hat das Kommando über die Küche und die Versorgung der Schule. Das monotone 'Tock Tock' seines künstlichen linken Beines schallt täglich durch die Flure. Vor bald sechzig Jahren verlor er als junger Schüler einen Kampf. Ein gewaltiger Hieb trennte das Bein vom Körper. Gegen den Rat seines Lehrers war er in einen Arenakampf gegangen und musste den Fehler teuer bezahlen. Doch anstatt darüber zu verbittern, bewahrte er sich ein freundliches Gemüt. Das mag nicht zuletzt daran liegen, dass er die Frau, der er damals imponieren wollte, später doch noch erobern und für

sich gewinnen konnte. Nun ist er der Majordomus und aus dem Küchenmädchen wurde seine Gemahlin und die Chefköchin der Schule.

☉ **Melanike Phrygaionos** (*983 BF, rundlich, liebenswürdig, meisterliche Köchin) startete ihr Leben an der Schule als Küchenmädchen, machte jedoch schon bald durch ein besonderes Talent in der Zubereitung von Speisen auf sich aufmerksam. Für einige Jahre diente sie als Köchin im Haus der Adelsfamilie *dylli Sienna* (Horas 190), bevor sie nach dem Tod des alten Herrn wieder an die Schule zurückkehrte.

☉ **Aisha Hamedounya** (*1017 BF, blauschwarze Haare, schlanke, muskulöse Gestalt) ist derzeit die beste Schülerin der Schule. Die tulamidische Schönheit stammt ursprünglich aus Rashdul und kam mit ihren Eltern vor zehn Jahren nach Rethis. Ihre Mutter, Perishan, ist eine erfolgreiche Händlerin, während der Vater, Hamed, ein Geweihter der Rahja ist. Beiden wäre ein anderer Lebensweg für ihre Tochter sicherlich lieber gewesen, doch haben sie sich mit den Wünschen der hochbegabten Kriegerin arrangiert. Ein Jahr vor ihrem eigenen Abschluss unterstützt *die schöne Amazoné*, wie sie von einem Großteil der Schüler genannt wird, bereits die Lehrer und leitet die Grundlagenkurse für die unteren Semester.

☉ **Okeandros Tsinsirios** (*1010 BF, hellblonde Haare, kraftvolle Hünengestalt) kam als Findelkind an die Schule. Er wurde im Alter von nur wenigen Monaten vor der Schule ausgesetzt. Nur ein Körbchen, ein paar Tücher und Goldmünzen und ein Zettel mit seinem Namen waren dem Knaben mitgegeben worden. Der Name ist reine Fiktion und ließ keine Rückschlüsse auf die Eltern zu. So wurde er vom Majordomus und seiner Frau adoptiert. Die Leitung der Schule ließ dies geschehen, da der Junge außergewöhnlich wohlgestaltet war, ein Merkmal, welches er bis heute behalten hat. Nun arbeitet er nach erfolgreicher Kriegerausbildung selbst als Ausbilder (Rufen, Ringen, Speere, Athletik) an der Schule und zugleich im Gymnasion von Rethis. Gerade die sportlichen Wettkämpfe im Gymnasion haben es Okeandros angetan und er konnte bereits einige Erfolge verbuchen.



Krieger aus Hylailos

Ein Held aus der Akademie Mutter Rondra

Wer aus dem Schoße Mutter Rondras kommt, der zeichnet sich auf den ersten Blick durch einen athletischen Körper und besondere Schönheit aus. Diese Menschen erscheinen von Rahja gesegnet und wirken in landesüblicher Tracht nicht zwingend kriegerisch. Sie könnten ebenso gut ein halbes Leben im Gymnasion verbracht haben. Doch wenn man sie mit ihrer Waffe und im tra-



ditionellen Kettenhemd zu sehen bekommt, wie sie ihre täglichen Übungen absolvieren oder gar in der Arena auftreten, dann wird einem bewusst, was 'tödliche Eleganz' bedeuten kann. Mit der Geschmeidigkeit einer Raubkatze und der Kraft eines Zyklopen führen sie ihren Pailos in wuchtigen Schwüngen dem Ziel entgegen. Als Leibwächter des zyklopäischen Inseladels sind sie schnell an der Waffe und schützen das anvertraute Leben ohne Zögern. Auch als Gesellschafter haben sie einen guten Ruf, beherrschen nicht selten Instrumente oder das Rezitieren von Lyrik, ja einige sind selber den Musen ergeben und schaffen eigene Kunstwerke. Doch sollte dies nicht über die wahre Profession hinwegtäuschen: Sie sind und bleiben Krieger.

Der Umgang mit dem Pailos ist eine Kampfkunst, welche den Charakter eines Menschen weit mehr formt, als es zum Beispiel der Umgang mit Schwert und Schild vermag. Dies wird durch die Umgebung, in der gelernt und gelehrt wird, sicherlich noch verstärkt. Die Nähe zu den Feenreichen, die einzigartige Kultur der Zyklopeninseln und die immer wieder stattfindenden Angriffe von Piraten und Thorwalern bilden einen Rahmen, der deutlichen Einfluss auf die Heranwachsenden ausübt. Die Gaben der Rahja werden hier mit dem ureigensten Wesen der Mutter Rondra verbunden und schaffen etwas Eigenes. Etwas Vergleichbares mag es vielleicht noch bei den Schwerttänzern im Tulamidischen geben. So mögen die Abgänger also sowohl kunstsinnig und wortgewandt im Umgang mit ihren Herrschaften sein, als auch direkt und kompromisslos in Dingen ihrer Pflicht.

DIE MUTTER RONDRA IM SPIEL

Die Schule sieht sich als Bollwerk der zyklopäischen Kultur nach innen, wie die Seesöldner einen Schutz nach Außen bilden. Das mag zumindest in Hinblick auf die Seesöldner etwas beschönigend sein, trifft auf die Schule aber recht gut zu. Die Abgänger bleiben meist auf den Inseln und dienen als Leibwächter des Adels und reicher Kaufleute oder gar in der Leibgarde des Seekönigs. Wenn die Minotauren auf den Inseln, besonders auf Phrygaios, zu einer Plage werden, sendet man die Oberklassen der Schule mit den Gardisten des Seekönigs aus. Auch bei anderen Aktionen der inneren Sicherheit sind oftmals Mitglieder der Schule aktiv. Heimischen Händlern, Kauffahrern und dem Adel gegenüber ist man entsprechend positiv eingestellt, hat man durch ehemalige Abgänger doch meist gute Kontakte. Aber auch erfahrene Gildenlandreisende besuchen in steigender Zahl die Schule, seitdem sich unter ihnen herumge-

sprochen hat, dass hier ein 'Einheimischer' zu finden ist. Gegenüber anderen Auswärtigen ist die Schule etwas reserviert, aber nicht wirklich ablehnend. Man ist eher traditionell und etwas konservativ eingestellt. Die meisten Zöglinge stammen selber von den Inseln, derzeit sind nur zwei von ihnen aus dem Horasreich und eine stammt gar aus dem Tulamidischen. Bei geeigneter Begabung und entsprechendem Aussehen kann die Herkunft jedoch 'übersehen' werden. Eine enge Verbundenheit besteht zu den *Hylailier Seesöldnern*, mit denen man sich auch gerne einmal in der Arena misst.

SZENARIOIDEEN

... für Schüler

Das lokale Adelshaus dylli Sienna veranstaltet Spiele in der Arena. Einige Mitglieder der Abschlussklasse wollen daran teilnehmen, müssen dies aber vor der Köchin geheim halten, da sonst mit 'Aktionen' zu rechnen ist, die ein Antreten durch Unpässlichkeit verhindern könnten. Andererseits ist es natürlich nötig, bei ihrem Mann an die Waffen und die Ausrüstung zu gelangen.

Lokale Würdenträger der Insel haben darum gebeten, dass man „dem Treiben der Minotauren auf Hylailos“ doch mit Hilfe der Schule entschlossen entgegentreten möge. So könne auch bewiesen werden, dass der Lehrkörper – sprich Braziacos – keinerlei Sympathien für den Raub einer jungen Kaufmannstochter hege. Zusammen mit einem Dutzend Gardisten, einigen Schülern und Braziacos soll nun ein Jagdtrupp ausgesandt werden. Dabei gilt es nicht nur der Frau zu helfen, auch wird man den Lehrer daran hindern müssen, allzu sehr unter den 'Vettern' zu wüten und deren Gönner im Feenreich zu verärgern.

... für andere Helden

Die Feierlichkeiten des Abschlussfestes stehen an. Die drei Prüflinge haben sich in den *Hain der Könige* zurückgezogen, um sich vorzubereiten. Die theoretischen Prüfungen wurden mit Bravour bestanden, nun gilt es, die finalen Kämpfe zu bestreiten. Doch schon bald kommen zwei der Prüflinge herausgelaufen und berichten von einem großen Lamifaar (*ZooBotanica* 96). Das Feenwesen hatte die Erscheinung einer Mischung aus Mensch und Widder und war komplett von kurzem, schwarzem Fell bedeckt. Uplötzlich machte er zwischen den Bäumen auf, schlug ihren Kommilitonen mit einem gewaltigen Hieb nieder und flüchtete mit dem Bewusstlosen.

GEHEIMNISSE DER MUTTER RONDRA

- Die Köchin Melanike hat dem Haus dylli Sienna nie verziehen, dass man sie nach dem Tod des alten Herrn gegen einen horasischen Koch austauschte. Zöglingen aus diesem Haus oder aus mit diesem befreundeten Familien gegenüber kann die Küchenfee entgegen ihrer sonstigen Art ausgesprochen kalt agieren. Es mag auch vorkommen, dass das Essen einmal nicht ganz so bekömmlich ist, wenn es speziell für diese Helden gekocht wird und man statt in der Arena den Tag auf dem Abort verbringt. (*)
- Okeandros ist das unfreiwillige Ergebnis eines Überfalls von Thorwalern auf die Insel (Sienna 1009 BF, Horas 186).

Seine Mutter ist eine Tochter aus dem lokalen Adel und musste ihn kurz nach der Geburt aussetzen, um gesellschaftliche Konsequenzen zu vermeiden, da sie mit einem reichen Handelspartner ihres Vaters verlobt war. Als der Verlobte nach über einem Jahr von einer Seereise zurückkam, war von dem Überfall nichts mehr zu sehen. Allein die Begeisterung seiner Frau bei den sportlichen Wettkämpfen für einen blonden Athleten mag den Kaufmann auch heute noch verwundern, wird aber üblicherweise auf die ebenfalls nordischen Wurzeln ihrer Familie zurückgeführt. Dass sie den jungen Mann regelmäßig durch Geldgeschenke unterstützt, ist ihm nicht bekannt. (*)



DIE KRIEGERSCHULE RABENSCHNABEL ZU MENGBILLA

Vollständiger Name: Kriegerschule Rabenschnabel

Standort: Mengbilla

Wappen/Symbol: ein schwarzer Rabenschnabel vor weißem Hintergrund

Wahlspruch: *Boron wacht über die Tapferen*

Träger: Großemir, Boronkirche Mengbillas und Gilde der Söldner

Spezialgebiet: Rabenschnabel, Sklaventod, Armbrust

Personen der Historie: Esmal Ankhbesi, berühmter Krieger, fiel im Gildenkrieg (um 881 BF), Jalar dai Menach „Die schwarze Klinge“, Heldin im Krieg gegen das Kalifat, fiel bei der Eroberung Port Corrads (um 1008 BF)

Bedeutende Abgänge: Jehodan al'Pyr ibn Chadim, Eroberer Port Corrads und Kommandant der Schule (*975 BF), Daria



Gerbstein, Ausbilderin der Schwarzen Gardes (*957 BF), Cherim ibn Turek, Ausbilder der Söldnergilde (*964 BF), Marwan dai Zulipan, Ausbilder der Krieger des Großemirs (*992 BF), Darscha Alchiri, junge Kriegerin, berühmt wegen ihres Mutes bei der Seeschlacht von Phrygaios (*1012 BF)

Größe: groß (Zöglinge des Großemirs, der Kirche und der Gilde)

Beziehungen: ansehnlich (insbesondere zu den drei Trägern der Schule)

Finanzkraft: groß (hohes Schuldgeld, etwa 500 Dukaten pro Schüler und Jahr)

Ausrüstung: ansehnlich (zwei Übungsplätze, eigenes Verwaltungsgebäude)

Besonderheiten: Gönner der Akademie sind gleichermaßen der Großemir, die Gilde der Söldner und die Boronkirche.

„Mut, Ehre, Ruhm. Von all diesen rundergefallenen Idealen werdet ihr nicht satt werden. Kämpft für euren Glauben, kämpft für den Großemir, die Gilde, für Boron. Doch lasst euch eure Dienste auch vergüten. Den Tod unterdessen braucht ihr nicht fürchten. Kämpft tapfer, und ein Platz in Borons Hallen ist euch gewiss. Siegt, und ihr werdet eines Tages an der Tafel der Götter speisen.“

—Rede des Kommandanten Jehodan al'Pyr ibn Chadim an neue Schüler, 1034 BF

GESCHICHTE

Auch wenn die Stadtgründung Mengbillas lange zurückliegt, so ist die Kriegerschule doch eine relativ neue Institution. Im Jahre 870 BF entschloss sich der damalige Großemir seine Garde von den besten Lehrmeistern Südaventuriens ausbilden zu lassen, da die alte Leibwache nicht immer von Kriegern mit tadellosem Ruf besetzt war. Zu oft konnte sich der Herrscher nicht auf seine Gardisten verlassen, galten sie doch als käuflich und korrupt.

Mengbilla besaß jedoch keine mittelländische Kriegerkultur, keine Schule oder Akademie, auf welche sich der Herrscher stützen konnte. Die meisten Kämpfer der Stadt waren entweder Söldner, Gladiatoren oder dienten der Stadtgarde und so konnte der Großemir nur aus dieser Kämpferriege auswählen. Sein Ziel war es jedoch, zuverlässige und unbestechliche Krieger zu rekrutieren, die sein Leben unter allen Umständen schützen würden.

So entschied sich der Großemir, eine eigene Schule zu gründen, deren Zöglinge auf ihn eingeschworen werden sollten. Die Gründung wurde jedoch ein teures Unterfangen, da Ausrüstung und Material besorgt und auch Ausbilder bezahlt werden mussten – ganz abgesehen von den Unterbringungskosten der Schüler. Zu-

dem ahnte er, dass eine Kriegerschule den Ärger der Söldnergilde heraufbeschwören konnte, immerhin konnte man sie als Konkurrenz verstehen. Um Ärger zu vermeiden, beschloss der Großemir, ein Abkommen mit dem Gildenoberhaupt zu schließen. Sofern das Gildenoberhaupt sich an der Schule beteiligte, sollte auch ein Teil der Zöglinge für seine Gilde ausgebildet werden. Auch die Boronkirche wurde mit eingeschlossen, konnte sie doch ein weiteres Drittel der Kosten tragen und hatte großes Interesse daran, dass ihre Tempelgarde eine gute Ausbildung genoss.

So wurde entschieden, dass jeder der drei Träger der Schule ein Drittel der Schüler und ein Drittel der Kosten tragen sollte. Jeder Abgänger ist einem der Gönner verpflichtet, doch werden sie gemeinschaftlich ausgebildet.

Die Krieger der Akademie wurden bislang nur in seltenen Fällen bei größeren Konflikten und Kriegen eingesetzt. Während des Khōm-Krieges 1008 BF standen sie auf Seite des Alanfanischen Imperiums (zusammen mit weiteren Söldnern aus Mengbilla) und konnten die Stadt Port Corrad erobern. Im Jahr 1009 BF jedoch zwangen sie die Erfolge des Leomar von Almada, sich aus dem Krieg zurückzuziehen.

Die letzte große Schlacht mit Beteiligung Mengbiller Krieger fand 1030 BF statt, als vor der zyklöpäischen Insel Phrygaios eine große Seeschlacht zwischen dem Horasreich und der Schwarzen Allianz stattfand. Die große Seeschlacht endete mit einer Niederlage der Allianz und dem Austritt Mengbillas aus dem Bündnis.

Zwar konnte die Rabenschnabelschule in den letzten Jahren keine großen militärischen Erfolge erzielen, aber die Stadt kann sich auf gut ausgebildete und vor allem unerschrockene und loyale Kämpfer stützen.



LEBEN AN DER AKADEMIE

Die Rabenschnabelschule ist in einem unfreundlichen und wichtigen Bau im Stadtviertel Arenaios unweit des Schwertennarktes untergebracht. Schon seit der Gründungszeit leben Ausbilder wie Schüler hier, denn auf Luxus legt niemand während der Ausbildung wert.

Die Unterkünfte sind am Rande des großen Innenhofes untergebracht. Die vier Flügel des Gebäudes gehören jeweils einem der Träger der Schule, der vierte Flügel beinhaltet die Küche, den Speiseraum und auch die Große Halle, wo sich bei wichtigen Anlässen alle Schüler treffen.

Der Unterricht findet in den Flügeln des Gebäudes statt. Jedem Schüler werden Grundlagen des Schreibens und Lesen vermittelt, aber auch Rechnen, Taktik und Strategie. Jeden Tag müssen die Schüler zwei Stunden damit zubringen, dafür wird kaum Wert auf höfische Etikette gelegt. Die Benimmregeln sollen nur für den Dienst ausreichen, für mehr aber auch nicht.

Weiterhin ist es verpflichtend, an den Ritualen zu Ehren Borons teilzunehmen. Jeden Tag gibt es vor den Mahlzeiten ein Gebet, jeden Tag zudem noch vor den Kampfübungen eine Stunde, in welcher die Schüler mehr über den Kult des Boron von einem Geweihten erfahren. Hier werden ihnen auch einige der Werte und Prinzipien vermittelt, die sie zu unerschrockenen Kämpfern werden lassen.

Alle praktischen Übungen finden im Hof statt. Ähnlich wie bei einer Gladiatorenschule müssen die jungen Krieger sich zunächst an athletische Übungen gewöhnen. Es wird gerannt, und Hindernisparcours müssen überwunden werden. Damit sollen sie zäh und ausdauernd werden. Nur etwa ein Drittel der täglichen Übungen werden mit der Waffe ausgeführt. Zunächst gegen einfache Puppen, später gegen einen menschlichen Gegner.

Das Essen nehmen alle gemeinsam im Speisesaal ein, ein dunkler, nicht sonderlich gemüthlicher Ort. Die Lehrmeister speisen nicht an den gleichen Tischen wie die Schüler, sondern sitzen getrennt von diesen an einem anderen Tisch. Die Schüler sitzen nach Fraktionen getrennt in den Räumen, kein Schüler der Schwarzen Garde würde sich zu einem Zögling des Großemirs setzen.

DER KRIEGERBRIEF MENGBILLAS

Bei dem Schriftstück handelt es sich um einen Kriegerbrief, der einem horasischen oder mittelländischen gleicht. Jedoch ist zusätzlich eingetragen, wem der Schüler die Aufnahme an der Kriegerakademie verdankt (Großemir, Gilde, Boronkirche) und es wird die Verbundenheit zu Boron betont, dafür alle Erwähnungen von Rondra durch Kor ersetzt. Praios kommt in keiner Zeile vor, ist sein Kult doch in Mengbilla verboten.

Von den klassischen Kriegerakademien im Horas- und Mittelreich wird der Kriegerbrief nicht ohne Weiteres akzeptiert. Die einfache Bevölkerung und Stadtwachen mögen sich davon beeindrucken lassen, doch der Adel und andere Krieger sprechen den Rabenschnabel-Absolventen bestenfalls den Status einer Tempelgarde, aber in der Regel nur den von Söldnern zu.

Dennoch bleibt den jungen Kriegern auch noch Freizeit. Sie können sich frei in der Stadt bewegen, sind aber angehalten, keinen Ärger zu machen. Öfters kommt es zwischen den Kriegern, aber auch mit Fremden, zu Schlägereien. Diese werden von den Leitern jedoch oft geduldet und nicht (oder nur wenig) bestraft. Es scheint vielmehr eine Überprüfung ihrer Kampfkünste zu sein.

In den letzten beiden Jahren ihrer Ausbildung werden die Schüler oft in den Dschungel mitgenommen, reisen mit einem Schiff auf dem Meer oder machen andere praktische Erfahrungen.

Wer die Ausbildung übersteht, wird am Jahrestag seiner Verpflichtung vom Leiter der Schule zum vollwertigen Krieger ernannt und bekommt einen Kriegerbrief ausgehändigt.

DIE AUSBILDUNG

Jedes Jahr werden 27 Zöglinge an der Kriegerschule aufgenommen. Dabei entscheidet nicht die Herkunft, sondern Einfluss, Verbindungen und vor allem Geld darüber, wer einen Platz als Schüler erhält. Die Zahl der Schüler mag hoch erscheinen, doch da weder alle Krieger ihre Ausbildung beenden und vielen von ihnen kein langes Leben beschieden ist, täuscht die Zahl ein wenig. Die Gilde der Söldner und die Kirche des Boron vergeben an Talentierte auch Stipendien, doch üblicherweise wird nur derjenige aufgenommen, der sich das Schuldgeld von 500 Dukaten pro Jahr leisten kann. Das führt dazu, dass der Großteil der Schüler aus den wohlhabenden Familien der Stadt stammt. Doch auch die Granden Al'Anfas (oder die Mächtigen anderer Städte) schicken bisweilen ein Familienmitglied zur Kriegerschule – meist einerseits, um es dort ausbilden zu lassen, andererseits, um es fern von Al'Anfa zu halten. An fast keiner anderen Akademie ist der Unterschied der Herkunft spürbarer, als an der Rabenschnabelschule.

Wer wiederholt durch Fehlverhalten auffällt und wen die Lehrmeister für ungeeignet halten, wird entweder von der Schule geworfen oder findet sich sehr schnell als versklavter Gladiator in der Arena wieder. Dabei spielt auch die Herkunft des Schülers eine Rolle – einen Grandensohn wird man eher selten in der Arena wiederfinden, die Tochter eines Metzgers schon eher.

Die Ausbildung verläuft in vielen Teilen ähnlich wie an einer mittelländischen Akademie. Waffenübungen werden im Innenhof abgehalten, dabei wird insbesondere Wert auf den Kampf mit Rabenschnabel, Sklaventod, verschiedenen Kettenwaffen und der Armbrust gelegt. Mangels vorhandener Pferde wird auf das Reiten kaum eingegangen. Meridianische Kämpfer sind nur in seltenen Fällen beritten unterwegs. Dafür widmet man sich aber dem Thema Gifteinsatz und Heilung, denn den Kriegern ist es weder verboten, Gift einzusetzen, noch ist es unwahrscheinlich, dass sich ihre Gegner Giften bedienen.

Nach dem Abschluss ihrer sechsjährigen Lehrzeit wird den Kriegern eine dreijährige Dienstzeit angeboten, die sie entweder bei der Gilde der Söldner, dem Großemir oder der Boronkirche ableisten können. Viele Rabenschnabelkrieger bleiben auch nach dem Ablauf dieser drei Jahre in dem Dienst ihres jeweiligen Herrn. Ab und an kommt es jedoch auch vor, dass sich die borongefälligen Kämpfer für eine Karriere als umherziehende Krieger entscheiden und ähnlich wie Söldner, in den Dienst von fremden Mächten stellen.



AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die Kriegerschule von Mengbilla vergibt zwar auch einen Kriegerbrief an ihre Abgänger, jedoch unterscheiden sich die übermittelten Prinzipien stark von denen einer mittelländischen Akademie. Man huldigt hier nicht den Geboten Rondras, sondern lehrt in erster Linie Prinzipien des örtlichen Boron- und Korkultes. Davon beeinflusst ist auch das Ehrverständnis der Mengbiller Krieger. In den Augen von Mittelländern mögen sich ihre Prinzipien kaum von denen eines Söldners unterscheiden, aber die Abgänger der Rabenschnabelschule achten ebenso stark

Was denkt ein Krieger der Rabenschnabelschule über ...?

... die Boronkirche: „Sie lehrt uns, keine Angst vor dem Tod zu haben. Solange wir Borons Willen folgen, wird er einen Platz in seinem Paradies für uns haben.“

... die Rondrakirche: „Der Wille Rondras ist nicht der Wille Borons. Wer der löwengestaltigen Göttin blind folgt, wird schon bald ewiglich in den dunklen Hallen Borons und nicht in einem Paradies wandeln.“

... die Korkirche: „Kor versteht mehr vom Leben als Rondra.“

... der Großemir: „Der Emir ist der gesalbte Herrscher der Stadt. Ohne seinen Zuspruch wäre ich nicht hier. Ich werde ihm dienen und er wird mich entlohnen.“

... die Gilde der Söldner: „Auch sie unterstützt unsere Schule und wir sind ihr deshalb auch verpflichtet. Aber wehe, du nennst mich Söldner. Ich verdinge mich nicht an den Meistbietenden. Ich wähle meinen Auftraggeber selbst aus!“

Was denkt ... über die Schule des Rabenschnabels?

... ein Söldner: „Hmmm, ja, gute Kämpfer sind das. Sie sind nicht so leicht zu übertölpeln wie ein Rondrianer. Furchtlos, kennen keine Angst vor dem Tod, aber kämpfen mit allen Tricks, die ich auch kenne. Verdammter Haufen. Zum Glück sind die meisten von denen der Kirche oder dem Emir verpflichtet, sonst würden sie mir auch noch meine Arbeit wegnehmen.“

... ein Al'Arfaner Grande: „Die Ausbildung ist hart und nur die besten Schüler überstehen sie. Wir haben unseren Neffen Giancula dorthin geschickt. Die Lehrmeister werden aus ihm einen echten Mann machen und die borongefällige Frömmigkeit an der Schule wird ihm auch gut tun. Ob er dorthin wollte? Ach, wer immer alles bekommt was er will, verweichlicht.“

... ein mittelreichischer Krieger: „Die Krieger Mengbillas mögen einen Kriegerbrief besitzen, doch sind sie nicht viel besser, als jeder andere südländische Söldner! Sie achten nicht auf Rondras Gebote, sondern dienen nur Kor und Boron.“

... ein Bürger Mengbillas: „Unsere Krieger verdienen Bewunderung. Sie sind der Rückhalt der Boronkirche und der wichtigste Schutz unserer Stadt. Und sie waren es auch, die es den Wickelköpfen damals gezeigt haben.“

auf die Einhaltung ihrer Gebote, wie auch ein Krieger aus dem Mittel- oder Horasreich.

Der *Schutz der Schwachen* wird in Mengbilla gleichgesetzt mit dem Schutz der Bürger und der Schutzbefohlenen. Dies ist in erster Linie die Aufgabe der Krieger, also einer der drei Schutzherrn der Akademie, aber auch Menschen mit dem Bürgerrecht von Mengbilla. Ein Rabenschnabelkrieger ist stolz auf Mengbilla und wird seine Stadt unter allen Umständen verteidigen. Menschen ohne Bürgerrecht sind von diesem Schutzausgenommen und kein Krieger ist verpflichtet, ihnen zu helfen. Hier zeigt sich eine durch den Korkult verbreitete Unnachgiebigkeit gegenüber den Schwachen. In den letzten Jahrzehnten haben jedoch viele Krieger auch die Lehren der gnädigen Marbo verinnerlicht und so gibt es auch Abgänger, die sich für die Schwachen einsetzen, auch wenn diese Ansichten noch nicht sonderlich stark verbreitet sind.

Die vielleicht bedeutsamste Tugend der Mengbiller Krieger ist die *Loyalität*. Wer sich einem Herrn verschrieben hat, der folgt ihm bis in den Tod. Kaum einer anderen Kriegerakademie sagt man eine unbändigere Treue nach. Die Loyalität basiert zu großen Teilen auf einer Furchtlosigkeit vor dem eigenen Tod, eine von der Boronkirche indoktrinierte Idee. Verrat gilt als schlimmer Frevel gegen Boron und ein Krieger, der Verrat begeht, kann sich sicher sein, nicht in einem der Paradiese zu landen – ja, noch nicht einmal in den Hallen Borons. Treue wird jedoch belohnt und so ist jedem Rabenschnabelkrieger gewiss, nach seinem Tod einen guten Platz im Totenreich zu erhalten.

Die *Ehrenhaftigkeit* unterscheidet sich ebenfalls erheblich von der mittelländischen Definition. Hier ist weder ritterliches Verhalten gemeint, noch die Tugenden der Rondrakirche. Ein Mengbiller Krieger ist durchaus bereit, Vorteile im Kampf zu nutzen und setzt auch auf taktische Finessen. Selbst Waffengifte sind erlaubt. Allerdings unterscheidet er sich vom Söldner, indem er dennoch einigen Vorschriften folgt. So wird er sich niemals an Leichenfledderei beteiligen (da dies gegen die Lehren der Boronkirche verstößt) oder sich auf die Seite der Feinde Mengbillas stellen. Wenn ein Rabenschnabelkrieger auf Reisen ist, so kommt es oft vor, dass er sich an die Regularien des Khunchomer Kodex hält, insbesondere bei den Themen Bezahlung und Söldnerethik. Zugleich aber sieht sich ein Mengbiller auch immer als echter Krieger und setzt sich nicht auf die gleiche Stufe wie ein gemeiner Söldner.

PERSONEN DER AKADEMIE

JEHODAN AL'PYRIBI CHADIM, AKADEMIELEITER

Der gebürtige Mengbiller (*975 BF, grüne Augen und rotes Haar, athletisch) ist der Leiter der Kriegerakademie. Er führte im Khôm-krieg die Truppen Mengbillas gegen Port Corrad und eroberte die Stadt. Erst Leomar von Almada gelang es, Jehodan aufzuhalten. Die Niederlage gegen den einstigen Reichserzmarschall des Mittelreiches tat seinem Ruhm jedoch keinen Abbruch. Jehodan gilt als Taktiker und Kriegsheld, jeder Mengbiller kennt die Geschichten über ihn. Die drei Schutzherrn der Schule einigten sich sehr schnell auf ihn, als der alte Leiter verstarb. Seitdem hat Jehodan alle Hände voll zu tun und muss dafür sorgen, dass keine der einzelnen Fraktionen der Schule zu kurz kommt.



WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● **Daria Gerbelsein** (*957 BF, weiße Haare, kalte Stimme, Waffenmeisterin mit dem Rabenschnabel) entstammt der bekannten Händlerfamilie, wählte jedoch einen anderen Weg als die meisten ihrer Verwandten. Die alte Frau ist eine Akoluthin des Boron und die Leiterin der Zöglinge, die von der Boronkirche verpflichtet wurden und einst als Schwarze Garden in den Tempeln dienen sollen. Daria gilt als unbarmherzige Schleiferin. Noch nie – so erzählt man sich, habe sie gelacht. Anstelle eines Herzens soll ein schwarzes Loch ihren Brustkorb füllen. Dennoch, oder gerade deswegen, ist es ihr gelungen, eine schlagkräftige Garde aufzubauen und nur die besten Schüler können bei ihr bestehen.

● **Cherim ibn Turek** (*964 BF, Narben im Gesicht, an der rechten Hand fehlen zwei Finger) ist der Leiter, der die Zöglinge der Gilde betreut. Sein Ruf unter den Schülern ist nicht besser als der von Daria. Von vielen seiner Schüler wird er nur Rohrstock genannt, da er diesen oft auch schon bei kleinsten Vergehen einsetzt. Der alte Veteran und Daria Gerbelstein können sich nicht leiden, sie werden aber von ihrer gemeinsamen Verachtung gegenüber Marwan davon abgehalten, sich an die Gurgel zu gehen. Trotz seiner Härte gibt Cherim auch ab und an Wein oder Bier für seine Schüler aus, sodass einige Zöglinge ihn zwar für hart, aber auch gerecht halten.

● **Marwan dai Zulipan** (*992 BF, großgewachsen, dunkle Hautfarbe, muskulös) ist der jüngste Lehrmeister an der Akademie. Einst als Günstling des Großemirs an die Akademie gekommen, hat er sich als furchtloser und geschickter Kämpfer mit dem Sklaventod entpuppt. In seiner Jugend wurde er von dem gleichen Lehrmeister wie die berühmte Balayan Ishannah al'Kira ausgebildet. Bei seinen Schülern ist er sehr beliebt, da er alle gleich und gerecht behandelt – dennoch akzeptiert auch er kein Fehlverhalten und würde jeden seiner Schüler in die Arena werfen lassen, wenn sie gegen die Regeln verstoßen.

● Von den jüngeren Abgängern der Akademie hat sich vor allem

Darscha Alchiri (*1012 BF, groß, zwinkert ständig) hervor getan. Während der Seeschlacht von Phrygiaos gelang es ihr – obwohl sie noch in der Ausbildung war – drei horasische Söldner zu töten und so den Rückzug der Mengbiller Schiffe zu decken. Momentan ist sie auf Reisen, es ist aber anzunehmen, dass sie irgendwann nach Mengbilla zurückkehren wird.

Darscha Alchiri



EIN HELD AUS DER SCHULE VON MENGBILLA

Ein Krieger aus Mengbilla ist nach dem Ende seiner Ausbildung in den meisten Fällen entweder dem Großemir, der Gilde der Söldner oder der Boronkirche verpflichtet. Er ist Befehlsempfänger und selten frei in der Wahl, wohin es ihn zieht. Dennoch ist es denkbar, dass ihn ein besonderer Auftrag an die Seite der restlichen Helden führt.

Nach den obligatorischen drei Jahren im Dienst seiner Gönner steht es ihm jedoch frei zu gehen. In der Regel bleiben viele Rabenschnabelkrieger in Mengbilla bei ihren Dienstherrn, aber hin und wieder zieht es einen Kämpfer in die Ferne. Oft ist es die Sehnsucht nach Ruhm und Ehre, manchmal aber auch der Wunsch, ein freies Leben zu führen.

DIE RABENSCHNABELSCHULE IM SPIEL

Die Schule ist ein unfreundlicher Ort und es muss auch einen guten Grund geben, warum ein Mitglied der Schule einem Helden helfen soll. Sollten die Helden Hilfe gegen finstere Mächte, insbesondere Untote oder andere Wesenheiten, die Boron als unheilig gelten, benötigen, so werden sie diese Hilfe erhalten.

Ansonsten ist die Schule Fremden gegenüber eher abweisend. Wer Probleme in Mengbilla hat, wird früher oder später auch Ärger mit den Kriegern der Schule bekommen. Die Rabenschnabelkrieger können es sich nicht leisten, ihren Dienstherrn zu enttäuschen und so werden sie hart gegen die Helden vorgehen, wenn diese erklärte Feinde der Gilde, des Großemirs oder der Kirche sind.

Einzeln Mengbiller Krieger auf Reisen kann man vertrauen, wenn man erst einmal ihre Freundschaft gewonnen hat. Ihr Ehrenkodex mag für einen Mittelreicher absonderlich wirken, aber Ehre und Loyalität ist auch einem Mengbiller wichtig.

SZENARIOIDEEN

... für Zöglinge

● Ein Zögling bemerkt, dass es offenbar einen Streit zwischen zwei Schülern verfeindeter Gruppen gibt. Der eine Schüler, ein Junge aus einfachen Verhältnissen, hat sich mit einer Grandentochter angelegt. Einige Tage später ist der Junge verschwunden und liegt vergiftet in seiner Kammer. Das Kukris-Gift stammt aus dem Arsenal der Schule und natürlich hat jeder die Grandentochter in Verdacht. Doch die junge Frau hat ein Alibi und zwei Zeugen.



Der Held kann jedoch herausfinden, dass der eine Zeuge von ihr bezahlt wurde, der andere ihr Geliebter ist, der auch den Mord begangen hat.

Der Held wird Opfer einer Intrige. Sein Lehrmeister oder ein anderer Zögling mag ihn nicht und lässt ihn während eines Freigangs durch die Stadt in eine Falle tappen. So könnte er betrunken gemacht werden und in eine Schlägerei geraten. Nachdem er eine Weile in der Garnison der Stadtgarde verbracht hat, wird er von der Schule verwiesen und in die Arena geschleppt. Nun muss er nicht nur die tödlichen Kämpfe überstehen, sondern auch seine Unschuld beweisen und die Intrige aufdecken. Eventuell können seine späteren Gefährten ihm aus der Arena heraushelfen.

... für fremde Helden

Die Gruppe wurde von einer Novadi beauftragt, nach ihrem vermissten Kind zu suchen. Die Spur führt zur Rabenschnabelschule, wo ein Junge namens *Alonsar* ausgebildet wurde. Er ist das Kind der Novadi, das ihr während des Khômkrieges weggenommen wurde. Der junge Krieger will aber nichts von seiner Vergangenheit wissen und dient den Schwarzen Garden der Boronkirche.

Die Heldengruppe gerät wegen der Bürgerrechte der Stadt in Schwierigkeiten. Da die Helden bereits als gefährliche Unruhestifter bekannt sind, soll nicht die Stadtgarde, sondern die Zöglinge und einige ausgebildete Krieger der Akademie die Abenteurer jagen und gefangen nehmen.

GEHEIMNISSE DER RABENSCHNABELSCHULE

Im Keller der Akademie befindet sich ein geheimer Raum, der einen Korschrein aus alter echsischer Zeit beinhaltet. *Cherim ibn Turek* hat den Schrein vor einigen Jahren entdeckt und Traumvisionen durchlebt. Nun glaubt er den Willen Kors deuten zu können. Cherim hat einige der talentiertesten Schüler und Krieger eingeweiht und ihnen erklärt, dass Kor die Herrschaft über seine Stadt wiederhaben will. Dazu muss jedoch die Boronkirche gestürzt werden. Und auf dieses Ziel arbeitet er hin. Sein erstes Ziel ist der Tod von Daria Gerbelstein, damit er einen loyalen Gefolgsmann an ihre Stelle setzen kann, um über kurz oder lang die Lehren Borons zu unterwandern.

Marwan, der nur sein eigenes Geschlecht liebt, hat sich in einen Schüler verliebt. Er bevorzugt diesen Schüler, will aber auch nicht als verweichlicht gelten. Sollte jemand hinter das Geheimnis kommen, wird Marwan alles daran setzen, dass es ein Geheimnis bleibt. Sein Geliebter *Kaleos* mag sogar weiter gehen und könnte versuchen, die Zeugen zu ertöten, bevor sie Marwan erpressen können oder anderweitig schaden. (*)

In der Akademie wird ein Artefakt aus der Zeit des Khômkrieges aufbewahrt. Es handelt sich dabei um Beutegut aus einem novadischen Bethaus, angeblich eine echte Haarlocke Rastullahs. Sie wird von Jehodan in seinem Privatgemach aufbewahrt und gilt bei den Novadis als verschollen. Sollte jedoch bekannt werden, dass der Akademieleiter die Haarlocke besitzt, wird es nicht nur einen Novadi geben, der eine Gruppe von Abenteurern anwerben würde, um sie wiederzubeschaffen. (*)

Darscha Alchiri ist keineswegs eine begabte Kämpferin. Die drei Söldner, die sie angeblich getötet hat, fanden durch Zufall während der Schlacht den Tod. Der Ruhm und ihr Schweigen über die Wahrheit hat die junge Kriegerin so beschämt, dass sie Menghilla verlassen hat. Phex und das Schicksal (in Form der Vorteile *Glück* und *Vom Schicksal begünstigt*) meinen es gut mit ihr. Um ihre Schmach zu tilgen, sucht sie stets nach neuen Herausforderungen, doch auch diese löst sie nicht durch ihre Kampfeskünste, sondern durch Glück und Zufall. (*)



DIE RONDRAGEFÄLLIGE UND THEATERRITTERLICHE KRIEGERSCHULE DER BORNISCHEN LANDE ZU PEERSAND

Vollständiger Name: Die Rondragefällige und Theaterritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand

Standort: Neersand, Bornland

Wappen/Symbol: ein schwarzer Bärenkopf, häufig auch die alte Darstellung: Dreigeteilter Schild mit dem Wappen Neersands (Krug), des Widderordens (Widder) und des Bornlands (Wolf)

Wahlspruch: *Altes Blut, alte Ehre!*

Träger: die bornische Adelsversammlung

Spezialgebiet: Schwertkampf, Bogen, Überleben in der Wildnis



Personen der Historie: Posan von Neersand, ehemaliger Akademieleiter (1024 BF)

Bedeutende Abgänger: Wahnfried von Ask, Großmeister des Ordens der Jagd zu Ask (*977 BF), Thesia Jadvige von Imenstein, ehemalige Adelsmarschallin, verschollen (*964 BF), Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken, Ordensmeisterin des Widderordens (*981 BF)

Größe: groß (90 Schüler und 8 Lehrkräfte)

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Ausrüstung: ansehnlich

Besonderheiten: Viele Abgänger der Akademie entscheiden sich dafür, dem Widderorden beizutreten.

„Im Süden mögen die Schattenlande liegen, im Norden das Eisreich der Glorana. Doch habt ihr schon mal gehört, was im Osten auf uns lauert? Ich sage euch, die Gefahren des Überwals sind viel älter als die Borbaradianer und die wandernden Eisleichen. Und viel gefährlicher als alle denken.“

—Sjujescha von Schossko zu ihrem neuen Jahrgang, 1035 BF

„Schlafen könnt ihr, wenn ihr tot seid!“

—oft gehörter Ausspruch Posans von Neersand zu seinen Schülern, 1020 BF

GESCHICHTE

755 BF wurde das Bornland vom Mittelreich unabhängig und versuchte in den folgenden Jahrzehnten seine militärische Schlagkraft zu erhöhen. Zwar verließ sich das Bornland in Krisenzeiten schon immer auf die Bronnjaren und ihre Waffenknechte, doch beschloss die bornische Adelsversammlung auch eine gemeinsame, nur dem Bornland bzw. dem Adelsmarschall gegenüber verpflichtete Armee auf die Beine zu stellen. So finanzierte die Adelsversammlung die Neersander Kriegerakademie und ließ auch Bürgerliche Schüler zu, die den Idealen Rondras und des Adels nahe standen. Die Gründung der *Rondragefälligen und Theaterritterlichen Kriegerschule der Bornischen Lande* – so der vollständige Name der Kriegerakademie – geht auf das Jahr 802 BF zurück. Benannt wurde die Schule nach den berühmtesten Theaterrittern, die einst über die Lande am Born und Walsach herrschten und in deren rondragefälliger Tradition sich die Schule sieht.

Zu Beginn lag der Schwerpunkt auf der Ausbildung fähigen Nachwuchses für die Haustruppen des bornischen Landadels. 928 BF

– mit Beginn der *Festumer Drachenhatz* – wurde der Unterricht verstärkt auch auf die Aspekte der Seefahrt umgestellt, sodass die Neersander Krieger es auch mit plündernden Thorwalern aufnehmen konnten (und später auch mit der Schwarzen Armada Al'Anfas).

Achtzig Jahre später, im Jahre 1008 BF, wurde der Widderorden gegründet, ein Ereignis, das ein weiteres Mal für eine Umstellung des Lehrplans sorgte. Die Kriegerakademien von Neersand und Festum werden verpflichtet, ihre Abgänger zum Orden zu entsenden und sie dort einige Zeit Dienst ableisten zu lassen. Anfänglich gab es in den Akademien unter dem Lehrpersonal Widerstand, doch dann begann eine enge, bis heute anhaltende, Zusammenarbeit.

Der Lehrplan wurde dafür erneut umgestellt und da die Gefahr der thorwalschen Piraterie als nicht mehr so hoch eingeschätzt wurde und der Seekrieg mit Al'Anfa weitgehend abgeflaut war, sah man zunehmend von einer an die Seefahrt gekoppelten Ausbildung ab. Obwohl die Akademie viele Veränderungen durchstanden hatte, waren die letzten Jahrzehnte auch von großer Stabilität geprägt. Zu verdanken war dies dem langjährigen Akademieleiter *Posan von Neersand*, der der Schule dreißig Jahre vorsand, bis er 1024 BF unter mysteriösen Umständen ermordet wurde und seine Adjutant *Sjujescha von Schossko* sein Amt übernahm (siehe *Zeit der Ritter*).

Die größte Herausforderung der Akademie in den letzten Jahren war die Verwüstung des Hafens durch das Auftauchen von *Bahamut*, einem gigantischen Meeresungeheuer (siehe *Bahamut's Ruf*). Die Krieger der Schule leisteten ihren Teil zur Behebung der Schäden und kämpften gegen zahlreiche Ungetüme, die in Bahamut's Kielwasser an Land gespült wurden.



LEBEN AN DER AKADEMIE

Die Ausbildung findet in einer alten Ordensburg statt, die sich etwa 200 Schritt außerhalb der Stadtmauer von Neersand befindet. Das dunkle, alte Gemäuer thront auf einem Hügel und wirkt nicht besonders gastfreundlich. Dennoch ist die Schule so, wie Klein-Alrik sie sich immer vorgestellt hat: Im Innenhof kämpfen täglich Schüler gegen Holzalriks oder gegeneinander, dabei werden sie von den Lehrern korrigiert und überwacht. Ein Teil der Schüler muss sich im Stall um die Pferde kümmern, und nur allzu oft hört man einen der Ausbilder Befehle brüllen.

Die Schule verfügt nur über zwei nach Geschlechtern, nicht aber nach Jahrgängen getrennte Schlafsäle. Hier sind nicht nur die Kinder des Adels, sondern auch die Bürgerlichen untergebracht, denn die Akademieleitung nimmt keine Rücksicht auf die Herkunft der Kadetten, sondern behandelt alle gleich.

Im Gebäude ist auch der Rondratempel Neersands untergebracht, in dem tägliche Messen für die Krieger abgehalten werden. Es gilt als die Pflicht eines jeden Schülers, an den Andachten teilzunehmen, und man braucht einen guten Grund, falls man doch nicht dort erscheint.

Kaum eine andere Kriegerakademie kann sich so vieler Schüler rühmen: Das Gebäude bietet 130 Schülern aus dem ganzen Bornland sowie 12 Lehrern und den Bediensteten Platz.

Mehr noch wie bei vielen anderen Akademien hängt der Unterricht von den Jahreszeiten ab. Während im Winter Schnee und Eis die Region fest im Griff haben, erlernen die Schüler den Umgang mit Schneeschuhen und Skiern oder üben im Hof den Kampf unter erschwerten Witterungsbedingungen. Ist das Wetter selbst für bornische Verhältnisse gar zu eisig, werden die Lehreinheiten im kaminbeheizten Fechtsaal absolviert, und die Lehrer vermitteln bei warmen Meskinnes Grundkenntnisse in Geschichte, Heraldik oder Kriegskunst.

In dieser Zeit kommt es auch zu zahlreichen Gelagen, die den Kriegern aus Neersand den Ruf als betrunkene Schläger eingebracht haben. Ganz von der Hand zu weisen ist das auch nicht: Oft kam es schon in Neersands Kneipen zu Schlägereien, in welche auch Krieger und Schüler der Akademie verwickelt waren. Unter der

neuen Akademieleiterin sind diese Ausfälle seltener geworden, da solche Verfehlungen nun auch stärker geahndet werden. Ganz verschwunden sind die Kneipenschlägereien jedoch nicht, denn die Neersander sprechen dem Meskinnes immer noch gerne zu.

Im Frühjahr und Sommer finden regelmäßig Ausritte statt, aber auch viele Exkursionen in das Überwals. Während die Schüler im

Winter theoretische Studien über die Tier- und Pflanzenwelt erdulden mussten, können sie bei diesen Expeditionen die Flora und Fauna aus der Nähe studieren. Nicht wenige Schüler sehen während dieser Zeit zum ersten Mal einen echten Bären oder versuchen den Spuren von Rotwild zu folgen. Doch auch Begegnungen mit übernatürlichen Wesenheiten bleiben nicht aus: Ikarnaria-Schmetterlinge verwirren den Verstand eines Jungkriegers, Biestinger spielen ihnen Streiche oder eine Vilay versucht gar einen Schüler zu verführen und in die Feenwelt zu entführen. Diese Erlebnisse sind zwar nicht die Regel, doch an kaum einem anderen Ort kommen sie so oft vor wie im Überwals.

Geprägt durch die Nähe zum Überwals und seinen Mysterien, ist auch die Wissensvermittlung des Unterrichts. Sagen und Märchen dienen den Abgängern oft als Grundlage für den Umgang mit den Feenwesen und werden als wahre Berichte hin-



Expedition ins Überwals

gestellt – auch wenn nur ein Bruchteil der Erzählungen stimmt. Dennoch, sieht man vielleicht von den Winhaller Kriegern nahe des Farindelwaldes oder den Hylailern auf den Zyklopeninseln ab, kennt sich kaum eine profane aventurische Anstalt besser mit Feenwesen aus.

Die Waffenausbildung der Neersander umfasst den Umgang mit Schwert, Axt und dem Bogen, der vor allem zur Jagd, aber auch auf Goblins oder Orks eingesetzt wird. Eine Besonderheit sind die Übungen mit dem im Bornland gebräuchlichen langen Wurfdolch, dem Borndorn. Das Werfen auf kleine Zielscheiben oder einen Holzalrik wird von den Neersandern jedoch mehr als Zeitvertreib betrachtet, weniger als ernsthafte Kampfabübung. Weit aus ernster nehmen die Schüler das Bornländische Ringen. Der in ganz Aventurien bekannte waffenlose Kampfstil ist ausgesprochen nützlich für wüste Schlägereien und Kämpfe ohne Regeln. Das Motto der Schüler lautet beim Ringen: „Bis einer tot ist, aufgibt oder nicht mehr kann.“



EXKURSIONEN INS ÜBERWALS

Das Überwals, eine seit altersher unerschlossene Region, ist oft das Ziel der Exkursionen der Akademie. Im Überwals gibt es keine Herrschaft und noch immer kann ein Held hier Land für sich in Anspruch nehmen. Doch was einfach klingt, ist ein hartes Stück Arbeit und nur die wenigsten Siedler können sich im Überwals behaupten.

Außer wilden Tieren leben hier auch Feenwesen und andere seltsame Kreaturen. Am bekanntesten sind die Levtschie, Bocksmänner, die an den Gott Levthan erinnern, und ihre Gemahlinnen, die wunderschönen Vilay-Feen. Doch auch Biestinger, Wurzelbolde und Hippogriffe sind in der Wildnis des Überwals vorzufinden. Mehr zu der urtümlichen Gegend und ihren Bewohnern finden sie in der Regionalspielhilfe **Land des schwarzen Bären** auf den Seiten 107f.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die höchste Verehrung genießen die Götter Firun und Rondra. Kaum ein Neersander vergisst die wöchentlichen Besuche in den Tempeln und wird auch auf Reisen versuchen, sowohl der göttlichen Leuin als auch dem Herrn der Jagd alle Ehre zu erweisen. Nicht umsonst werden viele Krieger in ihrer späteren Laufbahn Mitglieder des Widderordens, wird dort doch beiden Göttern höchste Verehrung zuteil. *Loyal* ist ein Neersander aber auch der Adelsmarschallin, denn ein jeder Krieger Abgänger der Akademie ist dem Schutz seines Landes verpflichtet. Die Herkunft spielt aber unabhängig davon auch immer eine Rolle, sodass mancher Krieger vor einem Loyalitätsproblem steht – nämlich immer dann, wenn er zwischen den Interessen seiner Familie und dem Wohl des ganzen Bornlandes entscheiden muss.

Die in Neersand gelehrt *Ehrenhaftigkeit* unterscheidet sich nur geringfügig von den rondrianischen Idealen anderer Kriegerakademien. Doch nicht jedem gegenüber muss ein Neersander Krieger sich ehrenhaft verhalten. Einem Wegelagerer kann man durchaus auch schon mit einem geworfenen Bomdorn ausschalten, während ein Goblin höchstens auf der gleichen Stufe steht wie ein Wildtier – was bedeutet, dass man die Rotpelze auch mit einer Jagdwaffe wie dem Bogen erledigen kann, aber sie nicht unterschätzen sollte. Der Neersander respektiert als Anhänger Firuns jedes Wildtier – mehr Ehre als einem Goblin also beispielsweise in Sewerien zugestanden wird.

Auch für einen Neersander gilt, dass er die *Schwachen schützen* muss. Doch nicht jeder verdient die gleiche Aufmerksamkeit des Kriegers. Zwar wird man auch einem Leibeigenen gegen eine Rote von Rotaugen helfen, doch sind die Neersander Krieger sich der deutlichen Standesunterschiede im Bornland bewusst. Während der Krieger den Leibeigenen in einer hoffnungslosen Situation aufgeben würde, wird er bei dem Schutz eines Bronnjaren mehr Einsatz zeigen.

Man merkt den Neersandern an, das nicht nur Rondras Ideale zählen, sondern auch die Unerbittlichkeit Firuns. Er muss wählen, kann nicht auf jeden Rücksicht nehmen und entscheidet sich fast immer für die Starken und Mächtigen.

Was denken Neersander Krieger über ...

... **die Magierakademie von Neersand:** „Guten Birnenschnaps stellen die her. Aber bei Magiern muss man ein wenig wachsam sein. Wobei man den Zauberern zugestehen muss, dass sie bislang recht anständig waren. Der gute Fimion versorgt sogar regelmäßig schlimmere Verletzungen, wenn der Medicus schon aufgegeben hat.“

... **Birkholt:** „Birkholt? Ich hatte ja fast vergessen, dass es die gibt. Warte mal, Birkholt, dass liegt doch da oben im Notmärkischen, nicht?“

... **Theateritter:** „Ihre Herrschaft stand unter dem Wohlwollen der Göttin Rondra. Das Bornland muss wieder so werden, wie es unter den Theaterittern war: groß und stark.“

... **die Adelsmarschallin:** „Ihre Absichten stärken die alten Tugenden, die dieses Land so rondragefällig gemacht haben. Mögen die Zwölfe ihr beistehen, ich werde es jedenfalls.“

Was denkt der/die/das ...

über die Neersander Akademie

... **Neersander Magier:** „Die Einstellungen der jungen Herrschaffen entsprechen nicht der Harmonielehre. Aber sie haben die Stadt vor den Meeresungeheuern verteidigt. Das lässt uns hoffen, dass mehr in ihnen steckt als wüste Schläger.“

... **Widderorden:** „Viele von uns waren einst junge Schüler unter Posan von Neersand. Er hat uns gelehrt, wie wir ein Leben führen können, auf das sowohl Firun als auch Rondra mit Stolz herabblicken.“

... **Adelsmarschallin:** „Die Akademie leistet hervorragende Arbeit und führt ihre Zöglinge an die Ideale der Leuin heran. Nur wäre ab und an ein wenig mehr Zurückhaltung wünschenswert ...“

... **Volk (von Neersand):** „Manche von ihnen sind tapfere Krieger, die der Stadt schon oft beigestanden haben. Andererseits meide ich jede Taverne, wo einer von denen drin sitzt. Gibt nur Ärger.“

PERSONEN DER AKADEMIE

SJUESCHA VON SCHOSSKO, AKADEMIELEITERIN

Sjujescha von Schossko (*990 BF, drahtig, zierlich, aschblonder Zopf) war viele Jahre lang die Adjutantin des verstorbenen Posan von Neersand. Die Nichte eines sewerischen Grafen ist eine umsichtige Leiterin der stolzen Akademie, eine angenehme Gesprächspartnerin und sowohl bei den Schülern als auch den übrigen Lehrern sehr beliebt.

Sie versucht die Tradition des Bornlandes und der Akademie in Ehren zu halten und steht Neuerungen eher skeptisch gegenüber. Ihre Ziele sind denen ihres Vorgängers Posan sehr ähnlich: Die Akademie zu einem Hort bomländischer Traditionen werden zu lassen, für eine rondra- und frungefällige Ausbildung der Schüler zu sorgen und nicht zuletzt so die Gefahren des Überwals einzudämmen.



Sie besitzt ein Talent dafür, Verhalten, Mimik und Gestik ihres Gegenüber zu übernehmen, was insbesondere in diplomatischen Gesprächen von großem Vorteil ist.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

☉ **Vetissja Bornaki** (*1000 BF, weißblond, blasse fast durchscheinende Haut) wird von allen nur Tissa genannt. Die herausragende Schwertkämpferin und Ritterin des Widderordens ist von ihrem Großmeister an die Schule abkommandiert worden und begleitet häufiger Exkursionen in das Überwals. Vor einigen Jahren wurde ihr Geliebter vor ihren Augen von dem Schurken Mjesko Einhand erschlagen. Seitdem ist sie verbittert und enttäuscht vom Leben.

☉ **Erborn von Geestwindskoje** (*1013 BF, über 2 Schritt lange blonde Haare, kurzer Bart, gumussehend), ist der älteste Sohn des ehemaligen Landesvogts und Volkshelden, Arvid von Geestwindskoje. Er hat seine Wirkung auf das holde Geschlecht und sein Talent mit dem Langschwert geerbt. Auf seinen eigenen Wunsch her ist er nach seinem Abschluss an der Akademie geblieben und unterrichtet als Schwertlehrer die neuen Zöglinge, mit denen er auch regelmäßig als Gleichgesinnter die Tavernen Neersands unsicher macht. Nicht zuletzt aus diesem Grund gilt er unter den Schülern auch als beliebtester Lehrmeister der Akademie.

☉ **Vron Glabatzky** (*999 BF, Augenklappe, wortkarg, Übler Geruch) sieht mehr aus wie ein Waldläufer als ein Krieger. Der erfahrene Wildniskundige wurde in jungen Jahren von einem Goblin schwer verletzt und verlor sein linkes Auge. Seitdem hat er es sich auf die Fahne geschrieben, jeden Rotpelz zu töten, dem er begegnet. Gerüchte besagen, dass er schon einen Mantel aus dem Pelz der erlegten Goblins geschneidert hat.

☉ Der Legende nach soll in der Rüstkammer ein Erdgeist leben, der nur Gnom genannt wird. Hin und wieder verschwinden auf rätselhafte Weise Gegenstände aus der Kammer, die der Gnom vor lauter Heißhunger gefressen haben soll.

EIN HELD AUS PEERSAND

Ein Neersander Absolvent zeichnet sich durch eine besondere Härte gegenüber sich und anderen aus. In der Wildnis des Überwals überleben nur die Zähesten, und der Neersander hat gelernt, dass er sich alles abverlangen muss, um jenseits des Walsach zu bestehen. Für die Schwachen ist kein Platz auf dieser Welt, und wenn, dann findet man sie eher als Leibeigene, ganz gewiss aber nicht in den Reihen der Krieger. Gegenüber Bediensteten ist der Neersander Krieger oft herablassend, was vor allem am starken Hierarchiegefälle zwischen bornischem Adel und Leibeigenen liegt. Bei den Bürgerlichen unter den Kriegern ist dieses Verhalten meist weniger stark ausgeprägt, aber auch bei ihnen ist es spürbar. Dennoch gelten die Neersander auch als herzliche Menschen, die schnell Gleichgestellte durch ihre offene Art für sich gewinnen können. Sie feiern mit vollem Herzen und großem Prunk Feste und gelten wie alle Bornländer als sehr gastfreundlich. Üblicherweise hat ein Krieger aus Neersand ein Jahr Dienst im Widderorden hinter sich und kann auf einige Exkursionen in das Überwals zurückblicken, wo er auf manche Mysterien gestoßen sein mag. Er ist ein wildniserefährener Geselle, der lange auch unter schlechten Bedingungen überleben kann und manchmal Firuns Tugenden den Vorzug gegenüber Rondras Idealen gibt.

DIE PEERSANDER AKADEMIE IM SPIEL

Für Helden kann die Akademie genau der richtige Ort sein, um sich über die Wildnis des Überwals, den Widderorden oder die Feenwesen der Umgebung zu informieren. Durch den Dienst, den jeder Neersander Schüler im Widderorden hinter sich gebracht hat, haben die meisten auch Einsichten in die Struktur des Ordens erlangt, Kontakte geknüpft oder vielleicht sogar zufällig Geheimnisse in Erfahrung gebracht.

Einhergehend mit ihrer Ausbildung sind die Neersander Krieger auch Spezialisten für das Überwals und die dort lebenden Feenwesen. Mehr noch als die hiesigen Magier kennen sie sich mit den Mythen und Legenden der Anderswelt, mit Biestingern, Levschie und Vilay aus. Manch ein Krieger hat sogar engere Kontakte zu den Bewohnern der Anderswelt geknüpft. Darüber hinaus ist es möglich, Neersander Krieger als wildniserefährene Führer anzuwerben. Nicht selten stellen sie ihre Dienste Expeditionen in den Bornwald oder das Überwals zur Verfügung.



Neersander Kriegerin



Die Akademie kann aber auch Lehrmeister für einige ungewöhnliche Fähigkeiten stellen. Voraussetzung ist jedoch ein guter Leumund des Helden-Schülers oder eine Menge Dukaten. Dafür kann man hier ausgezeichnete Lehrer für das Bogenschießen und Naturtalente wie *Wildnisleben*, *Orientierung* und *Fährtenuche* finden. Selbstverständlich kann man sich auch in klassischen Fertigkeiten wie dem Schwertkampf schulen lassen.

SZENARIOIDEEN

... für Schüler

Vor ein paar Jahren musste Tissa mit ansehen, wie der Schurke Mjesko Einhand ihren Geliebten tötete. Die Rachegelüste in ihr werden immer stärker und seit einigen Monden hat sie finstere Träume, Einflüsterungen des Erzdämonen Blakharaz. Noch hat sie sich nicht entschieden, ob sie den Pakt mit dem Dämon angeht und so ihrer Rache – aber auch ihrer Verdammnis – näher kommt. Ihre Schüler können die Veränderungen Tissas möglicherweise bemerken und die Lehrmeisterin wieder auf den Pfad der Tugend zurückführen.

... für fremde Helden

Bekannte Helden werden von einem befreundeten Krieger eingeladen, eine Exkursion in das Überwals zu begleiten. Die letzten drei Jahrgänge werden dort nicht nur von den Lehrern begleitet, sondern auch von einem echten Feenwesen, das mit den Neersandern vor einigen Jahren Freundschaft geschlossen hat: Dem Eichhörnchen-Biestinger *Fulmandor* (graues Eichhörnchen, ehemaliger Hauptmann der *Theateritter*). So können die Helden aus nächster Nähe eines solches Wesen erleben und studieren, auch wenn Fulmandor ein sehr militärisches Auftreten besitzt und nicht gerne selbst als Studienobjekt herhalten will.

GEHEIMNISSE DER PEERSANDER SCHULE

☛ Posa von Neersand war zwar ausgesprochen beliebt, barg jedoch auch ein dunkles Geheimnis. Kurz nach seinem Amtsantritt verstrickte er sich in den südaventurischen Menschenhandel und deckte einige albanische Menschenfänger, die Leibeigene aber auch unliebsame und zu neugierige Personen nach Süden verschleppten. Heute ist diese Geschichte in Vergessenheit geraten, aber noch immer gibt es Mächtigkeitsgruppen in Südaventurien, die nach blonden Sklaven gieren.

☛ Sjujeschas Imitationsfähigkeiten stammen von dem Feenblut in ihren Adern. Die Kraft wirkt ganz ähnlich wie der Zauber *BANNBALADIN* und weckt in ihrem Gegenüber freundschaftliche Gefühle. (*)

☛ Der Gnom lebt wirklich in der Rüstkammer, doch sind die Gerüchte über seinen Verzerr von Gegenständen falsch und bewusst von dem Rüstmeister *Tronken Kopsky* (*989 BF, Glatze, kränklich und wehleidig, guter Lügner) gestreut. Dieser hat schon mehr als ein wertvolles Stück entwendet und versetzt und schiebt die Schuld auf den unschuldigen Gnom. (*)

☛ Der Mantel aus Goblinpelz ist eine Legende. Von hasse die Goblins zwar, doch respektiert er auch deren Fähigkeiten. Er opfert jedoch ein Stück der Haut Firun als Zeichen seiner Ehrerbietung, daher auch das falsche Gerücht. (*)



DIE FREIE KÄMPFERSCHULE DER TRUTZBURG ZU PREM

Vollständiger Name: Freie Kämpferschule der Trutzburg zu Prem

Standort: Trutzburg in Prem

Wappen/Symbol: ein roter Thorwaler-Helm auf hellblauem Grund mit zwei gekreuzten Odnasen

Wahlspruch: *Heimat, Freiheit, Rondra!*

(Spruch über dem Tor zur Burg)

Träger: Stadt Prem, Rothelm-Otma

Spezialgebiet: Einzel- und Gruppen-Kampf auf Schiffen, Hieb Waffen, Wurfbeile

Personen der Historie: Starkad Stornsson, gründete 935 BF die Schule, nachdem er im Horasreich eigene Erfahrungen mit geordneter Kriegsführung machen musste (*890 BF,  961 BF) Marada Hjaldarsdottir, Enkelin von Starkad (*950 BF,  1013 BF)



Bedeutende Abgänger: Swafrielda Maradasdottir, Urenkelin von Starkad, Leiterin der Schule (*981 BF), Thora Thurboldsdottir, Hetfrau von Prem, Jarlin von Premshjolmr (*993 BF), Hjalka Oddasdottir, Jarlin der Nördlichen Oportsteine (*972 BF)

Größe: mittel (30 Zöglinge in der Ausbildung)

Beziehungen: sehr groß (in Prem und Thorwal, anderorts eher hinlänglich)

Finanzkraft: hinlänglich

Ausstattung: anscheinlich (die Akademie bewohnt die Trutzburg (Burg Harvard), die sie sich nur mit dem Rondraempel teilen muss)

Besonderheiten: Man lebt, lernt und arbeitet in einer ehemals mittelreichischen Burg. Die Zöglinge lernen auch den Umgang mit Schiffsgeschützen. Viele Abgänger finden sich in den *Premier Seesöldnern* wieder.

„Einst hat ein Sturm uns den Weg in diese Burg ermöglicht und wie ein Orkan sollt ihr dereinst über unsere Feinde kommen, doch du, Jalske, bist nicht einmal ein lauer Furrz. Also nimm die Skraja wieder in die Hand und schlag zu, als würdest du mal ein Mann werden wollen und kein Schaff!“

—Swafrielda Maradasdottir bei der Ausbildung der Kälber genannten Neulinge.

*Das Feuer von Prem,
das ist mir genehm.
Aus Krügen und Flaschen
will ich es naschen.*

*Die Burg meine Trutz,
einander der Schutz.
Der Körper gestählt
von Rondra erwählt.*

—1. und 5. Strophe aus dem Trutzburg-Lied

GESCHICHTE

Auf dem Berg Varhal, im Osten der Stadt Prem, erhebt sich die alte Trutzburg, *Harvard* (Hoher Wächter) genannt. Sie wurde im Jahre 292 BF durch Truppen des Kaiserreichs erbaut und sollte die Eroberung der Region sichern. Etwa fünf Generationen später, am 4. Rondra 431 BF, fiel sie unter dem Ansturm der Premier und der Freiheitskampf der Nordleute endete siegreich. Bei dem Angriff soll ein gewaltiger Sturm getobt und das Tor der Feste zertrümmert haben. Die Sagas berichten davon, dass Rondra selbst in diesem Unwetter an der Seite der Premier die Feinde schlug und die Eroberung der Trutzburg ermöglichte. Ihr zu Ehren ist ein kleiner Tempel im Vorhof der Burg errichtet. So wurde aus dem Symbol der Besatzung ein Zeichen der neuen Freiheit. Dann blieb

es lange Zeit ruhig um die alte Feste, zeitweilig nutzte man sie als Lagerhaus.

Starkad Stornsson unternahm zwischen 920 BF und 932 BF mehrere erfolgreiche Kaperfahrten ins Liebliche Feld und gegen Al'Anfa. Bei seiner letzten Reise geriet er in Gefangenschaft, als er in einem Kampf gegen eine Kusliker Karacke unterlag. Seine Erfahrungen in den Kämpfen und während seiner Zeit in Festungshaft und Arbeitslager brachten ihn zu dem Entschluss, dass es Zeit sei, die gewohnte Art des Kampfes in Thorwal zu ändern und den Taktiken und Manövern der Feinde anzupassen. Auch mag ein blutig zurückgeschlagener Angriff wilder Novadis auf sein Arbeitslager zu dieser Einsicht beigetragen haben. Mit diesem Wissen kehrte er 935 BF in die Heimat zurück und begann vielversprechende Jungen und Mädchen aus Prem und Umgebung in einer organisierten Kampfweise auszubilden, als man es bisher im Norden gewohnt war. In der Hoffnung, dass diese Art der Unterweisung die Thorwaler in ihrem Kampf gegen den Süden unterstützen würde, stellte die Stadt Prem die Räume der Trutzburg zur Verfügung. In den späten 970er und 980er Jahren war die Schule unter *Harulf Thorgesson* (930-984 BF starb in Thorwal, genaue Umstände ungeklärt) auf der Seite der *Söldnerkönigin Swafrield Thorfinnsdottir* (Westwind 12). Man hielt den Dienst unter fremder Herrschaft für eine erfolversprechende Art, die eigene Ausbildung mit neuen Kenntnissen zu ergänzen.

Auch mit der Obersren Hetfrau *Garbelt* war man anfangs nur wenig zufrieden, setzte sie doch den eher friedlichen Kurs ihrer Vorgängerin fort. So war es im Sinne der Premier Schule, als *Eldgrimm Orikkesson* 1001 BF in Nostria einfiel. Mit dem Vertrag von *Gareth* 1006 BF versöhnte sich Prem mit Thorwal und sah die Rolle der Thorwaler durch die neue Machtstellung bestätigt. 1010 BF zogen viele Abgänger der Akademie nach Nostria und beteiligten sich am sogenannten *Nostria-Feldzug* unter *Eldgrimm dem Langen* und



Duell auf dem Eis

Jora Langmähne. Als das Horasreich in Folge einiger Übergriffe den Thorwalern 1022 BF den Krieg erklärte, zog auch die Ottajasko der Schule geschlossen aus, die Schiffe der traditionellen Feinde zu suchen und zu schlagen. Unter **Swafnelda Maradasdottir** konnten bis 1026 BF zwar einige Siege errungen werden, doch war der Preis dafür hoch. Zwei Schiffe gingen verloren und mit ihnen ein Großteil der Rothelm-Ottajasko und der Schüler. Auch die Schule selber wurde bei den Angriffen auf Prem 1025 BF in Mitleidenschaft gezogen und in den letzten Jahren renoviert und ausgebaut. Nun besitzt sie mit dem Südwestturm eine eigene Geschützstellung, die nicht nur die Stadtverteidigung unterstützt, sondern auch dabei hilft, die Zöglinge im schweren Fernkampf zu unterrichten.

Seit ihrer Gründung wird die Akademie von der Rothelm-Ottajasko mit erfahrenen Ausbildern unterstützt. Viele der Lehrer und Helfer sind in ihrer Jugend selbst hinausgefahren und haben über Jahre hinweg die Küsten des südlichen Aenaurien unsicher gemacht.

Im Jahre 1035 BF feierte die Schule ihr hundertjähriges Bestehen mit einem großen Fest und vielen Wettkämpfen (AB 155).

1. Generation (935-961 BF)

2. Generation (961-984 BF)

3. Generation (984-1013 BF)

4. Generation (seit 1013 BF)

Gegründet: 935 BF

von Starkad „Rothelm“

Storsson

Harulf Thongsson

Marada Hjaldrsottir

Swafnelda Maradas-

dottir, Urenkelin von

Starkad

LEBEN AN DER AKADEMIE

ALLGEMEINES

Drei Jahrgänge finden hier Unterricht und Vorbereitung auf ein Leben als Krieger. Dabei ist der Begriff *Jahrgang* eigentlich falsch, da man immer nur alle drei Jahre neue Zöglinge aufnimmt.

Den Großteil der Zöglinge stellen dabei Familien aus dem Umland. Viele Jarle, Hetleute und Ottajaskos senden ihre jungen Mädels und Kerle in die praxisnahe Ausbildung. Insgesamt finden etwa 30 angehende Rekker Platz in den drei Schlafsälen. Diese sind nach Ausbildungsjahren getrennt, eine geschlechtliche Trennung findet nicht statt. Das sorgt zwar hin und wieder für Probleme, bereitet jedoch lebendig auf die spätere Zeit an Bord der Drachenschiffe vor. Neben der üblichen körperlichen und waffenkundlichen Unterweisung gibt es noch ein weiteres Feld, auf dem die Art von Kampf geübt wird, die gerade in der Region Thorwal sehr beliebt ist: Imman. So lernen die Zöglinge nicht nur Mannschaftsgeist und Körperbeherrschung, sie erlangen auch eine Begeisterung, sich in Zweikämpfe und Scharmützel zu stürzen und sich für die Gruppe einzusetzen. So mag es nicht verwundern, dass unter den Mitgliedern von *Pottwal Prem* auch Abgänger und Zöglinge der Akademie sind. Inzwischen hat es auch eine langjährige Tradition, dass sich die Premier Zöglinge mit denen aus Thorwal messen. Dabei wird dann nicht nur ein Wettrudern und ein Wettstreit mit Bogen, Orknase und Skraja ausgetragen, auch ein Immanenspiel findet regelmäßig statt.

TAGESABLAUF

Jeden Morgen, wenn die Hähne in Prem den Tag begrüßen, sind die angehenden Rekker der Schule bereits auf den Füßen und liefern sich ein Wettrennen hinunter zu den Booten der Schule. Auch wenn sie dabei, wie in allen Disziplinen, stets nach Jahr-



gängen getrennt unterwegs sind, will doch niemand der Letzte sein. Denn wer erst nach den Ausbildern bei den Anlegestellen ankommt, ist auserwählt für einige der unbeliebtesten Arbeiten, wie z.B. das Säubern der Latrinen, das Versorgen der Küche mit Wasser oder Kisten und Säcken voller Lebensmittel oder das Fegen der großen Höfe. Da die Ausbilder seit Jahren dieses tägliche Lauftraining absolvieren, kommt es höchst selten vor, dass niemand nach ihnen ankommt.

Nach einigen geschwommenen Runden im Hafenbecken – um richtig warm zu werden und den restlichen Schlaf aus den Knochen zu bekommen – kommt die tägliche Ruderübung. Die drei kleineren Ausbildungsboote legen dabei einige Meilen in die große Bucht hinaus zurück und bleiben dort bis zur Mittagsstunde. In dieser Zeit werden Kampfübungen und Unterweisungen in Navigation, Wetterkunde und neuerdings auch Geographie erteilt. Die Jüngsten, üblicherweise in Anlehnung an junge Wale „Kälber“ genannt, üben dabei mit Schwertern und Entermessern aus Holz, während die „Jährlinge“ bereits echte Waffen in den Händen halten und auch mit Äxten agieren. So lernen die Schüler in der natürlichen Umgebung eines Schiffes ihre Waffenkunst. Gegen Mittag wird ein Wetttrudern zurück in den Hafen veranstaltet und sollte es einer jüngeren Mannschaft gelingen die ‚Tabari‘, wie die Ältesten genannt werden, zu schlagen, erhalten sie den Rest des Tages frei und die geschlagene Mannschaft übernimmt die ungeliebten Aufgaben für vier Tage. Mehr als acht Tage in Folge ist dabei nicht möglich, es kam aber auch noch nicht vor, dass sich die ‚Großen‘ mehr als zwei Mal schlagen ließen. Der Nachmittag wird dann unterschiedlich gestaltet. Die Kälber erhalten einfachen Unterricht in den hesindianischen Gebieten, wie Lesen, Schreiben oder Sagenkunde. Die Jährlinge üben im oberen Hof der Schule ihre Kampffertigkeiten, während die Tabari im unteren Hof, neben dem Rondratempel, in Zweikämpfen antreten oder ihre Fertigkeiten im Axtwerfen verbessern. Dabei wird Wert auf eine breite Waffenkenntnis gelegt. Neben den typischen Waffen thorwalscher Kampfkunst kommen auch Bögen, Schwerter und große Doppeläxte zum Einsatz. Einmal die Woche bleiben die Boote der Kälber auch über Mittag draußen im Hafenbecken. Dort werden dann Ziele aufgebaut, auf welche die Ältesten Übungsschießen vom neuen Geschützturm aus veranstalten. Die Jüngsten haben danach die Aufgabe die verschossenen Speere einzusammeln. Das bedeutet nicht selten auch Tauchgänge.

Die Jährlinge, die sich auf ihre Halbzeitprüfung vorbereiten, üben den Wellenlauf, ein Wettlaufen über waagerecht gestellte Riemen, wie es in ganz Thorwal verbreitet ist. Dieser Lauf ist Teil ihrer Prüfung, in der sie beweisen müssen, dass sie ihre bisherigen Aufgaben und Übungen mit Erfolg gelernt haben und es wert sind, auch weiterhin in der Schule zu bleiben. Es gilt als große Schande, vorzeitig gehen zu müssen.

BEZEICHNUNGEN IM VERGLEICH

Kälber	Jünglinge
Jährlinge	Kadetten in der Armatur
Tabari (Äxte)	Kadetten im Studium

DER KRIEGERBRIEF PREMS

Ein Stück Pergament oder geprägtes Leder trägt keiner der Abgänger mit sich. Auch große Siegel oder persönliche Wappen wird man hier vergeblich suchen. In den ersten Jahren gab es noch gar kein Zeichen für Abgänger, doch seit Harulf hat sich das Tätowieren des Unterarms der Waffenhand etabliert. Dort wird ein stilisiertes Bild der Burg mit ihren hohen Türmen, eingerahmt von einem umlaufenden Blitz und der bevorzugten Waffe des Abgängers eingestochen. So zeichnet es die Premier Krieger, solange sie aktiv sind. Zuweilen wird das Hautbild durch weitere Taten ergänzt, meist bleibt es aber für sich stehen. Gerade in den Jahren nach 1022 BF kam es vereinzelt vor, dass Abgänger ihr Bild und seine Unterlage im Kampf oder durch andere 'Einwirkungen' verloren. Doch in den Kavernen unter der Burg gibt es Listen mit den Namen aller Abgänger seit der Gründung, sodass es möglich ist, sich seinen Abgang erneut stechen zu lassen. Dies Zeichen der erfolgreichen Absolvierung von Ausbildung und Prüfung ist im thorwalschen Bereich durchaus bekannt und Träger werden mit Respekt zur Kenntnis genommen.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die *Ehrenhaftigkeit* eines Thorwalers hat etwas mit Mut zu tun und der Bereitschaft, sich in der Ottajasko einzufügen und seinen Teil zur Gemeinschaft beizutragen. Keiner der Abgänger der Schule würde seine Mannschaft im Stich lassen. Diese Lebensbünde und Kampfgemeinschaften bilden die Familie, die Gemeinschaft und den selbstgewählten Lebensraum. Zudem wäre es der eigenen Ehre zutiefst abträglich, sich feige aus einem Kampf zu schleichen. In den vielen Übungsstunden haben sie ihre Fähigkeiten einzuschätzen gelernt und sich ein gutes Selbstvertrauen aneignen können, das sie einen Kampf einschätzen und gewinnen lässt.

So äußert sich die *Prinzipientreue* auch für die Abgänger der Premier Schule in diese Richtung. Ihre *Loyalität* gilt in erster Linie Prem und darüber hinaus der gesamten Region Thorwal, auch wenn die Eigenständigkeit der einzelnen Orte aus denen die Zöglinge stammen, durch die Ausbildung nicht in Frage gestellt wird. Doch spätestens seit den horasischen Überfällen und Greuelthaten im Norden ist man näher zusammen gerückt und sieht sich nicht zuletzt durch das Vorbild des großen Hettmanns Tronde als Einheit.

Das höchste Gut von Swafnirs Kindern ist die Freiheit, ihr Leben selbstbestimmt in die Hand zu nehmen. Schon in der Geschichte der Thorwaler spielte dieser Aspekt eine zentrale Rolle. Und an diesem Ort, wo Ronda selbst in den Freiheitskampf eingegriffen hat, wird dies immer wieder beschworen. Die *Verteidigung der Freiheit* sowohl einzelner Menschen als auch des gesamten thorwalschen Volkes gilt den Abgängern als bedingungslos zu unterstützendes Ziel ihres Lebens.



Was denk die Freie Kämpferschule über ...

... die Akademie zu Thorwal: „Alles nette Jungs und Mädels, aber die verbringen zu viel Zeit mit Schnickschnack. Auf 'ner Otta kämpft man nun mal nicht zu Pferde. Das wohl!“

... das Horasreich: „Die haben ja 'ne Menge Fuchler in feinen Stoffen, aber Rekker gegen Rekker trau'n die sich nicht. Die feigen [...] brauchen immer 'ne Übermacht, sonst rennen sie wie die Hasen. Wer Kinder mit Rotzen beschießt, hat nun mal keine Ehre.“

... Nostria: „Denen haben wir noch immer gezeigt, dass wir zu Recht dort sind.“

... Al'Anfa: „Deren Schiffe sind eine gute Übung für unsere Abgänger. Immer gerne gesehen.“

... die Akademie Ruadas Ehr in Havena: „Die haben einige feine Techniken, und je länger ihre Schwerter sind, desto mehr sollte man auf Abstand gehen.“

... die Akademie Rondras Schwertkunst in Winhall: „Wieso die Rondra im Namen führen, kann ich nicht sagen. Die machen mir zu viel auf Distanz. Bögen, Pferde und Speerwerfen mag ein netter Zeitvertreib sein, aber mit ehrlichem Kampf hat das nichts zu tun.“

Was denkt/denken ... über die Freie Kämpferschule

... die Akademie zu Thorwal: „Die Rekker dort sind ja schon nicht schlecht, aber zu wild und immer wollen sie gleich ganz Aventurien bereisen. Hier gibt es doch mehr als genug zu tun. Und beim nächsten Imman gewinnen wieder wir, das wohl!“

... Horasier: „Wenn die weiterhin hier ihr Unwesen als Piraten treiben, statten wir ihnen einen erneuten Besuch ab. Den Weg kennen wir ja jetzt.“

... Nostrianer: „Die sollen bloß bei ihren Fischen bleiben. Das Pack kann hier keiner gebrauchen. Die kämpfen sogar auf andergatscher Seite.“

... Premier: „Da fühlt man sich gleich besser, wenn man sieht, wie die üben und unsere schöne Stadt mitbeschützen. Nur in ihren Morgenlauf darf man ihnen nicht kommen, sonst landet man im Wasser; die halten nicht.“

PERSONEN DER AKADEMIE

SWAFNELDA MARADASDÖTTIR AKADEMIELEITERIN

Die Premierin Swafnelda (*981 BF, hochgewachsen, grau melierte blonde Haare, charismatisch, durchsetzungsfähig, organisiert) ist die derzeitige Leiterin der Schule. Seit 1013 BF organisiert die erfahrene Kämpferin das Leben in der Burg. Neben ihrer direkten und alles andere als zimperlichen Art ist sie vor allem für ihre Liebe zu Wurfaxten bekannt. Es heißt, sie könne eine Münze auf zehn Schritt perfekt halbieren. Zumindest bei Helmen hat sie in den letzten 20 Jahren mehrfach demonstriert, dass dieses Gerücht

nicht ohne Grund zirkuliert. Dass sie mit dem Stock genauso ziel-sicher ist, wie es schon ihre Mutter war, hat wohl jeder Schüler der Akademie bereits am eigenen Leib kennengelernt. Trotzdem ist sie eher beliebt und respektiert, denn gefürchtet. Anders als ihre Mutter steht sie dem Premier Feuer jedoch eher skeptisch gegenüber und ahndet übermäßigen Genuss (Westwind 95).

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● **Garsvir Bokjalm** (*963 BF, gebeugt, schlohweißes Haar, der linke Arm hängt lahm herab). Geweihter der Rondra, Hüter des kleinen Tempels. Seit nunmehr zwei Generationen begleitet der alte Garsvir die Schüler. In früheren Zeiten hat er selber noch Stunden gegeben und war recht flink und begabt mit der Skraja und dem Kampfstab. Doch nun beschränkt er seinen Unterricht auf die Vermittlung von Sagen und Geschichten über das Wirken der Sturmgewaltigen und ihre Hilfe in Kampf und Leben. Dabei gibt es eine kleine Rivalität zwischen ihm und dem Geweihten des Swafnir, betonen doch beide gerne die Bedeutung ihrer Gottheit für das thorwalsche Volk und Prem. Hin und wieder geraten auch Schüler in diesen Disput (Westwind 95).

● **Tjalf Jurgesson** (*1018 BF, schlank, blond, gutaussehend), Schüler des greisen Garsvir und Helfer beim Unterricht. Tjalf kam als kleiner Junge in den Tempel, als seine Eltern beim Angriff auf Prem 1023 BF ums Leben kamen. Seit diesem Tag trägt er eine Narbe über der linken Schläfe, die zumeist unter den üppig wuchernden hellblonden Haaren verborgen ist. Der verschlossene Knabe hat nur wenige Freunde unter den Zöglingen. Zumeist redet er mit sich oder einem kleinen Mischlingshund, der ihn nahezu überall hin begleitet. Dass Rondra noch etwas mit ihm vorhat, gilt jedoch seit Langem als sicher. Sein Talent im Umgang mit Schwert und Axt sind herausragend. Dabei zeigt er eine Eleganz und Beweglichkeit, die an Schlangen erinnert und nicht aus dieser Sphäre zu sein scheint.

● **Isleif Thoramsson** (*1005 BF, hochgewachsen, rotblond, leuchtend blaue Augen, sehr muskulöse Arme, Schultern und Beine), der ehemalige Söldner und Abenteurer war lange Jahre mit einer Rothelm-Otta unterwegs und kann von vielen Fahrten gen Süden berichten. Bis nach Festum und Maraskan ist er gekommen und gerne lauschen die Rekker seinen Geschichten. Als Lehrer unterrichtet er den Umgang mit allen Arten von Hieb- und Stichwaffen, wobei er zweihändige Äxte bevorzugt. Als skurrile Besonderheit mag man ansehen, dass Isleif nahezu immer in seinem langen Schuppenpanzer unterwegs ist. Diese schwere Rüstung trägt er selbst beim morgendlichen Lauf zum Hafen. Nur innerhalb der Räume der Akademie sieht man ihn in heller Hose, weitem Hemd und Weste.

● **Jurge Swafnirsgrehd** (*977 BF, rothaarig, hochgewachsen, sehr charismatisch), der weithin bekannte Geweihte des Swafnirs wurde in jungen Jahren von einem Pottwal gerettet und entkam so als einziger seiner Otta dem nassen Tod. Es war nur schlüssig, dass er sich formen dem Gottwahl zuwandte und sein Verkünder wurde. Mit prophetischen Gaben gesegnet und landesweit für guten Rat bekannt, ist er ein gefragter Mann in Prem. Seit einigen Jahren wirkt er nun auch an der Akademie und unterrichtet in Sagen, Geschichte, Recht und dem Glauben an Swafnir (Westwind 172).

● **Thorleif Asgardsson** (*995 BF, dunkelbrauner Haarzopf, gedrungene Statur), ist eine deutliche Verbesserung für den Lehrkörper gewesen. So bringt er den Schülern den Umgang mit Schwer-



tern und Stangenwaffen bei. Zusätzlich ergänzt er das Lehrangebot mit Kriegskunst und einigen Hinweisen zu allgemeiner Etikette, dem waffenlosen Nahkampf, Tänzen und hilft auch beim Formulieren von Briefen und anderen Schreiben.

☛ **Yaswada Iskirsdottir** (*993 BF, auffallend schlank, lange weißblonde Haare, raubengraue Augen), ist u. a. für den Unterricht im Bogenschießen und Athletik verantwortlich und kann selber auf eine sehr erfolgreiche Karriere bei diversen Wettkämpfen zurückschauen. Dass unter ihren Vorfahren dereinst mal ein Elf gewesen sein soll, ist wohl mehr als nur ein Gerücht.

EIN HELD AUS ...

Die aktuellen Jahrgänge sind in den Jahren um und nach dem horasischen Angriff groß geworden, was nicht nur für diese Menschen, sondern auch für die Schule prägend war. Auch wenn Prem inzwischen wieder Handel mit dem Süden treibt und die Spuren der Ausbesserungen schon die ersten grauen Altersflecke vorweisen, ist ein tiefsitzender Vorbehalt geblieben. Daher finden sich unter den Abgängern viele, die später als Söldner gegen horasische Interessen arbeiten. So mag es auch vorkommen, dass das eigene Temperament in Situationen führt, die besser einen kühlen Kopf gebrauchen könnten, wenn ein Liebfelder involviert ist.

Insgesamt ist man dem Söldnertum recht zugehen und die *Premers Seesöldner* füllen ihre Reihen mit Vorliebe aus den Abgangsklassen auf. So kommt man in ganz Aventurien herum und lernt die Welt kennen. Einige kehren nach Jahren des Kämpfens und Reisens wieder nach Prem an die Schule zurück und fungieren als Lehrer.

Eingedenk der Tatsache, dass Tapferkeit nur wenig gegen Übermacht und Schiffsgeschütze auszurichten vermag, hat man sich die Taktiken des Feindes zu eigen gemacht und gelehrt, auch mit modernen Methoden zu kämpfen. Dabei ist man jedoch bestrebt, die eigene Ehre und das thorwalsche Wesen nicht zu verraten, was nicht selten in einem Zwiespalt zwischen taktischem Nutzen und kriegsrische Ehre gipfelt. Dieser Zwiespalt ist ein zweites prägendes Element der letzten Generationen von Abgängern und es wird wohl auch für den thorwalschen Norden von Bedeutung sein, wie sich Schule und Kriegerum hier weiter entwickeln.

Aventuriens wieder. Es mag daher vorkommen, dass „Heimkehrer“ mit bestimmten Helden ein Problem haben, sollten diese aus dem gegnerischen Lager stammen. Andererseits mag man auch eine ehemalige Waffenschwester wiederfinden, wenn man sich an der Akademie nach einem Lehrmeister umsieht. Denn eine Schulung auf Zeit ist durchaus möglich, egal ob es sich um das Erlernen einzelner Techniken oder das Absolvieren der gesamten Ausbildung handelt. Ein später Einstieg ins Kriegerleben ist nicht verboten und fußt auf der Erkenntnis, dass man im Zweifelsfall nie genug kampffähige Männer und Frauen auf der eigenen Seite haben kann.



Premier Kriegerin

DIE FREIE KÄMPFERSCHULE DER TRUTZBURG ZU PREM IM SPIEL

Die Schule ist ein Treffpunkt der gesellschaftlichen Faktoren der südlichen und westlichen Thorwaler Region. Viele Jarltümer und Schiffsgemeinschaften senden ihre Kinder auf die Akademie, was nicht nur zu einer gewissen Verbundenheit mit Prem führt, sondern auch die Kontakte der späteren Eliten Thorwals bereits in jungen Jahren festigt.

Neben den heranwachsenden Eliten kommen auch viele Kinder aus Großfamilien, bei denen der Hof oder das Gewerbe nicht alle ernähren kann, auf die Schule und verdingen sich später als Söldner. So finden sich Abgänger in nahezu allen Kriegen und Schlachten

SZENARIOIDEEN

... für Zöglinge

☛ **Zielübungen** werden gerne vom Geschützturm aus auf alte Kähne oder Flöße gemacht. Dabei bedienen die älteren Jahrgänge die Geschütze und die Kälber müssen dann nach den abgeschossenen Speeren machen. Bei einer Übung entdeckt die Gruppe der Kälber, dass auf dem Boot, das als Ziel ausgesucht wurde, ein neugieriges Kind ist. Offenbar hatte es sich versteckt, um mal die Helden der Schule bei ihren Übungen zu beobachten. Nun gilt es, das Kind von Bord zu holen, bevor die Geschosse dieses in Stücke schießen.





☛ **Die Abschlussprüfung** findet dieses Jahr unter widrigen Umständen statt. Das Meer ist rau und der Wind ist viel zu kalt für die Jahreszeit. Doch kneifen gibt es für die Abschlussklasse nicht. Also gehen die Jungs und Mädels auf die Bretter und treten an. Soweit geht alles gut, doch dann melden die Ausgucke der aneinander gebundenen Boote Krakenmolche in der Bucht.

... für fremde Helden an der Akademie

☛ Immer mal wieder kommen ehemalige Abgänger und Reisende in die Trutzburg, nehmen an den Übungen teil oder geben Unterricht und ihre Erfahrungen weiter. Während ein Fremder an der Akademie ist und dort den Axtkampf erlernen möchte, kommt es zu Vergiftungen. Als Ursache lässt sich der Brunnen der Burg herausfinden und eine tote Ziege im Wasser. Ist die Gastfreundschaft gebrochen? Und wer verbreitete das Gerücht, der Fremde sei ein heimlicher Horasier?

GEHEIMNISSE DER TRUTZBURG

☛ Es gibt das Gerücht, dass die Burg einige Jahrzehnte nach der Eroberung als Piratennest fungiert haben soll. Nur sehr wenigen Premern ist bekannt, dass dies mehr ist als böse Verleumdung. In den Gewölben unter der Burg ist ein Schatzhort der Erbauer versteckt, der in wirklich schwierigen Zeiten von der Akademieleitung genutzt wird, die Schule wirtschaftlich über Wasser zu halten.

☛ Isleif Thoramsson ist der Sohn von Thoram Brandsson, dem Leiter der Akademie von Thorwal. Dies ist nicht allgemein bekannt, hat aber bei den letzten Wettkämpfen für überraschend deutliche Parteinahme von Vater und Sohn für ihre jeweilige Seite gesorgt. Das Verhältnis zwischen diesen beiden ist nicht besonders gut, da Thoram es Isleif sehr übel nimmt, nicht ebenfalls in Thorwal zu unterrichten. Daher nutzen sie für ihren „Wetstreit“ hin und wieder Zöglinge ihrer Akademien für „geheime Botschaften“ und kleinere Aufträge oder gar „Sabotageakte“. (*)





KÖNIGLICHES KRIEGERSEMINAR ZU PUNIN

Vollständiger Name: Königliches Kriegerseminar zu Punin; früher auch: (Groß)Fürstliches/Kaiserliches Kriegerseminar zu Punin.

Standort: Punin, Fürstentum Almada, Mittelreich

Wappen/Symbol: steigender schwarzer Hengst (oft auch vor der Mondsichel dargestellt)

Wahlspruch: *Mit Ross und Reitersäbel, ehemals: Invictus! (Bosparano: Unbesiegbar!), Marhab al'Achaz! (Urtulamidya: Tod den Geschuppten!)*

Träger: ehemals die Könige von Almada, besonders das Haus von Gareth, heute zunehmend die Fürstenfamilie von Harmamund
Spezialgebiet: berittener Kampf mit Säbel und Reiterschild

Personen der Historie: Saviera Yaquiria (um 795 v.BF, erste Ausbilderin an der Ferrum Puniniensis), Jel-Horas (☞ 300 v.BF, Centurio der *Legio II Yaquiria*, späterer Soldatenkaiser), Mahmoud ibn Malay (*um 60 v.BF, jüngster Sohn des Emirs von Al'Mada), Travanca I. (☞ 57 BF), Halef Al'Kasim (☞ 335 BF verkürter Widerstandskämpfer gegen die Herrschaft der Priesterkaiser), Oswald von Waldenstein (☞ 775 BF, Marschall der Wüstenlegion), Lau-



renzio Malhadeiro (*877-895 BF, ein junger Magnat, der einen viel zu frühen Tod fand)

Bedeutende Abgänger: Khorena Amaria von Streitzig j.H. (*990 BF, politisch wankelmütige Akademieleiterin), Jashar ben al-Tergawi ibn Dschelafan ibn Thurschim (*1001 BF, Sohn des Emirs von Amhallassih), Almadeo die Madjani (*1018 BF, junger Abgänger, glühender Anhänger der Reconquista)

Größe: mittel (etwa 40 Schüler, 6 Lehrmeister)
Beziehungen: ansehnlich (Mäzenatentum des Fürstenhauses), groß beim almadanischen Adel und Bürgertum, dem viele Zöglinge entstammen

Finanzkraft: ansehnlich (viel in die Pferdezucht und die Ausstattung der Akademie gebundenes Kapital)

Anstattung: groß (großzügiges Gestüt außerhalb der Stadtmauern, komfortable Ausstattung der Wohn- und Übungsräume)

Besonderheiten: Entsprechend wohlhabenden Schülern ist es gestattet, bei Übernahme von Kost und Logis ein eigenes Pferd mit an die Akademie zu bringen und gemeinsam mit ihm ausgebildet zu werden.

„Fast zweitausend Jahre hat die Tradition dieser ehrwürdigen Akademie überstanden. Wir haben während der Barbarei der Bosparaner standgehalten, während der Herrschaft der Tulamiden, des Ansturms von Ogem, Orks, Novadis, Thromräubern und Was-weiß-ich-nach-alleem. Ich werde nicht tatenlos dabei zusehen, wie eine unbedachte Äußerung bei Hofe so etwas zerstört. Tragt euren Streit hinter den eigenen vier Wänden oder auf der Straße aus, Rekrut! Hier ist kein Platz für eure Querella!“
—Khorena von Streitzig j.H. in einer Gardinenpredigt an einen Rekruten, neuzeitlich

*„Niemals, niemals wieder, nicht heute nicht morg'n.
Geächtet, erschlagen und verbrannt,
Sie kriegen uns nicht klein.
Stark wie ein Löwe, [wahnweise auch: flink wie ein Füllen,
stur wie ein Phraischaf o.ä.]
So woll'n wir sein!
Steh'n all zusammen, wir gehen nicht drauf!
Niemals, niemals wieder, geben wir auf!
—in feuchtföhlichen Nächten von den Zöglingen gesungener Gassenhauer, den zum Besen zu geben innerhalb der Akademiemauern bei Leibstrafe untersagt ist, neuzeitlich*

GESCHICHTE

Das Kriegerseminar zu Punin blickt inzwischen stolz auf eine fast zweitausendjährige Geschichte zurück, die so wechselhaft ist, wie sie wohl nur im Schmelztiegel der Kulturen geschrieben werden konnte, welcher das Leben in Almada bis heute prägt. Einzigartig ist wohl, wie häufig das Kriegerseminar umbenannt oder geschlossen wurde oder durch militärische Auseinandersetzungen der vergangenen Jahrhunderte kurz vor seiner Auslöschung stand.

795 v.BF wird in Puninum, damals Verwaltungssitz Yaquiria Superiors, der Grundstein für eine Ausbildungsstätte der Legion gelegt, mit dem Ziel, die Truppen direkt aus der Provinz heraus aufzustocken.

568 v.BF erschüttert die *Erste Dämonenschlacht* vor Gareth die Nordprovinzen, die in Puninum stationierten Einheiten werden fast vollständig aufgerieben, als sich die von Fran-Horas beschworenen Dämonen gegen das eigene Heer wenden.

Nach der Rebellion der in Puninum stationierten *Legio III Yaquiria* unter Centurio Jel, dem späteren Jel-Horas, wird die Stadt 331 v.BF an seine tulamidischen Verbündeten übergeben. Die Akademie wird nach Ausrufung des Emirats Al'Mada geräumt. Das ehemalige Castello wird zur Ausbildungsstätte für die Reiter des Emirs, die einen leichter gerüsteten, durch die Kataphrakten der Sultane des Südens geprägten Kampfstil pflegen. Erst später kommen wieder vereinzelt übergelaufene Legionäre oder ihre Nachkommen hinzu, die sich inzwischen als Söldner verdingen.



Jungkrieger auf einer heimlichen Reconquista

83 v.BF Die Akademie im Schmelztiegel der Kulturen bleibt mit der Wiedereingliederung Al'Madas ins Bosparanische Reich bestehen. Sie büßt aber mit dem Verlust des Vorrechts, die Leibgarden des Emirs stellen zu dürfen, deutlich an Prestige ein.

Als die Bosparaner 17 v.BF die Tulamiden in der Schlacht am Gadang vernichtend schlagen, ist das Ende des Diamantenen Sultanats besiegelt. Hela-Horas hasst alles Tulamidische und lässt die Schule kurzerhand schließen. Viele der Absolventen und Zöglinge ziehen an der Seite Rauls von Gareth in die *Zweite Dämonenschlacht* bei Brig-Lo. Nach dem Sieg über die Bosparaner lässt Kaiser Raul I. die Akademie wiedereröffnen.

Als Raul I. *Obidos von Viryamun* 2 BF zum ersten Fürsten Almadras ernannt, bekommt die Akademie regen Zulauf und erstmals seit Jahren wieder politische Bedeutung. Auch Fürstin Travanca die Streiltustige erlernte hier den Umgang mit dem Reitersäbel.

Unter den Priesterkaisern wurde die Schule aufgrund ihrer Rondratümelei kurzerhand erneut geschlossen. Akademieleiter *Halef Al'Kasim* folgte Ratsfürstin *Rondara Alfaran* auf den Scheiterhaufen. Einige Absolventen der Akademie schließen sich während dieser Zeit dem Rondrabund *Ayla Al'Yeshinnas* an, welche später die Tradition der Amazonen begründen sollte. In Zeiten größter Not kehren sie zurück, um die Stadt Seite an Seite mit ihren ehemaligen Kameraden 445/46 BF gegen die Truppen der Priesterkaiser zu verteidigen.

Erst in der Friedensära unter Rohal dem Weisen öffnet die Akademie im Jahre 468 BF wieder ihre Tore. In der Zeit der Gelehrsamkeit und des Friedens sind es jedoch hauptsächlich die Fehden der almadanischen Adelsfamilien, die den Zulauf an Schülern nicht gänzlich versiegen lassen.

Ausgerechnet der Krieg der Magier versetzt der Akademie schließlich einen weiteren herben Schlag: Begeistert zieht ein ganzer Jahrgang Absolventen an der Seite Rohals des Weisen in die Gorische Wüste – und nicht einer von ihnen kehrt zurück.

Nach Erlass des Garether Pamphlets 596 BF erhält die Akademie das verbriefte Recht, ihre Absolventen mit Kriegerbriefen auszustatten. Die daraus resultierenden Privilegien lassen die Schülerzahlen stark ansteigen, der Nachwuchs ist trotz Verlusten im Ersten Orkensturm gesichert. Unter den Eslamidenkaisern erfährt die Akademie eine bisher nie dagewesene Förderung durch das Kaiserhaus. Mehrere umliegende Gebäude werden der Akademie angegliedert, die wichtigen Adelsfamilien und Bürgerliche lassen ihre Nachkommen am Kriegerseminar ausbilden. Im Feldzug gegen die Novadis unterstützen die Puniner ihren Kaiser und stellen einen Großteil der Rekruten für die Wüstenlegion. Die Einheit, gegründet, um die Stämme der Khôm-Wüste zu befrieden, wird jedoch in der Schlacht am Cichanebi-Salzsee 775 BF vollständig aufgerieben. Malkillab II. ist es fast 200 Jahre später, der das Amhallassih und Omlad für die Novadis erobert und die Reconquista bis heute befeuert. In den Erbfolgekriegen der Kaiserlosen Zeiten brennt das alte Akademieggebäude bis auf die Grundmauern nieder, und die Schule bezieht 933 BF den bereits bestehenden Basaltbau innerhalb der Stadtmauern. Insbesondere unter den kriegerischen Kaisern Perval und Reto erfährt die Akademie in der jüngeren Geschichte Unterstützung. Als Reto 987 BF aufbricht, Marashon zu erobern, schließen sich ihm jedoch nur wenige Absolventen aus Punin an, da der Nutzen der leichten Kavallerie bei der Eroberung der Dschungelinsel beschränkt ist.

1003 BF beweisen sich Absolventen des Seminars unter Führung Kaiser Hals in der *Schlacht der 1.000 Oger*.

Der Dritte Orkensturm geht weitgehend spurlos an der Akademie vorbei, die Answinkrise aber, auch wenn im Nachhinein gerne totgeschwiegen, reißt eine tiefe Kluft ins Gefüge der Schule. Mit *Madalena Padeiro* steht der Schule eine bürgerliche Akademieleiterin vor, deren Familia die Herrschaft Answins unterstützt. Der zerstrittene almadanische Adel zieht seine Klientel von der Schule ab, um seine Hausmacht zu stärken. Andere schließen diese Lücke, und das Gemisch aus Kaisertreuen und Answinisten unter einem



Dach führt zu ausgesprochenen Fehden, Akademieverweisen und sogar zu zwei Toten auf dem Gelände der Schule. In der *Schlacht der Zwölfe* 1011 BF begegnen sich Absolventen der Akademie schließlich sogar auf dem Schlachtfeld.

Nach den Verlusten durch die Borbaradkrise und den zermürbenden Kampf gegen die Schattenlande halten die Konflikte im Yaquirbruch und an der Grenze zum novadisch besetzten Amhallassih die Akademie in Atem. Nach den Wirren im Jahr des Feuers profitiert die Akademie in höchstem Maße vom schwelenden Konflikt zwischen Punin und Gareth. Die materielle wie finanzielle Unterstützung durch Kaiser Hal II. macht die Schule quasi über Nacht zur Reichsakademie. *Khorena Amaria von Streitzig j.H.* dirigiert die Akademie mit Lippenbekenntnissen sicher durch die Auseinandersetzung zwischen den Rohajatreuen Disentes und den Mayores. Auch sie kann jedoch nicht verhindern, dass ein Teil des Lehrkörpers dem Ruf des Kaisers in die Wirren des horasischen Thronfolgekriegs im Yaquirbruch folgt und dort aufgegeben wird. Die Verzögerung der notwendigen Neubenennungen zementiert Khorenas Ruf als Opportunistin, besetzt sie die vakant gewordenen Posten doch erst nach dem Tod des Kaisers 1034 BF dauerhaft neu. Dass sie die Akademie nach dem letzten Herrscherwechsel in Almada nicht erneut von „Königliches Kriegerseminar“ in „Fürstliches Kriegerseminar“ umbenennen lässt, wird ihr aber besonders von patriotisch gesinnten Almadanern hoch angerechnet.

DIE AUSBILDUNG

Der Fokus der Ausbildung liegt heute weniger darauf, Kämpfer für große Kriege auszubilden. Vielmehr konzentrieren sich die Lehrmeister darauf, den Schülern das Rüstzeug mitzugeben, welches sie für die zahlreichen Duelle und Fehden im Laufe ihres Lebens benötigen. Gerade durch die Taifas gibt es in Almada einen steten Bedarf an Kämpfern und Mitschwertern, sodass man bei diversen Konflikten Krieger aus Punin Seite an Seite mit Glücksrittern und Söldnern kämpfen sieht. Stipendien werden meist durch ein Adelshaus oder wohlhabende Bürger vergeben, denen die Schüler häufig nach ihrer Ausbildung verpflichtet sind. Das Fürstenhaus selbst übernimmt einen Teil der Kosten der jeweils Jahrgangsbesten. Zudem erhalten diese eine schriftliche Belobigung sowie eine Empfehlung für eines der berittenen kaiserlichen Regimenter. Insbesondere für Bürgerliche ebnet diese Empfehlung den Weg für eine vielversprechende militärische Karriere.

Disziplin wird innerhalb der Akademiemauern ebenso groß geschrieben wie tadelloses Benehmen und gegenseitiger Respekt. Die meisten Lehrmeister sind sehr darauf bedacht, die Schüler gleich zu behandeln, unabhängig davon, ob sie aus adligem oder bürgerlichem Hause stammen. Im Alltag erweist sich dies jedoch häufig als schwierig, da viele alteingesessene Magnatenfamilien auf ihre Privilegien pochen. Feindschaften und Fehden ruhen jedoch immer dann, wenn es gilt, die Akademie zu repräsentieren. Die Schüler geben sich dann als verschworene Gemeinschaft und stehen zusammen, stolz auf die Ausbildung, die sie erfahren.

Der Tagesablauf der angehenden Krieger ist klar strukturiert und sieht neben körperlicher Ertüchtigung und Schwertübungen auf dem Innenhof auch regelmäßige theoretische Unterweisungen, insbesondere in Taktik, aber auch in der wechselhaften (und stark geschönten) Geschichte der Akademie vor. Als geradezu heilig gilt im sehr boronsfrommen Punin übrigens die Siesta, die auch im

Kriegerseminar eisern eingehalten wird. Während einige Schüler in den heißen Mittagsstunden Theorie pauken, wird die Zeit jedoch weit häufiger für ein Nickerchen oder das Schonen der strapazierten Muskeln genutzt. Es müsste schon der Fürst höchstselbst vor den Toren stehen, dass zum Boronsstündchen Bewegung in die Akademie kommt.

Inspiziert durch den leichten und schnellen Kampfstil der Amazonen zu Pferd, wurde der Fokus der Ausbildung vermehrt auf den Reiterkampf gelegt, und so stehen regelmäßige Ausflüge zum akademieeigenen Gestüt auf dem Lehrplan, wo neben Versorgung und Umgang mit den Tieren auch die Unterweisungen im Reiterkampf stattfinden. Am Holzalrik und später auch in spielerischen Hausturnieren erlernen die Schüler hier die Feinheiten des Lanzengangs. Bis zu ihrer Abschlussprüfung sitzen sie fest im Sattel und wissen dem Gegner auch mit Schild und Reiter säbel Paroli zu bieten. Die Akademie unterrichtet ihre Zöglinge außerdem im Kampf mit Schwertern oder Säbeln zu anderthalb und zwei Händen, damit sie auch in dieser klassischen Turnierdisziplin brillieren können. Fester Bestandteil der Ausbildung ist im Abschlussjahrgang ein Besuch des *Kaiserlichen Turniers zu Gareth*, bei dem die Schüler bereits vor Erhalt ihres Kriegerbriefs ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen dürfen. Von dieser Veranstaltung aufgrund von Verfehlungen ausgeschlossen zu werden, gilt als große Schmach und ist geradezu ein Garant für einem verfrühten Abgang oder mindestens ein Jahr zusätzliche Unterweisungen.

DUNKLER BASALT UND GRÜNE WEIDEN

Wenig ist von dem bosparanischen Wehrbau geblieben, in dem einst die Legion ihre Rekruten in der Provinz ausbilden ließ. Allein der der bis heute erhaltene Gründerstein mit der Inschrift 697 *Horas*, vor dem die Schüler ihren Kriegerbrief verliehen bekommen, kündigt stolz vom Alter der Akademie. Heute erhebt sich ein dunkler, weitläufiger Basaltbau gegenüber der Yaquirbühne, auch wenig schmeichelhaft *Der Klotz* genannt. Im Nebengebäude wird seit einigen Jahren die Galleria der Schönen Künste beherbergt, in der Angehörige der Akademie stets freien Eintritt haben.

Unter den wachsamen Augen der lebensgroßen, marmornen Amazonenkriegerin finden im großzügigen Innenhof die Waffenübungen statt. Häufig sieht man die Zöglinge des Seminars auch in den frühen Morgenstunden beim ertüchtigenden Dauerlauf durch die Gassen der Stadt. Akademieleitung und Lehrmeister bewohnen, so sie nicht eine Stadtwohnung ihr Eigen nennen, einen komfortabel ausgestatteten Teil des Südfüßels, wo auch das Gesinde und die Küche untergebracht sind.

Das Gestüt des Kriegerseminars liegt vor den Toren der Stadt. Saftige Wiesen umrahmen die kleine Hacienda nebst luftigem Stallkomplex. Die hier gezüchteten Yaquirtaler werden hauptsächlich für den Eigengebrauch der Akademie ausgebildet. Gibt es in einem Jahr besonders viel Nachwuchs, werden einige Jährlinge zugunsten der Schule versweigert. Die *ungearbeiteten* Tiere aus *fundierter Zucht* sind allerdings alles andere als ein Schnäppchen. Auch wenn das Einstiegsgebot meist erfreulich niedrig liegt, erzielen die Tiere doch meist Preise von rund 150 Dukaten. In seltenen Fällen erklärt sich Rittmeister *Rahjano Ernathesa* bereit, den Beritt selbst zu übernehmen, lässt sich seine Dienste allerdings stets vergolden oder mit einem großen Gefallen vergelten.



AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die *Ehrenhaftigkeit* gilt bei den Puniner Kriegerinnen und Kriegerern als die wohl wichtigste Tugend, sei es auf dem Schlachtfeld, im Zweikampf oder auf einem der zahlreichen Turniere. Auch wenn während der Ausbildung viel Wert darauf gelegt wird, dass die Schüler ihren eigenen Weg finden und sich nicht zwingend den Elterrvorstellungen ihrer Familien unterordnen, so kommt es hier doch wohl am häufigsten zu Konflikten. Auch in *Loyalitäts*fragen kommt es besonders bei almadanischstämmigen Absolventen immer wieder zu Unstimmigkeiten, gilt es doch den Balanceakt zwischen Reich (je nach Auslegung Almada oder das Raulsche Reich), Akademie und der eigenen Familia zu meistern. Die Gewichtung zwischen diesen Gruppen wechselt, je nachdem welcher Aufgabe sich der Puniner Krieger angenommen hat. Hat er sich einer Kavallerieeinheit angeschlossen, wird er selbstredend Vorgesetzten und Einheit gegenüber loyal sein und seinen Platz unter ihnen finden. Muss er sich in einer Fehde beweisen, so wird sein ganzes Streben dem Wohl seiner Familie gelten.

Der *Schutz der Schwachen* gilt als äußerst erstrebenswert, und er wird zumindest in der Theorie meist den anderen Prinzipien übergeordnet. Im grauen Alltag aber geschieht es so manches Mal, dass gerade dieser Aspekt ein wenig ins Hintertreffen gerät. Das erstrebenswerte Ideal ist das eines ritterlichen Kämpfers, der bedingungslos für das Gute eintritt. Wer aber in der Schlacht wirklich die Guten sind, das ist dem Gewissen des Kriegers selbst überlassen. Von der Akademie werden etwaige Verfehlungen zumindest so lange toleriert, wie es ihrem Ruf nicht schadet.

PERSONEN DER AKADEMIE

KHORENA AMARIA VON STREITZIG J.H., AKADEMIELEITERIN

Die Adlige (*990 BF, erste graue Strähnen, elegante Erscheinung, eloquent, aber sparsam mit zu viel Lob, politisch versiert, kunstinteressiert) entstammt einer der ältesten und am weitesten verzweigten Familien des Reiches und verfügt über gute Verbindungen zum mittlereichischen Adel. Wie wohl keine andere Akademieleiterin vor ihr repräsentiert sie das Kriegerseminar und seine Werte in der Öffentlichkeit und setzt sich für die Förderung ihrer Lehranstalt ein. Trotz ihres standesbewussten Auftretens erachtet sie das Kriegertum nicht als alleiniges Privileg des Adels und unterstützt die Förderung bürgerlicher Akademiezöglinge, weswegen ihr Wort auch in Belangen der Puniner Bürgerfamilien Gewicht hat. In den bewegten Jahren der Vergangenheit hat sie einige unbedeutsame politische Entscheidungen elegant umschifft, was ihr viel Respekt eingebracht hat. Insbesondere von Seiten der ehemaligen Anhänger Kaiser Hals II. wird ihr seither aber auch Rückgratlosigkeit vorgeworfen. Besonders, dass sie viele Lehrmeisterposten erst nach dem Fall des Mondenkaisers neu besetzte, sehen Kritiker als sicheren Beweis, dass sie ihr Fähnchen stets nach dem Wind ausrichtet. Dahinter steckt jedoch das Kalkül, ihre Schule zu erhalten und auch über politische Wirren hinaus ein stabiles Umfeld für ihre Lehre zu bieten. Als schlachtenerprobte Kriegerin hasst sie den räglichen Federkrieg um Fördergelder, kümmert sich aber

Was denkt ein Schüler des

Kriegerseminars Punin über ...

... **Abgänger aus Elenvina:** „Sie rühmen sich stolz, die älteste Kriegerakademie des Reiches zu sein? Dass ich nicht lache! Unsere Gründung geht noch auf die Zeiten Bosparsans zurück, das sollten sie endlich anerkennen.“

... **den Fürsten:** „Auch wenn ihm viele Familias seine Verfehlungen nachtragen, so hat Gwain von Harmamund doch eindrucksvoll unter Beweis gestellt, dass es Taten sind, die einen aufrechten Mann ausmachen. Ein Jammer aber, dass er es vorzog, seine Ausbildung in Gareth zu absolvieren ...“

... **Schwertgesellen:** „Ganz gleich, wo man den Waffengang erlernt hat, wichtig ist doch letztendlich, wie man seine Klinge zu führen weiß. Auch wenn viele Magnaten ihre Sprösslinge zu Fechtmeistern geben: Für das Rüstzeug, das einen wahren Krieger ausmacht, bedarf es einer Schule mit Traditionsbewusstsein und Erfahrung und profunde Unterweisung – nicht solch neumodischen Unfug. Dies gilt auch für die Caballeros. Sie sollten das Fechten lieber uns überlassen.“

Was denkt ... über einen

Abgänger des Kriegerseminars zu Punin

... **ein Krieger aus Elenvina:** „Ungebrochene Tradition? Dass ich nicht lache! Erst die Bosparaner, dann die Tulamiden, und heute schlagen sich die almadanischen Hitzköpfe gegenseitig den Schädel ein. Ich sehe da keine Tradition. Wir werden ja auf dem Gareth Turnier sehen, ob sie im Kampf bestehen können.“

... **ein Aramya (rastullahgläubiger Almadaner):** „Die meisten von ihnen sind aufrechte Kämpfer, aber einige von ihnen lassen uns ihre Verachtung nur zu deutlich spüren. Sie sollten das Volk beschützen, so wahr mir Rasullah helfe! Aber schließt das nicht auch uns, die wir hier leben und arbeiten, unsere Söhne, Pferde und Frauen mit ein?“

... **der Puniner Bürger:** „Welcher Magnat träumt nicht davon, seine Tochter an diesem alteingesessenen Institut die Kunst des bewaffneten Kampfes erlernen zu lassen? Die Akademie hat sich um die Stadt verdient gemacht, und sie sorgt dafür, dass man uns auch in 100 Jahren noch Anerkennung zollen wird, wann immer es einen bewaffneten Konflikt auszutragen gibt.“

dennoch persönlich um alle Angelegenheiten, statt einen Sekretär zu bemühen. Ganz gemäß ihrem eisernen Grundsatz: Wenn du etwas erledigt haben willst, erledige es selbst!

Das Verhältnis zu ihrer Tochter *Amaria* ist sachlich und kühl. Khorena konnte nach dem frühen Tod ihres Mannes nie Muttergefühle für sie entwickeln. Manches Mal behandelt sie die junge Frau jedoch besonders hart, um sich nicht auch noch den Vorwurf der Vetternwirtschaft gefallen lassen zu müssen.



WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● **Geronie Sforigan** (*1002 BF, weibliche Figur, blonder Haarkranz, Gutes Gedächtnis, leicht kurzsichtig, würde dies aber niemals zugeben) ist selbst eine Absolventin des Kriegerseminars, und ihre Freude war groß, als man der Bürgerlichen die vakant gewordene Stelle des *Custos* anbot. Seither betreut sie gewissenhaft Zeughaus und Waffenkammer und unterrichtet die Schüler in Rüstungs- und Waffenpflege. Ihre große Liebe aber gilt der Geschichte, und sie ist berüchtigt für ihre teilweise stark geschönten, aber stets historisch korrekten, Anekdoten aus der fast zweitausendjährigen Geschichte der Akademie.

● **Leudara von Bleichenwang** (*989 BF, schwarzer Pagenschnitt, harte Gesichtszüge, Kampferprobte Veteranin) kämpfte Seite an Seite mit dem Fürsten um Omlad und wird nicht müde, die Schüler auf dem Fechtboden zu Höchstleistungen anzutreiben. Die körperlichen Anforderungen bei ihren Unterweisungen sind hoch, die moralischen Ansprüche, die sie an ihre Schüler stellt, sind höher. Manche unterstellen, ihr bereite es Freude, zusätzliche Liegestütze oder Strafdienste anzuordnen. In Wahrheit blieb Leudara bisher vieles im Leben verwehrt: Das Erbe ihrer Familia ging an den Bruder, die Anerkennung in Schlachten fiel anderen zu, und auch der Traum einer eigenen Familie hat sich nicht erfüllt. Die rindragläubige Kriegerin ist daher vom Leben enttäuscht, doch auch, wenn sie mit sich hadert, will sie nicht, dass es ihren Schülern ähnlich ergeht, und versucht, sie durch unerbittliche Härte gegen die Grausamkeiten des Lebens zu wappnen.

● Der Taladurer Adelsspross **Rahjano Ernathesa** (*990 BF, glutäugig, temperamentvoll, athletisch, hervorragender Reiter und passabler Fechter) hatte genug von den dauernden Querelias in seiner Heimatstadt und suchte sein Glück in der Fremde. Seit einigen Jahren leitet er nun, in spielerischer Konkurrenz zu **Dhamar ben Fahd**, das Gestüt des Kriegerseminars und kümmert sich um die Unterweisung von Ross und Reiter. Sein Verständnis für Pferde brachte ihm die Anstellung als Rittmeister ein, und als waschechter Almadaner, der Sorgen und Nöte der Schüler versteht, ist der *Cavaleiro* äußerst beliebt an der Akademie. Insgeheim haben mehr als eine Schülerin und auch so mancher Lehrmeisterin ein Auge auf den ewigen Junggesellen geworfen.

● Die Ausbildung mit Lanze und im Reiterkampf übernimmt **Dhamar ben Fahd** (*999 BF, gepflegter Vollbart, breite Schultern, starker novadischer Akzent), ein Aramya, der nie eine Ausbildung als Krieger genossen hat. Seine Leidenschaft fürs Tjosten aber trieb ihn heimlich immer wieder zu Turnieren, an denen er unerkannt teilnahm, bis Khorena von Streitzig hinter sein Geheimnis kam. Sie erkannte sein Talent, und statt ihn als Hochstapler zu enttarnen, holte sie ihn an die Akademie, um diese Begeisterung an die Schüler weiterzugeben. Dhamar macht sich häufig einen Spaß

daraus, Rittmeister **Rahjano Ernathesa** aufgrund seines vertrauten Umgangs mit den Pferden aufzuziehen. Die Rivalität zwischen den beiden ist aber weitgehend gespielt, in Wahrheit verstehen sie sich trotz aller Unterschiede prächtig.

EIN ABSOLVENT DES KRIEGERSEMINARS ZU PUNIN

Stolz auf Herkunft und jahrhundertealte Tradition prägt Handeln und Denken der Abgänger des Kriegerseminars, ganz gleich, ob es sich um einen jungen Adligen oder eine Tochter aus einer bürgerlichen Familie handelt. Ehrhaftigkeit ist ihnen in Fleisch und Blut übergegangen und verbindet sich mit almadanischem Temperament, das selbst auf ursprünglich Fremde ansteckend wirkt. Nur selten lassen sie sich davon abbringen, ihrem Gewissen und ihrer Leidenschaft zu folgen – kein leichter Balanceakt, da insbesondere almadanischstämmige Schüler meist allem voran ihren Familien verpflichtet sind, die häufig miteinander konkurrieren.

DAS PUNINER KRIEGERSEMINAR IM SPIEL

Auch wenn *Der Klotz*, wie man den schmucklosen Basaltbau hinter vorgehaltener Hand nennt, nach außen hin abweisend wirkt, gibt sich die Akademie gastfreundlich und weltoffen. Besucht werden kann in jedem Fall die *Galleria der schönen Künste* (Herz 153), wo man häufig auch einige der kunstinteressierten Schüler beim Lustwandeln antreffen kann.

Geronie Sforigan erklärt sich nur zu gern bereit, Gästen eine geschichtslastige Führung durch das Gebäude anzubieten, so es der Lehrbetrieb zulässt. Während der Siesta allerdings werden anklopfende Helden in jedem Fall Schwierigkeiten haben, einen Ansprechpartner zu finden.

Unrerweisungen an Akademiefremde werden am Kriegerseminar nicht angeboten. Bittsteller werden freundlich an einen der zahlreichen niedergelassenen Fechtmeister in der Stadt verwiesen. Einzig ein verdienter Recke, der sich im Gegenzug für ein paar Stunden als Gastdozent oder Hau-Alrik für die Zöglinge zur Verfügung stellt, mag im Gegenzug in den Genuss einiger privater Unrerichtsstunden kommen.

SZENARIOIDEEN

● **Dhamar ben Fahd** kann es nicht lassen und nimmt, wenn auch selten, noch immer heimlich an Turnieren teil. Die Helden können ihm als weißem Ritter Alrik von Sturmfels in den Schranken begegnen und möglicherweise sein Geheimnis lüften. Sollten sie ihm helfen, seine Identität weiter geheim zu halten, haben sie in dem aufrechten Novadi einen Freund fürs Leben gefunden.



Puniner Kriegerin



❧ Obwohl die Reconquista seit dem Frieden von Unau als beendet gilt, sind einige Schüler nach wie vor glühende Anhänger der Rückeroberung novadisch besetzter Gebiete. Nach der lebhaften Schilderung eines Grenzscharmützens durch *Leudara von Bleichenwang* lassen sie sich dazu hinreißen, selbst aktiv zu werden. Als zwei Akademiezöglinge unerwartet plötzlich ihren Heimaturlaub antreten und ein weiterer sich heimlich aus der Akademie stiehlt,

steht Ärger ins Haus. Die Akademieleiterin fürchtet um den Ruf ihres Instituts und will die Angelegenheit am liebsten unter den Teppich kehren. Ob dies aber nach dem Überfall der maskierten Reconquistadores unter Führung des Absolventen *Almadeo die Madjani* (*1018 BF, glühender Anhänger der Reconquista, s. auch S. 160) noch möglich ist, und was aus der kleinen novadischen Siedlung unweit des Yaquirs wird, liegt in der Hand ihrer Helden.

GEHEIMNISSE DES PUNIPER KRIEGERSEMINARS

❧ **Kaiserliches Blut:** Auf einer alten Gedenktafel ist einer der Namen unlesbar gemacht worden. Bei dem namenlosen Rekruten handelt es sich um *Laurenzio Malhadeiro* (*877-895 BF), der kurz vor Ende seiner Ausbildung bei einem Streich seiner Mitschüler den Tod fand. Pikanterweise war er niemand anderes als ein früher Bastardsohn Kaiser Valpos des Trunkers, und in den penibel geführten Büchern der Akademie lässt sich bei entsprechendem Vorwissen noch heute nachweisen, dass der Hof seine kostspielige Ausbildung (offiziell als Stipendium getarnt) finanziert hat. Dem Kaiser, der aufgrund seiner Trunksucht für seine Launen berüchtigt war, verschwieg man diesem Umstand, stellte seinem Sohn den Kriegerbrief aus, und behauptete er sei auf der Heimreise auf mysteriöse Art und Weise verschwunden. Verfolgt man die Spuren aufmerksam, kann man unter Umständen auch auf Hinweise zur Affäre Laurenzios mit seiner Zimmergenossin Yasmina finden – und zu deren verfrühtem Ausscheiden, als ihre Schwangerschaft bekannt wurde. Der Tod Kaiser Valpos, dessen einzige Tochter geistig umnachtet geboren wurde und jung verstarb, stürzte das Reich in die Kriege der Kaiserlosen Zeiten. Noch heute gibt es diverse Nachkommen dieser Verbindung, in deren Adern kaiserliches, wenn auch illegitimes, Blut fließt.

❧ **Reconquista!:** Das Kriegerseminar ist eine beliebte Anlaufstelle, um Nachschub für die *Hüter des Almadin* zu rekrutieren. Der radikale und höchst patriotische Geheimbund existiert nach seiner offiziellen Auflösung insgeheim weiter,

und noch immer versuchen seine Mitglieder, ihre Ziele zu verwirklichen. Sie wollen nicht nur die Reconquista vorantreiben, sondern auch (wieder) einen Kaiser von almadanischem Blut auf dem Thron sehen. Besonders der junge Krieger *Almadeo die Madjani* (s.o.) tut sich hierbei hervor und tritt immer wieder an Schüler und Abgänger seiner ehemaligen Lehrstätte heran, um sie für die almadanische Sache zu gewinnen.

❧ **Amazonenträume:** Als Tochter der Akademieleiterin hat es die junge *Amaria* (*1020 BF, blonder Zopf, zierlich, aber zäh, etwas schüchtern, sehr rondragläubig) besonders schwer, die Erwartungen ihrer Lehrmeister zu erfüllen. Allein mit einer Klinge in der Hand oder auf dem Rücken ihres rassigen Hengstes Jacopo blüht die unsichere junge Frau auf. Sie träumt heimlich davon, alles hinter sich zu lassen und sich den Amazonen anzuschließen – eine Entscheidung, die ihre Mutter wohl niemals billigen würde.

❧ **Zum Herrschen auserkoren:** In den Kaiserlosen Zeiten (902-933 BF), aus denen nicht weniger als 74 selbsterklärte Kaiser überliefert sind, gab es auch einen Absolventen des Kriegerseminars, der sich zu derart hohen Würden berufen fühlte. Auch wenn sein Name aus den Verzeichnissen der Akademie getilgt wurde, lässt sich mit entsprechender Recherche und mittels intensivem Akten- und Zweitquellenstudium in historischen Archiven herausfinden, dass es sich dabei um niemand geringeren als den stellvertretenden Akademieleiter handelte. Vermutlich aufgrund des zerrütteten Vertrauensverhältnisses zur Akademieleitung wurde dieser Posten nach den damaligen Ereignissen abgeschafft.



DIE KRIEGERSCHULE FEUERLILIE ZU ROMMILYS

Vollständiger Name: Kriegerschule Feuerlilie

Standort: Rommilys, Rommilyser Mark, Mittelreich

Wappen/Symbol: zwei rote Schwerter auf Gold, darüber eine rote Lilie (ähnlich dem Stadtwappen Rommilys)

Wahlspruch: *Fortes in fide, in adversis constantia.*
(In Treue fest, im Unglück standhaft)

Träger: ehemals Haus Bregelsaum, durch einen gemeinsamen Kraftakt der Häuser Rabenmund, Bregelsaum, Firunslicht und des Bankhauses Kalmbach neu aus der Taufe gehoben

Spezialgebiet: Anderthalbhänder, Lanzenreiten, Armbrust, Zweihandschwerter, Kriegskunst

Personen der Historie: Travideus von Bregelsaum, Gründer der Schule (*380 BF), Travinian, Rommilyser Held in den Magierkriegen, Schutzpatron der Gänseritter (*um 560 BF), Dexter Nemrod, Oberhaupt der KGIA (*954 BF, 1027 BF)

Bedeutende Abgänger: Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum, weltliches Oberhaupt des Herdfeuerordens (*985

BF), Wulfbrand von Rosshagen, Baron von Dergelsmund, Held im Kampf gegen den Finstermann (*1002 BF), Curthan Lowanger, Waffenmeister mit dem Anderthalbhänder (*995 BF), Malina von Niederriet-Brendilal (*1001 BF), Jarolan von Hauern des (*992 BF)

Größe: mittel (stark geschwächt nach dem Jahr des Feuers, nun wieder aufstrebend)

Beziehungen: hinlänglich (durch die nun geringere Zahl adliger Schüler)

Finanzkraft: ansehnlich (protegiert vom Bankhaus von Kalmbach)

Ausstattung: ansehnlich (eigene Schmiede produziert hervorragende Übungswaffen)

Besonderheiten: Die Schule, nach dem jüngsten Krieg praktisch zerstört, konzentriert sich nun auf den Aufbau neuer Streitkräfte für die Wildermark.

Deshalb wurde die zehnjährige Ausbildungszeit auf sieben Jahre verkürzt.



„Natürlich weiß ich das, Frau von Torbelstein. Doch nicht alles, was vor dreißig Jahren für die Feuerlilie galt, gilt heute für uns. Wir sind durch Feuer und Blut gegangen, wie eine gute Klinge, haben dabei alles zurückgelassen, was nicht notwendig für unser Überleben war, und sind gehärtet daraus hervorgekommen.“

—Janara von Alveranswind-Dutlingen, Akademieleiterin seit 1029 BF

GESCHICHTE

Das recht nahe gelegene Wehrheim fand bereits in den Dunklen Zeiten als Legionslager Erwähnung und konnte seine militärische Vormachtstellung im östlichen Mittelreich bis in jüngere Zeit behaupten. Rommilys hingegen, bereits früh Hauptstadt Darpatiens und Zentrum des Traviaglaubens, benötigte den Schutz für Stadt, Tempel und Pilger, für die seit 412 BF, unter der Herrschaft der Priesterkaiser, die neu gegründete Schule der Feuerlilie Krieger bereitstellen sollte.

In enger Korrespondenz mit anderen Kriegerakademien des Mittelreichs führte Gründer *Travideus von Bregelsaum* seine Schule nach den Prinzipien und Tugenden der darpatischen Adelshäuser, wobei er neben Ronda Travia zur Schirmherrin der Schule bemühte. Den Schutz von Land und Heimat stellte er an die vorderste Stelle, zudem sollte die noble Herkunft lange Zeit Voraussetzung bleiben – zumindest eine Verwandtschaft dritten Grades zu einem Ritter oder Junker des darpatischen Landes sollte nachgewiesen werden.

Nach Jahrhunderten der Traditionswahrung begann ein erster Umbruch im Krieg gegen Borbarad. Der von Fürstin *Irmegunde von Rabenmund* und *Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum* gegründete Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer zur Mahnung an die Blutnacht von Rommilys, gemeinhin Herdfeuerorden genannt, sorgte für die Erstehung eines neuen „Zweiges“ der Kriegerakademie: Besonders traviatreue Schüler wurden in einer zusätzlichen, akoluthischen Ausbildung zu Laienschwestern und -brüdern der Travia geschult, um die Reihen der Gänseritter zu unterstützen. Dieser Arm erfreut sich jedoch momentan immer geringerer Beliebtheit und Bedeutung.

Die größte Zäsur in ihrer Geschichte erlebte die Akademie im Jahr des Feuers, genauer im Ingerimm des Jahres 1027 BF. Während sich der Ring der Belagerer unter *Asmodeus von Andergast* um die Stadt schloss, bildeten die teils blutjungen Kriegerschüler der Feuerlilie eine letzte Bastion wider den Feind. Das Eintreffen *Irmegundes von Rabenmund* verhinderte nicht, dass zahlreiche Schüler und Lehrer ebenso ruhmreiche wie unbekannte Tode in der Schlacht starben. Erst im Travia 1028 BF konnte Rommilys zurückerobert werden, bis dahin wurden die Akaderniegebäude geschleift.

Den vorherrschenden Häusern der aus den Trümmern erwachenden Traviemark war es jedoch ein Anliegen, dem alten Adel sowie der Geweihtenschaft der Travia loyale Kämpfer auszubilden, und so wurde in einem gemeinsamen Kraftakt mit Unterstützung der Bank von Kalmbach die Schule der Feuerlilie in zunächst provisorischen Gebäuden wiedererrichtet.



LEBEN AN DER AKADEMIE

Nach wie vor befindet sich die Schule im Stadtviertel *Donnerfeld*, ebenso wie der Tempel der Heiligen und Unerschütterlichen Levin. Die Ereignisse im Jahr des Feuers haben die Kriegerschule jedoch bis in ihre Grundfesten erschüttert und gewandelt. War sie früher eine traditionelle Schule, die Wert auf höfische Tugenden und die hohen ritterlichen Kampfkünste legte, so werden die Schüler heute vermehrt am immer beliebter werdenden Anderthalbhänder statt am Zweihänder geschult – in Anlehnung an, jedoch auch in erbitterter Konkurrenz mit den Tannhaus-Schwertgesellen. Das Lanzenreiten ist in den Hintergrund getreten, was vor allen Dingen dem Mangel an Pferden geschuldet ist; während der Belagerung mussten fast alle Tiere der Ernährung der Rommilyser Bevölkerung dienen, und seither wurde die größte finanzielle Unterstützung der Träger den Räumlichkeiten zuteil, die sich rasch von Holzbauten in zweckdienliche, schmucklose Steinbauten wandeln sollten.

Der Kriegskunst wird in der theoretischen Ausbildung große Aufmerksamkeit geschenkt, denn in einem zerbrochenen Land bedarf es fähiger militärischer Anführer und loyaler Kämpfer, auch als Gegenpol zu den Launen eines *Leomars vom Berg* und seiner Wehrheimer Söldner. Die Etikette und Heraldik sind dafür aus dem Fokus der Akademie gerückt.

Den äußeren Umständen ist es geschuldet, dass die Leiterin der Schule *Janara von Alveranswind-Dutlingen* in jeder der drei Lernphasen ein Ausbildungsjahr gestrichen hat. Ihre Schüler haben meist bereits in früher Kindheit Kampf, Angst und Krieg kennengelernt und ihre Fähigkeiten bereits erproben müssen – zudem ist die Verkürzung natürlich dem Umstand geschuldet, dass das Land junge Krieger benötigt. Dafür sind die einzelnen Jahrgänge größer, eine Änderung, die durchaus auch chaotische Konsequenzen nach sich zieht, denn zur Zeit unterrichten weniger Lehrer an der Schule, und die Lehrsäle und Trainingsräume sind stets überfüllt. Soviel sich jedoch auch in der jüngsten Vergangenheit geändert haben mag, die Feuerlilie legt trotz gelockerter Aufnahmebedin-

gungen Wert auf einen guten Leumund. Das Bankhaus von Kalmbach vergibt zudem ab und zu für besonders befähigte Schüler Stipendien, welche jedoch an spätere Verpflichtungen gegenüber der Bank gebunden sind.

Nach wie vor bestimmt traviagefällige Disziplin die Tagesordnung der Schüler: Treue und Sittsamkeit sind seit der Gründungszeit die primären Tugenden der Schüler, und ein Verstoß gegen selbige wird nach insgesamt drei Mahnungen mit dem Verstoß aus der Schule geahndet.

Der letzte, zweijährige Abschnitt der Ausbildung, das *Studium*, beginnt mit einem Ball, bei welchem sich Mitglieder der Adels Häuser und der Traviakirche mit den Studenten austauschen und bei dem jeder Student dazu angehalten ist, sich einen Paten aus jenen Kreisen zu suchen, um auch im Leben außerhalb der Kriegerakademie Erfahrungen zu sammeln. Nicht selten entstehen hier bereits Bande, die dem jungen Kriegerschüler seine spätere Laufbahn vorzeichnen.

Der Tagesablauf an der Feuerlilie ist ebenso straff organisiert wie die gesamte Schullaufbahn. Bereits vor dem Frühstück werden die Kadetten in unterschiedlichen athletischen Übungen gestählt. Vormittags werden die Zöglinge im gerüsteten, bewaffneten Nahkampf geschult, heutzutage zumeist im Gebrauch des Anderthalbhänders, jedoch auch nach wie vor im Zweihänder. Ergänzt wird dies durch Unterricht im ungerüsteten und waffenlosen Kampfsowie im Fernkampf. Nicht selten werden die Jünglinge von erfahreneren Kadetten unterwiesen, die dabei vom Lehrpersonal beobachtet und auch in ihrer Fähigkeit, das Erlernte weiterzugeben, eingeschätzt werden. Während des Mittagessens gibt es weder für Lehrer noch für herausragende Kadetten eine Sonderstellung, alle sitzen gemeinsam an großen, schmucklosen Tafeln. Danach folgen, wechselnd nach Wochentag zwei Theoriestunden, in denen die Jünglinge in der Kenntnis der Schrift unterrichtet werden, die Kadetten vornehmlich in Kriegskunst, Rechts- und Geschichtskunde.

Das Reiten und später das Lanzenreiten sind in den späteren Nachmittagsstunden Inhalt des Unterrichts, jedoch werden die wenigen



Heilung



Pferde durch einen strikten Plan, welcher auch Schonungsmaße beinhaltet, auf die Jahrgänge aufgeteilt. Nach dem Abendessen werden Rüstung und Waffen gepflegt, danach suchen die Zöglinge sogleich ihre Schlafkammern auf – diese sind selbstverständlich nach Jungen und Mädchen getrennt.

Praios tags sieht der Tagesablauf vor, dass noch vor dem Frühstück der Traviatempel besucht wird, wo zunächst gebetet und dann zwei Stunden lang in der Armenküche und anderen Belangen der Kirche geholfen wird. Ein Geweihter unterrichtet die Zöglinge nach einem gemeinsamen Frühstück im Sinne Travias und Praios' in den Belangen der zwölfgöttlichen Ordnung.

Zöglinge können sich hier besonders hervortun und von ihren Lehrern oder dem Geweihten für eine Akoluthenlaufbahn vorgeschlagen werden.

Was denkt ein Krieger der Feuerlilie über ...?

... **die Rabenmunde:** „Seit Irmegundes Zeiten hat sich einiges verändert im Haus der Rabenmäuligen, und wir sollten großzügig sein, und den Überbleibseln dieser zetstrittenen Familie vergeben für das Chaos, das sie angerichtet haben.“

„Bist du nicht bei Sinnen? Wenn Zauderer wie du meinem Großonkel nicht in den Rücken gefallen wären!“

... **die Bregelsaums:** „Die Bregelsaums waren seit jeher Träger der Schule, und daran ändert auch die Tatsache nichts, dass noch ein paar andere Geldgeber sich nach dem Krieg erbarmt haben.“

„Die Bregelsaums sind Aufschneider, wie sie es immer schon gewesen sind, und auch eine Blutnacht hat daran nichts geändert!“

... **die Wehrheimer Waldlöwen:** „Diese Söldlinge sind es, die Darpatien den Rücken gekehrt haben, als sie am dringendsten gebraucht wurden. Sie bereichern sich am Krieg auf die widerlichste Weise. Einfach nur verabscheuenswert, das ganze Pack!“

Was denkt ... über die Krieger der Feuerlilie?

... **ein Rommilys:** „Die Zöglinge arbeiten jeden Praiosmorgens im Tempel mit. Gut, dass das so gemacht wird, da sehen sie der Realität ins Auge, und sind nachher bereit, für Land und Leute einzusehen.“

... **ein Rondrageweihter:** „Sie setzen sich in großem Maße für die Schwachen ein und haben einen starken Sinn für Gerechtigkeit. Das sind Dinge, die dieses gebeutelte Land braucht. Dass sie dabei Rondra ein wenig aus den Augen verlieren, ist den Umständen geschuldet, aber ich glaube daran, dass sie auf den Pfad der Göttin zurückfinden.“

... **ein Schwertgeselle der Tanuhaus-Schule:** „Eine ehrbare Schule, die sich in der harten Zeit seit dem Jahr des Feuers sehr um Darpatien verdient gemacht hat. Zu schade, dass sie jetzt auch ihre Tore für den Pöbel öffnen. Gute Duellanten mit dem Andertbalbhänder, aber wir sind einfach besser – und sehen besser aus.“

... **ein Söldner aus der Wildermark:** „Feuerlilie? Was soll das sein?“

Das Lehrpersonal lebt meist ebenfalls recht karg und anspruchslos in den schlichten, rasch errichteten Gebäuden der Akademie. Auch die Lehrer sind selbstverständlich zu einem traviagefälligen Leben angehalten, und nur wer verheiratet ist, darf ein Stadthaus außerhalb der Schule bewohnen.

Die meisten Lehrer wurden nach dem Jahr des Feuers eilig rekrutiert, einige haben erschreckende Ereignisse in ihrer Vergangenheit überlebt und sind vom Leben gezeichnet. Viele sind Travia für ihre Aufgabe, eine nachwachsende Jugend zu schulen, von Herzen dankbar.

Die Schule in den Jahren 1029 bis 1035 BF

In diesen Jahren ist der Schwerpunkt der Schule etwas anders gewichtet, und der Krieger kann mit leichten Modifikationen erstellt werden: *Armbrust +1, Dolche +1, Raufen +1, Zweihandschwert/-säbel -1, Lanzenreiten -1, Reiten -1, Selbstbeherrschung +1, Etikette -1, Heilkunde Wunden +1*. Ebenfalls ist es aufgrund des Mangels an Pferden, möglich, den *Besonderen Besitz* durch eine von der Zwergin Alrike gefertigte Waffe zu ersetzen.

Das Institut ab 1036 BF

Mit der Auflösung der Traviamark und der Schaffung der Rommilys Mark zum Jahresbeginn 1036 BF, sowie einer Hochzeit zwischen dem Haus Bregelsaum und dem Haus Rabenmund kehrt eine neue Ruhe in die Mark ein. *Janara von Alveranswind-Dutlingen* wird zum alten Lehrplan (WdH 106) zurückkehren. Zudem benötigt die Traviakirche nach dem Ende der Traviamark keinen militärischen Arm mehr, und der Schulterschluss der beiden großen darpatischen Häuser sorgt dafür, dass der an die Blutnacht erinnernde Orden aufgelöst werden kann, ohne dass jemand sein Gesicht verliert. Vormalige Gänseritter dürfen ihren Ehrentitel bis zu ihrem Tode führen, und können auf Wunsch in den Dienst der Tempelgarde treten.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Da die Feuerlilie, wie bereits erwähnt, der Traviakirche und dem Hohen Paar zu Rommilys sehr nahe steht, ist das bedeutendste der drei Prinzipien der *Schutz der Schwachen*. Zu diesem Zweck wurde die Schule in der Vergangenheit primär gegründet und in der Gegenwart neu begründet, und somit richtet sich das Streben der Zöglinge darauf aus, die Stadt, die ländliche Bevölkerung, Waisen, Kriegsversehrte und Bedürftige in Travias Sinne zu schützen.

Auch der Aspekt der *Loyalität* gilt Travias Geboten und ihren Geweihten, jedoch natürlich auch den Häusern, welche sich zur Neugründung zusammenraufen: den Bregelsaums, Rabenmunde und Firunslichts sowie dem Bankhaus von Kalmbach, wenn der Schüler in den Genuss eines Stipendiums gekommen ist. Hierbei sei natürlich hinzugefügt, dass zwischen diesen darpatischen Adelshäusern seit jeher tiefe Klüfte gähnen, somit mögen die Loyalitären der Schüler durchaus je nach Herkunft unterschiedlich gewichtet sein. Bei Schülern, die den Werdegang wählen, welcher sie besonders für eine Laienbruderschaft bei den Gänserittern empfiehlt, steht die Loyalität zu diesem Orden an höchster Stelle.



Die Paten, die die Kadetten sich am Anfang des Studiums wählen, genießen mitsamt ihrer Familien ebenfalls die Loyalität des Kriegers, welcher einst ihr Schützling war.

Die *Ehrenhaftigkeit* des rondrianischen Kriegers – ebenfalls fester Bestandteil der Prinzipientreue an der Feuerlilie – hat der Realität des Krieges nicht vollends standhalten können. Der Kampf gegen dämonische Mächte hat die Rommilyser Lehrgeld zahlen lassen. Der Krieger aus Rommilys schlägt auch realistische Gelegenheiten, sich eines Gegners im Fernkampf zu entledigen, im Heeresverband Hinterhalte zu legen und ähnliche Kniffe der Kriegskunst nicht aus.

PERSONEN DER AKADEMIE

JANARA VON ALVERANSWIND-DÜTLINGEN, AKADEMIELEITERIN

Die Akademieleiterin (*979 BF, grauhaarige, resolute Kriegerin, hochgewachsen und sehr reaktionsstark) ist schlagfertig sowohl mit der Klinge als auch mit ihrer Zunge. Unter Irmegunde war sie lange Zeit in der Politik und im Stab tätig. Durch alle Wirrungen weiß sie die Schule, deren Leitung sie unmittelbar nach dem *Jahr des Feuers* übernommen hat, zu führen. Sie ist nicht nur eine bewährte Kämpferin, sondern auch versiert in der Kriegskunst und Strategie. Sie achtet den Traviaglauben hoch, doch Praios und Rondra stehen ihrem Herzen am nächsten. Sie ist unverheiratet und fühlt sich in ihrem Leben von Rahja bislang wenig herausgefordert.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

① **Rondralf Düringer** (*1001 BF, schwarzhaarig, athletisch, wenn auch klein gewachsen) ist aufgrund seiner Fähigkeiten bereits kurz nach seinem Abschluss bei Ebores Tannhaus an der neu gegründeten Schule angestellt worden – und das trotz der Konkurrenz zwischen dem Adersin-Ableger und der Feuerlilie. Der zähe Kämpfer zeichnete sich in zahlreichen Duellen aus, und rühmt sich, Meister Tannhaus selbst in einem privaten Übungskampf bezwungen zu haben – was jener selbstredend leugnet. Seine Frau lebt mit zwei Kindern außerhalb von Rommilys, und es heißt, dass die Ehe zerstritten ist. Weiterreichende Konsequenzen als das getrennte Leben könnten ihn jedoch seine Stellung als Lehrer der Schule kosten, besonders unter den wachen Augen *Undian Kryzdorffers*.

② **Undian Kryzdorffer** (*985 BF, dunkelblond, Halbglatze, kräftige, zähe Statur) ist geduldig und langmütig. Der spätberufene Gänseritter unterrichtet die Schüler sowohl im berittenen Kampf als auch in Travias Lehren. Der starke Geduldsfaden Undians kann jedoch reißen. Es geschieht nur selten, doch wenn der Traviaakoluth in Rage verfällt, braucht es mehrere erwachsene Krieger, um ihn zu bändigen. Darum wissend meidet der Mann, der in der Warunkel Schreckliches erlebte, bereits seit Jahren den Alkohol.

③ **Tsadine Bierbrauer** (*1002 BF, blond und hübsch, wirkt etwa zehn Jahre jünger, gibt sich sehr naiv) verdient als Magd bereits seit Jahren ihr Auskommen in Küche und Stallungen, und vermag es mit ihrer naiven Art stets, den Zorn ihrer Vorgesetzten abzuwenden. Immer wieder stiehlt sie unauffällig meist Nahrungsmittel, verdient sich ihr Geld mit kleinen Erpressungen und ist dafür berüchtigt, Kadetten mit dem Raub der von Travia gehüteten Unschuld zu beglücken.

④ **Alrike Hemmerle** (*844 BF, kleine, gedrungene Zwergin mit dunkelgrauem buschigem Kurzhaarschnitt, versucht, sich auffallend menschlich zu geben) ist nach dem Tod ihres zweiten Ehemanns von ihrer Sippe in Zwerch fortgegangen, um ein unbehelligtes Leben als Handwerkerin zu führen. Nachdem zwei Kriege sie als Witwe zurückließen, möchte sie weiteren Heiratsgesuchen ihrer männlichen Mitzwerge aus dem Weg gehen, gab sich einen menschlichen Namen und lebt in der Abgeschiedenheit des Akademiegeländes. Für die Schule stellt die Schmiedin hervorragend gewichtete und biegsame Übungswaffen aus schmalen Stahl her, sogenannte Fechtfedern, zudem versteht sie sich natürlich auf die Fertigung scharfer Klingen.



Andacht

Ein Held aus der Schule der Feuerlilie

Ein Held aus der Schule der Feuerlilie ist zumeist ein Held aus der Wildermark oder der Traviemark. Es ist nicht nur nicht auszuschließen, dass noch andere Ereignisse als die Erziehung an einer Kriegerakademie einen Kämpfer aus ihm gemacht haben, sondern in höchstem Maße wahrscheinlich.

Der Krieger ist Travia in höchstem Maße verpflichtet, und nicht nur dem Aspekt der Göttin, der für Herdfeuer und Treue in der Ehe steht. Nein, Travia ist für ihn gleichbedeutend mit der heimatlichen Erde, die so vieles erdulden musste und von so vielen Stiefeln zertreten wurde. Er weiß, dass das alte Darpatien nicht wiederkehren wird, doch er kämpft für die Ersetzung eines neuen, friedlicheren Landstrichs. In Travias und Rondras Namen will er kein Werkzeug des Krieges, sondern eines des Friedens sein. Er wird sich, um den Frieden zu sichern, ohne zu zögern für den Krieg vorbereiten und ist nicht zimperlich in der Wahl seiner Mittel.



Seine Wege führen wagt er durchaus ab. Während ihn mit den Schwertgesellen des Tannhaus-Stils eine ehrenhafte Konkurrenz verbindet, die auch gerne in während der Ausbildung strengstens verbotenen Wirtshauskeilereien ausartet, bringt er einem Söldner in der Wildermark nur Verachtung entgegen – selbst dann, wenn dieser momentan für die gute Sache kämpft. Er hat höchste Achtung vor Geweihten und schätzt Handwerker und Bauern höher, als man es gewöhnlich von einem Krieger erwartet. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass ein Schüler der Feuerlilie seit neuestem auch aus einfachen Familien stammen darf. Verbissen wird die Treue jedoch genau beim Stichwort Familienehre: Denn auch Bregelsaums und Rabenmunds finden sich in den Reihen der Schüler und haben dort ihre jeweiligen Parteigänger. Fehden und kleinere Feindschaften werden auch innerhalb der Schule und nach dem Abgang gepflegt, teils mit Worten und Schmähungen, teils auch mit Raufereien und Duellen. Doch auch diese Feindschaften werden, getreu dem Motto „Im Unglück standhaft“, diszipliniert beigelegt, sobald es die Situation erfordert.

DIE FEUERLILIE IM SPIEL

Die Feuerlilie wird den meisten Helden als potentieller Verbündeter gegenüberzutreten. Janara von Alveranswind-Dustlingen und ihre Zöglinge haben gewiss Ressentiments gegenüber dem Kor-Glauben und den Kriegsfürsten, welche die Wildermark zu dem gemacht haben, was sie ist, doch den meisten anderen Menschen gegenüber sind sie aufgeschlossen. Seit die Aufnahmeeregeln gelockert wurden, hält sich zumeist auch der Sündesdünkel in Grenzen.

Ist eine Heldin auf der Suche nach bestimmten Techniken in der Kriegerreiterei, dem Kampf mit Zwei- oder Anderthalbhänder, findet sich in der Schule sicherlich ein Lehrmeister, es sei denn, sie hält es zu eng mit Kor oder Rahja, hat also in den Augen der Feuerlilie einen zweifelhaften Lebenswandel.

Dass es zu einer Feindschaft mit der Schule der Feuerlilie oder deren Schülern gekommen ist, war in den vergangenen Jahren eher selten. Leomars Waldlöwen beispielsweise gehören zwar zum Feindbild der jungen Krieger, andersherum wird ihnen allerdings von Wehrheimer Seite kaum Aufmerksamkeit zuteil.

Im Lehrpersonal der Feuerlilie gibt es jedoch den Gänseritter *Undian Kryzdorff*, und dieser Kämpfer hat durch seine zwar seltenen, aber sehr brutalen Wutausbrüche bereits die eine oder andere Feindschaft auf sich gezogen.

SZENARIOIDEEN

... für Zöglinge

Die durchtriebene *Tsadine* droht einmal mehr damit, ihre kurze Liebschaft mit einem Rabenmund-Spross an die Leiterin zu verraten. Der junge Adlige zahlt ihr für ihr Schweigen Geld, doch eine Schülerin im ersten Jahr, selbst einem verfeindeten Arm der Rabenmunds angehörig, ist auf das Spiel der beiden aufmerksam geworden. Den Helden ist daran gelegen, eine Spaltung der Schülerschaft zu verhindern, zudem wurde sicherlich mindestens einer oder eine von ihnen schon einmal von *Tsadine* erpresst. Vielleicht ist endlich die Gelegenheit gekommen, der hinterlistigen Magd das Handwerk zu legen.

Einige Schüler folgen einer nächtlichen Traumgestalt, die sie – stets einzeln – in die Keller der Schule führt. Nach einem Regen-

fall ist ein Durchgang in die Fundamente der im Krieg geschleiften Schule freigelegt worden. Bislang sind bereits drei Schüler auf Nimmerwiedersehen dort drin verschwunden.

... für fremde Helden

Ein Schmied der Zwercher Sippe erkennt die Arbeit *Alrikes*, die ursprünglich *Foromscha* hieß, und bittet die Helden, herauszufinden, ob seine totgeglaubte Base sich tatsächlich in der Akademie aufhält. Diese Entdeckung veranlasst die nervöse Zwergin jedoch, das Weite zu suchen, und es gilt zu verhindern, dass sie sich eine Anstellung bei einem zweifelhaften Kriegsfürsten sucht, um ihren Vettern zu entwischen.

Der Gänseritter *Undian* hält sich fast nur noch auf dem Gelände der Schule auf. Aufmerksamen Helden entgeht nicht, dass er dennoch ab und an den Versuchungen des Alkohols, der ihn jahrelang geplagt hat, erliegt, und eine der Spelunken vor *Rommilys* aufsucht. Seine Wutanfälle, die er angetrunken noch viel stärker durchlebt, haben in den letzten Tagen ein Todesopfer gefordert. Leiterin *Janara* bittet die Helden, dem Unglück auf den Grund zu gehen, denn ein Mord würde den Gänseritter nicht nur den Posten, sondern auch den eigenen Kopf kosten. Kurzfristig können die Helden beweisen, dass der Tote der Aggressor war, doch was wird langfristig aus *Undian Kryzdorff*?

GEHEIMNISSE DER FEUERLILIE

Janara von Alveranswind-Dustlingen weiß um die Tatsache, dass *Undian* als tobrischer Kämpfer bis zur Belagerung *Rommilys'* auf Feindesseite stand. Doch ehrlich reumütig suchte er zunächst Obdach bei der Traviakirche, um schließlich als Gänseritter sogar die Aioluthenlaufbahn einzuschlagen. Aufgrund des Verlusts seiner Familie und schrecklicher Ereignisse auf Schlachtfeldern und in *Schwarzobrien* ist er jedoch ein labiler Mensch, und eines Tages, etwa nach der Auflösung des haltgebenden Herdfeuertordens, mag es geschehen, dass seine Vergangenheit ihn einholt.

Während der Besetzung im Jahr des Feuers hat der Seelensammler *Sutman al'Venish* in den Ruinen der alten Kriegerschule, welche im Keller der neuen Gebäude immer noch teilweise zugänglich sind, seiner finsternen Herrin gehuldigt. Spuren davon können heute noch zu finden sein und spuken in den Träumen besonders empfänglicher Schüler.

Das Bankhaus von *Kalmbach* vergibt Stipendien, deren Gegenwert nach Abschluss des Studiums die Loyalität der Stipendiaten ist. Auf diese Weise versucht der heimliche Answinst *Janory* von *Kalmbach* nicht nur, das Vermögen der Bank zu sichern, sondern auch mit einer kleinen Streitmacht in der Wildermark mitzumischen.

Rondalf Dwinger, mit seiner Frau zerstritten, hat seit längerer Zeit eine neue Geliebte – undenkbar in der Riege des Lehrpersonals der Feuerlilie. Besonders der Gänseritter hat den jungen Lehrer im Blick. (*)

Schmiedin *Alrike* hat für ihre Fechtfedern das Geheimnis einer besonderen Stahllegierung aus Zwerch mitgenommen. Ihren Vettern ist jedoch wenig am Bekanntwerden dieses Geheimnisses gelegen. (*)



DIE KÄMPFERSCHULE UGDALFSKRONIR IN THORWAL

Vollständiger Name: Kämpferschule Ugdalfskronir in Thorwal

Standort: Thorwal

Wappen/Symbol: Die Rune des Swafnir, welche sich um einen Turm dreht.

Wahlspruch: *Bei Swafnir, für Thorwal!*

Träger: Oberste Hetmann/-frau, Stadt Thorwal

Spezialgebiet: Vielseitige Waffenausbildung, Schildwall- und Formationstaktiken

Personen der Historie: Dramosch, Sohn des Derebor (743 BF,  1023 BF), Klausen Witzkason, Leiter ( 1034 BF)

Bedeutende Abgänger: Jakain Eisenfaust, Oberster der Orks in Thorwal, Thoram Brandsson, Leiter

Größe: groß (etwa 70 Schüler sowie einige Auswärtige)

Beziehungen: groß (in Thorwal, ansonsten gering)

Finanzkraft: ansehnlich (da große Mengen Geld für Wiederaufbau und Erweiterung nach dem Krieg mit dem Horasreich in den militärischen Aufbau Thorwals gesteckt wurden)

Ausstattung: groß (alte Zwingfeste aus kaiserlicher Zeit und eine große, moderne Batterie von Geschützen zur Hafensicherung)

Besonderheiten: Die Schule ist in der Feste *Alter Ugdalf* (Ugdalfskronir) auf dem Kliff oberhalb der Stadt untergebracht.



„Wie die Riemen unserer Drachen sollt ihr sein: Gemeinsam rückt ihr vor, gemeinsam schlagt ihr ein und gemeinsam bringt ihr Thorwal weiter.“

— Thoram Brandsson bei der Erklärung zur taktischen Formationen, neuzeitlich

GESCHICHTE

Nach der Besetzung Thorwals durch die Kaiserlichen wurde im Jahre 292 BF die Zwingfeste errichtet. Neben einer starken Garnison soll die Burg bereits damals schon eine Ausbildungsstätte gewesen sein, doch sind darüber keine verlässlichen Aufzeichnungen mehr vorhanden, nur Gerüchte. So soll Kaiser Ugdalf um 330 BF hier erste Zöglinge zur Ausbildung eingezogen haben. 431 BF endete die Besatzung und damit auch die Zeit, in der eine erste Schule möglich gewesen sein mag. Wie auch in anderen Städten des Nordens wurde eine so große Burg nicht wirklich genutzt und verfiel. 601 BF drangen die Orks nach Thorwal und die alte Burg wurde in den Kämpfen stark beschädigt. In den Jahrhunderten danach blieb es ruhig und erst im 10. Jh. BF kann man sicher von einer Garnison in der Burg ausgehen. Unter *Hardred Bjarnison* (Westwind 11) werden auch wieder Krieger ausgebildet, die seinen Traum eines großen Thorwals untermauern sollen. Auch die ihm nachfolgenden haben immer Wert darauf gelegt, dass in Thorwal Krieger ausgebildet werden. Während des horasischen Angriffs auf Thorwal (1023 BF) wurde die Geschützstellung der Burg mit Brandgeschossen ausgeschaltet, was zu einigen Schäden führte. In den Jahren seitdem wurde die Burg wieder instand gesetzt und eine große Batterie von Geschützen installiert. In dem Kampf verlor die Akademie auch ihren langjährigen Leiter: *Dramosch, Sohn des Derebor* verkörperte für viele Jahrzehnte den Geist der Schule. Ein Viergespann von Zwergen hatte nicht nur jahrelang die Geschütze der Burg bedient, sondern auch einen Großteil der Ausbildung übernommen. Doch diese Ära ging im Feuer des Angriffs unter. Für einige Zeit übernahm *Klausen Witzkason* die Leitung. Seit dem Frühjahr 1034 BF ist nun *Thoram Brandsson* neuer Leiter. Mit ihm hat auch die Ausrichtung der Schule einige

Änderungen erfahren. Eine deutliche Verschiebung in Richtung Formationskämpfe und moderne Techniken ging mit der Aufrüstung der Stadtverteidigung einher.

LEBEN AN DER AKADEMIE

TAGESABLAUF

Über den Tag verteilt werden die Schüler in meist drei verschiedenen Ausbildungseinheiten unterrichtet. Früh morgens beginnt der Tag mit sportlichen Übungen. Während über den Häusern der Stadt die Sonne aufgeht, sind die Jahrgänge bereits auf der Fläche vor der Burg versammelt und trainieren ihren Körper. Dabei ist es weitgehend egal, welches Wetter Swafnir über die Stadt am Bodir schickt, die Jungs und Mädels der Akademie beginnen den Tag im Freien. Nur bei wirklich üblen Herbststürmen oder eisiger Firunskälte wird eine Ausnahme gemacht. Auf den Frühsport folgt ein üppiges Frühstück, bei dem immer die neuen Jahrgänge den Tischdienst versehen. Daran schließt sich für die unteren Jahrgänge (I-III) ein theoretischer Block an, der ihnen die Grundzüge von Kriegskunst, Seefahrt, Heimatkunde, aber auch Rechtskunde sowie Lesen und Schreiben nahe bringen soll. Die mittleren (IV-VI) und oberen Jahrgänge (VII-X) üben sich in der Praxis ihrer gewählten Lieblingswaffen. Dies wird bis zum eher kargen Mittagessen durchgeführt, welches wieder im großen Speisesaal eingenommen wird. Es folgt eine Stunde Mittagsruhe. Am Nachmittag werden dann Übungen im taktischen Formations- sowie Zweikampf ausgeführt. Dabei werden nicht nur Bewegungen in der Gruppe im Feld ausgeführt, sondern besonders der Schildwall als typisch thorwalsche Eigenart geübt. Hinzu kommen dann Trainingseinheiten, die dem Zusammenhalt dienen. Das kann von kleineren Gefechten über das Trainieren von Schlagfolgen mit Schwert und Schild bis hin zu einem kräftigen Immanspiel alles sein, was die Gemeinschaft, den Kampfeswillen und das Reagieren als Gruppe fördert. Nach einem guten Abendessen gilt der Tag in der Regel



als abgeschlossen, nur die jüngeren Jahrgänge erhalten spezielle Ausdauer- und Kraftübungen sowie Klüchendienst. Dieses System wird an jedem zweiten Tag durch besondere Ausbildungen an Fremdwaffen, z. B. Degen, Rapiere, Kettenmäßen oder anderen in der Region unübliche Hieb- und Stichwaffen, oder Übungen im Freien mit Klettern, Schwimmen, aber auch Rudern abgelöst, nur der Sport am Morgen ist eine feste Konstante. Zuweilen kommt auch der Umgang mit Magie im Kampf auf den Tagesplan.

ALLGEMEINES

Mit Vollendung des fünften Ausbildungsjahres, also zur Hälfte der Gesamtzeit, findet ein großer **Wertkampf** der Jährlinge statt. In diesem haben die *Halblinge* zu zeigen, was sie bis dahin gelernt haben. So werden Zwei- und Gruppenkämpfe absolviert, sportliche Übungen in Rudern, Schwimmen, Laufen und Ringen stehen auf dem Programm,

aber auch das Abfragen von Kenntnissen der strategischen Planung und dem Einsatz taktischer Mittel, wie beispielsweise Formationswechsel, ist zu bestehen. Wer als Jahrgangsbester abschneidet, kann sich sicher sein, in der Folgezeit von den Hestleuten und Jarlen beobachtet zu werden, und kann sich bei weiterer guter Leistung Hoffnungen auf Ruhm und Anerkennung oder Aufnahme in ihre *Thinskari* machen.

In den Abschlussklassen kommt dann auch der berittene Kampf ins Spiel, auch wenn nur wenige Pferde wirklich Eigentum der Akademie sind. Den Kampf zu Pferde erlernen meist Schüler, bei denen die Eltern ein Pferd stellen und die bereits Aussicht auf eine Mitgliedschaft bei den *Riddari* (Thorwaler Reiterei, Westwind 44) haben. Aber so kann auch der Kampf gegen berittene Einheiten geübt werden. Eine weitere Ausbildungseinheit findet an den Geschützen statt. Gerade die letzten beiden Klassen haben ein Augenmerk auf diese Art des Kampfes.



Gescheiterter Orkangriff

DER KRIEGERBRIEF THORWALS

Eine Scheibe aus Bronze zeigt einen Potwal, wie er eine Seeschlange besiegt. Darum herum sind ein Wellenkranz und der Wahlspruch der Akademie zu sehen. Dieses Amulett trägt ein jeder Abgänger an einem Lederband um den Hals und wird es hüten wie seinen Augapfel. Der eigentliche „Kriegerbrief“ jedoch ist wie auch in Prem ein Hautbild, welches eben diese Szene mit Wal und Schlange, ergänzt durch den Turm, auf dem linken Oberarm zeigt. Dieses Bild wird dann im Laufe des weiteren Kriegerlebens durch Abbilder von Heldentaten und erfolgreichen Kämpfen erweitert, sodass sich nach einigen Jahren eine achtungsfördernde Bildergalerie den Arm hinab und über die Schultern zur anderen Seite ziehen mag. Diese Sitte erinnert nicht zuletzt an Ähnliches bei den gjalskerländischen Vettern.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Swafnir ist und bleibt in Thorwal die bestimmende Größe. So mag es nicht verwundern, wenn man eher die Stärke des Wals als Vorbild nennt, als sich an der Leuin zu orientieren. So wie eine Walherde die Jungen gegen Feinde verteidigt, so sieht man sich an der Akademie verpflichtet, die *Loyalität* gegenüber der thorwalschen Gemeinschaft als eines der obersten Prinzipien zu vertreten, zu leben und zu verbreiten. Im direkten Einflussbereich der Obersten Herfrau *Jurga Trondesdottir* ist die Vision ihres Vaters *Tronde Torbensson* auch an der Akademie immer noch lebendig. Der Gemeinschaftsgedanke einer thorwalschen Nation zeigt sich in der großen Zusammengehörigkeit der Schüler sowie mit den neuen Taktiken, wie z. B. Schildwall, zu kämpfen. So zählt die *Liebe zur Heimat* zu den wesentlichen Aspekten der Ausbildung. Ihr Schutz manifestiert sich in den *Hjalskari*, den Mitgliedern des neu aufgestellten Thorwaler Heeres, das viele der Abgänger der Schule aufnimmt. Auch in den Truppen, welche zum Schutz und zur Un-



terstützung der regionalen Jarle und Hedeute sowie der Regionen eingesetzt werden, den *Jalskari*, dienen einige Abgänger. Nur wenige ehemalige Zöglinge verlassen die Heimat auf längere Zeit. Die *Ehre der Ugdalfskari*, wie die Schüler, Lehrer und Abgänger der Schule gerne mal genannt werden, besteht in der Regel in einer bedingungslosen Verbundenheit zu den Kameraden und zu Swafnir.

Was denkt die Ugdalfskronir über ...

... die Schule in Prem: „Nicht schlecht, was die können, aber die Zeiten, wo man nur auf Schiffen gekämpft hat, sind vorbei. Swafnir sei's geklagt, aber wir müssen Thorwal überall verteidigen können.“

... das Horasreich: „Sollen die ruhig wiederkommen. Wir haben mit Jurga in A bernia gezeigt, dass wir jetzt auch im Heere siegen können. Und unsere neuen Schätzchen im neuen und im alten Ugdalf werden ihnen einen heißen Empfang bereiten.“

... Söldner: „Die mögen ja kämpfen können, das wohl. Aber ein Krieger, der nur für Gold kämpft, verkauft nicht nur die Axt, sondern auch seine Ehre.“

... das Mittelreich: „So wie die mit unseren Brüdern und Schwestern in Albemia umgegangen sind, haben sie das Chaos verdient. Eine Königin zu bestrafen, die ihr Land verteidigt, ist ehrlos. Aber so war das schon immer dort. Deswegen sitzen wir ja nun auch in ihrer alten Burg.“

Was denkt/denken ... über die Ugdalfskronir

... Horasier: „Nur weil die es schaffen, ein paar Augenblicke in einer Reihe zu stehen, werden sie noch lange nicht zu einer ernsten Gefahr.“

... Nostria: „Ein Heer? In Reih und Glied? Das sind und bleiben prügelnende Barbaren, die wohnen nicht umsonst mit Orks zusammen.“

... der mittelreichische Fähnrich: „Ich hab sie gesehen, wie sie dort neben ihrer Burg exerziert haben. Noch etwas ungeleak, aber die machen sich. Das wird man beobachten müssen, sonst kommt das nächste Unheil aus dem Nordwesten.“

... der Premier Soesöldner: „Neue Methoden sind ja ganz nett anzuschauen. So ein Schildwall ist beeindruckend, das wohl. Aber mir sind die Plankett eines Schiffes und 'ne Axt in der Hand hundert Mal lieber, als auf einem Gaul in dem Kampf zu reiten.“

PERSONEN DER AKADEMIE

THORAM BRANDSSON, AKADEMIELEITER

Thoram (*980 BF, über zwei Schritt hoch, blaue Augen, langes rotblondes Haar, kurzer, mit Knoten und Perlen verzierter Bart), ist der Neue an der Akademie. Nachdem er 989 BF hier seine Ausbildung absolvierte, zog er hinaus und führte viele Jahre ein Leben als Abenteurer und Söldner. Während dieser Zeit lernte er nicht nur die Vorzüge einer starken und eingeschworenen Gruppe kennen, auch den Umgang mit vielerlei Waffen eignete er sich an.

So unterrichtet er heute nicht nur den Kampf mit Zweihandaxt, Schwert und Schild, auch mit seinem Bogen versteht er meisterlich umzugehen und beim Werfen des Speers lernt so mancher Altgedienter noch etwas von ihm. Als der Krieg gegen das Horasreich ausbrach, reiste Thoram nach Hause und half, wo er konnte. So erarbeitete er sich gerade in Thorwal eine Menge Anerkennung, was ihm – als Mann ohne lokalpolitische Lagerprobleme – am Ende die Leitung der Akademie bescherte. Die lange Abwesenheit von Thorwal hat ihm unter den Traditionalisten aber auch einige Gegner eingebracht, die seine loyale Gesinnung zur Heimat anzweifeln. Sein eher negatives Verhältnis zur Magie hat ihm an der *Schule der Hellsicht* (HaM 199) ebenfalls einige Feinde geschaffen, was ihn jedoch nicht davon abhält, deren Lehrer für die Ausbildung seiner Zöglinge zu nutzen.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● **Frieda Jurgsdottir** (*1012 BF, honigblond, sehr schlank, bildhübsch, fast zwei Schritt Körperlänge), Geweihte der Halla des Swafnir, ist immer wieder auf der Burg zu sehen. Sie unterrichtet die Zöglinge in den Sagas rund um den Gottwal, aber auch das wilde Raufen ist ihr Metier. Zudem bringt sie Rechnen und Schreiben bei.

● **Gregar, Sohn des Grom** (*955 BF, gebeugter Rücken, grauhaarig, gewaltiger Bart), der einzige Zwerg in der Akademie ist ein sehr ruhiger und stiller Genosse. Nachdem seine drei Freunde in den Kämpfen 1023 BF gefallen sind, hat er sich langsam aus dem aktiven Leben der Schule zurückgezogen und unterrichtet immer seltener in eigener Person. Die Unterweisung der Zöglinge an den Geschützen versieht er zusammen mit den Hjallander Geschützmannschaften von Thiesson & Grupp. Die neue Batterie aus 24 Geschützen am Kliff ist sein ganzer Stolz.

● **Hjalda Svalasdottir** (*980 BF, stabil gebaut, klein), die Herrin des Gesindes und der Küche ist zwar kein Mitglied der Lehrkörpers, doch haben selbst der Leiter und altgediente Rekker vor ihr Respekt. Die dralle Köchin führt ein strenges Regiment in ihrem Reich, zu dem sie üblicherweise die gesamte Burg und die darin befindlichen Personen zählt. So sind die Schüler verpflichtet, nach Ausbildungsjahrgängen Hol- und Küchendienste zu leisten und auch sonst findet sie immer einen Weg, Herumstehende mit Arbeit zu belegen. Dass sie dabei zuweilen „wichtige Fachgespräche“ unterbricht, ist ihr herzlich egal. Kommt aber jemand mit Kummer oder Sorgen zu ihr, so findet er ein offenes Herz und Ohr und wird nicht ohne einen guten Rat und Trost wieder scheiden ... und einer Extraportion Eintopf oder anderer Leckereien.

● **Ole, genannt der Bär, Tjalsson** (*995 BF in Olport, ein gewaltiger Hüne mit schneeweißen, hüftlangen Haaren), scheint aus einer der Sagas über die Hjaldinger der alten Heimat entsprungen zu sein. Wie eine Naturgewalt wirkt er, wenn er seine langstielige Doppelaxt schwingt und viele Hautbilder berichten über erschlagende Feinde und Siege beim Imman. Diese Disziplinen gibt der Rekke an die Zöglinge weiter. Auch den Umgang mit dem Schneidmahn, der thorwalschen Wurfaxt, kann man bei ihm lernen. Warum seine Haare so früh erblasst sind, ist nur wenigen bekannt, doch mag dies mit dem Abbild einer feengleichen Frau zusammenhängen, welches er auf der linken Brust über dem Herzen trägt.



EIN HELD AUS THORWAL

Hat man die zehn Jahre Ausbildung erfolgreich absolviert, so wurde aus einem kleinen Kind ein Krieger und man ist nun vollständiges Mitglied der Gesellschaft und eine Stütze Thorwals. Zudem wird man einen Platz in eben dieser Gesellschaft anstreben, um sie bestmöglich zu schützen. Ehemalige Schüler sind gerne gesehen in den Garden der Jarle und Herleute, in jeder Ottajasko und ebenso im thorwalschen Heer, wo sie als Offiziere und Vorämpfer agieren. Nur wenige verlassen die Heimat, um erst einmal in der Fremde ihre erworbenen Fähigkeiten zu erproben. Warum auch? Zuhause gibt es mehr als genug Gelegenheiten. Die Regionen außerhalb der Palisaden und Mauern sind nicht wirklich befriedet, Orkbanden und Friedlose sorgen für Gefahren und auch Glorana gilt immer noch als Unheilsbringerin. So mag man schon einen guten Grund haben, wenn man in die Fremde geht. Sei es eine familiäre Fehde, die zu Ende gebracht werden muss oder gar eine Verpflichtung, die einem der Gottwal auferlegt hat.

DIE VGDALFSKRONIR IM SPIEL

Die Schule bildet die Führung des Thorwaler Militärs aus. Daneben sind immer wieder Thorwaler und Angehörige anderer, befreundeter Regionen wie etwa Albertain, hier, um sich in bestimmten Waffendisziplinen zu verbessern. Insgesamt wird jedoch ein scharfes Auge darauf geworfen, wer hier lernt. Auswärtige haben zudem eine gewisse Abgabe zu entrichten, welche zur Deckung der Kosten etc. aufgewandt wird. Horasier oder Al'Anfaner haben keinen Zugang zur Schule und werden deutlich verwiesen. Mittelreicher sind zumindest geduldet, wobei man nach regionaler Herkunft kaum Unterschiede macht und Albertain als eigenständig ansieht. Angehörige anderer Rassen sind eher selten. Jakain Eisenfaust stellte als orkischer Abgänger ein Novum dar, das bisher nicht wirklich viele Nachahmer gefunden hat. Dennoch versuchen beide Seiten, die Integration der ortsansässigen Orks zu verbessern, sodass weitere orkische Krieger nach thorwalscher Art zu erwarten sind. Der für Thorwal so bestimmende Freigeist findet hier einige Einschränkungen, wenn es um die Pflicht der Heimat gegenüber geht. So wird man erstaunt sein, welch Maß an Disziplin hier inzwischen herrscht, war die Schule doch über Jahrzehnte hinweg

als Hort von Raufbolden und Säufern bekannt. Dies ist inzwischen Teil der Vergangenheit und wer sich nicht an die Regeln hält, erleidet entsprechende Konsequenzen. Wer hier seine Jugend und Ausbildung verbringt, wird zu einem Menschen mit starkem Mannschaftsgeist und dem Einsatzwillen, für die Gemeinschaft zu agieren – oder er verlässt die Akademie frühzeitig.

SZENARIOIDEEN

... für Schüler

- Das Klettern am Kliff ist nicht ohne Herausforderung. Da dies in der Regel durch Wettkämpfe zusätzlich noch verschärft wird, mag es vorkommen, dass sich ein Mitglied der unteren Jahrgänge einmal verschätzt und dann in der Wand hängt und Hilfe braucht. Nun ist schnelles Eingreifen gefragt. Ein Seil, ein gewagter Sprung und sicherer Halt werden gebraucht, um Schlimmes zu verhindern. So entstehen Freundschaften, die ein Leben lang halten können oder auch Liebschaften ...
- Eine Mauer aus Schilden ist nur so stark, wie ihr schwächster Punkt. Steht dieser neben einem, muss man sich doppelt anstrengen und zeigen, dass die Gemeinschaft funktioniert. Ob dies im Angesicht einer anstürmenden Gruppe von Reitern oder dem heranbrausenden Feuerball eines Magiers immer so einfach ist, muss bezweifelt werden. Doch hier kann man zeigen, wer man ist und wie sehr man die kernigen Sprüche der Ausbilder und das Standhalten in der Formation verinnerlicht hat.
- Im Keller – so heißt es – spuken die Toten und man muss schon ein echtes Kind Thorwals sein, um ausreichend Mut zu haben, sich dorthin zu wagen, um den Anführern der älteren Gruppen das gewünschte Extrahorn mit Met zu holen.

... für andere Helden

- Seit Jahren wird an der Burg gebaut. Immer wieder wird verbessert, ausgebaut und renoviert. Die alten Gänge unter dem Hof sind zudem von vielen Generationen erweitert und wieder zugemauert worden. So manches Gerücht und Geschichtchen rankt sich um die verwinkelten Gänge im Herzen der Burg und lockt Glückssritter. Bei den letzten Renovierungen ist ein geheimer Raum gefunden worden, dessen Inhalt nicht nur die Leitung der Schule merklich in Aufregung versetzt hat, auch Jurga Trondesdottir war in der Schule und hat lange mit Thoram Brandison gesprochen.



Thorwaler Krieger



GEHEIMNISSE DER UGDALFSKRONIR

☉ Bei der Erstürmung der Burg durch die Thorwaler Freiheitskämpfer kam es in den unteren Etagen des Kellers zu einigen grausigen Szenen. Ein mittelreichischer Magier beschwor einen Dämon, um die Anrückenden zu bekämpfen, doch misslang das Ritual und der Dämon wandte sich gegen beide Seiten. So blieben die untersten Etagen verschlossen und der Keller galt Dieben und anderem zwielichtigen Gesindel als Unterschlupf. Erst Jahrhunderte später konnte er von einer Gruppe Helden gesäubert werden. Die untersten Ebenen sind unter Mithilfe der Magierakademie wieder verschlossen worden und gelten als Mahnmal. Die Ruhe der dort Verstorbenen soll nicht wieder gestört werden.

☉ Beim Ausbau der Geschützstellungen ist ein altes Grab gefunden worden. Große Steinblöcke waren zu einem langen Gang aufgereiht worden und die für die Ewigkeit präparierten sterblichen Überreste von vielen Personen lagen fein säuberlich nebeneinander: Dreizehn Männer und ebenso

viele Frauen, angeordnet zu Paaren. Das Grab ist älter als die Burg und sicherlich auch älter als die Stadt. Die Köpfe der Menschen fehlen. Die Muster an den Wänden und auf den Gewändern weisen in Regionen weit jenseits von Thorwal.

☉ In der neu entdeckten Kammer in der Burg befindet sich eine überaus fragile Amphore, die über und über mit Runen versehen ist. Einige lassen sich als *Hranngar*, Töchter und *Nebel* identifizieren, andere weisen eindeutig auf die *Olporsteine* und ein dort zu findendes Übel hin. Wird die Amphore ohne Magie bewegt, geht sie mit einer sehr hohen Wahrscheinlichkeit zu Bruch und gibt einen *Hranngar-verdorbenen Schrecken* frei, welcher in der Form eines gräulichen Nebels erscheint.

☉ Der Leiter, Thoram Brandsson, soll seinen Bogen *Alrahja* nach einer von ihm verehrten horasischen Prinzessin benannt haben. Was gerade von seinen Gegnern immer wieder gerne als Anlass genommen wird, seine thorwalsche Gesinnung zu bezweifeln. Das Gerücht hat Substanz, die daraus resultierende Verleumdung jedoch nicht. (*)





DIE AKADEMIE DER KRIEGS- UND LEBENSKUNST ZU VINSALT

Vollständiger Name: Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt

Standort: Vinsalt, Liebliches Feld

Träger: Haus Firdayon

Wappen/Symbol: gedrittelter Schild mit Firdayon-Drachen und Horasadler über dem sitzenden Rohal üblicherweise mit Löwen als Wappenhalter

Wahlspruch: *Donum Fati* (Geschenk des Schicksals)

Spezialgebiet: Fechtkunst und höfisches Leben

Personen der Historie: Daradion Sonnentreu, letzter Sonnenmarschall der Priesterkaiser (*422 BF), Khadan Firdayon, erster König des Lieblichen Felds (*705 BF), Folnor Sirensteen von Irendor, Staats-Marschall Granduco des Horasreichs, Begründer des Folnoresci (*971 BF)



Bedeutende Abgänger: Zandor von Nervuk, Statthalter Phecadiens, Begründer des Zandoresci (*979 BF), Erlan Sirensteen von Irendor, Taifado im Yaquirbruch, Praetor nobili von Unterfels (*992 BF), Geron Berlinghan von Tikalen, Baron von Tikalen, Reichsedler des Raulschen Reiches (*999 BF), Essalio ya Fedorino, Schwertuneister (*987 BF)

Größe: groß

Beziehungen: sehr groß, die Abgänger bestehen ausschließlich aus Nobili und Comites

Finanzkraft: immens

Ausstattung: sehr groß, eigener Palast, großer Tanzsaal, zusätzlich zu den eigenen Örtlichkeiten werden regelmäßig die große Fechthalle der Rondrakirche sowie das nahe gelegene Immanstadion genutzt

Besonderheiten: Die wohlhabendste und modernste Kriegerakademie Aventuriens

„Willkommen Jünglinge, seht Euch um! Ihr seht die ehrwürdigen Mauern hier, die fast 1000 Jahre alt sind, und euer Heim für das nächste Jahrzehnt sein werden. Ihr seht das große Wappen hinter mir, das Euch zeigt, wem wir als Akademie und ihr in der Zukunft als Krieger dienen werdet.

Und Ihr seht stolz eure Eltern hinter Euch sitzen, die Euch so sehr lieben, dass sie Euch an die beste Schule des Horasreichs brachten. Hier wurde nicht nur jede moderne Form der Kriegsführung sowie das Schwertgesellentum hervorgebracht, hier wurde die Unabhängigkeit unseres geliebten Reiches geboren ...“

—Rede Silvanas von Garlischgrück zur Einschulung der neuen Jünglinge, 1034 BF

GESCHICHTE

284 BF wird die Akademie der Kriegskunst zu Bosparan durch die Theateritter gegründet. Nach der Vertreibung der Goblins aus dem Mittelreich und der Eroberung des Bornlands benötigte der geschwächte Orden fähige Streiter, um die ihm von Kaiser Gerbald übertragene Pflicht, die Verteidigung des Bornlands, zu erfüllen. Zu diesem Zweck schien eine kaiserlich geförderte Ausbildungstätte für Kämpfer aus dem Volk gerade recht, sodass auch eine Anerkennung als Kriegerakademie nach dem Erlass des Kaisers-Ugdalf-Ediktes 327 BF nur ein logischer Schritt war.

Mit der Machtübernahme der Priesterkaiser im Jahr 335 BF wechselten sowohl der Träger der Akademie als auch ihre Lehrinhalte. Auf Anweisung des Praioslob von Selem begann man in Bosparan die zukünftigen Offiziere der Sonnenlegion auszubilden, sodass statt rondrianischen Tugenden Staats- und Schlachtenführung

sowie Rechtskunde und Götterdienst in den Vordergrund rückten. 455 BF wäre die Schule fast geschlossen worden, nachdem Amelthona Praiadne II. für ihren Khomfeldzug gegen die Ungläubigen nicht nur fast das gesamte Lehrpersonal, sondern auch die ältesten drei Jahrgänge abberufen ließ.

Noch während man versuchte, die Schule wieder zu ihrem alten Glanz zurückzuführen, endete die Herrschaft der Priesterkaiser mit dem Erscheinen Rohals des Weisen im Jahr 466 BF. In den folgenden Friedenszeiten besann man sich wieder auf alte Ideale, öffnete sich aber auch neuen Ideen. Mit der Gründung Vinsalts 569 BF durch Rohal gab sich die Schule ihren heutigen Namen und nahm sich der Lebenskunst als zusätzliches Element der Ausbildung an. Unter der Herrschaft der Garether Kaiser wurden am Yaquir dann nicht nur Krieger und militärische Anführer, sondern auch gewandte Redner und Politiker ausgebildet. Diese Fähigkeiten nutzte der Abgänger Khadan Firdayon als er das Liebliche Feld 752 BF in die Unabhängigkeit führte. Als neuer König übernahm er auch die Schirmherrschaft über seine ehemalige Ausbildungsstätte. Einen traurigen Tiefpunkt im Ansehen der Akademie nahmen die Jahre 868-880 BF ein, als Comto-Protector Salman von Radoleth die *Connetablia Criminalis Capisale* (Gemeinschaften 39) gründete und viele junge Abgänger der Akademie als Fußtruppen verpflichtete, um seine blutige Herrschaft zu sichern. Die sich anschließende schwache Herrschaft Amenes II. (912-939 BF) nutzten die Casa Fondari, die sieben Gründergeschlechter Vinsalts, um ihren Einfluss auszuweiten. Seitdem wechselten die Akademieleiter recht häufig, und mit ihnen und ihren politischen Überzeugungen auch die genaue Ausprägung des Lehrplans. Gerade nach der Ho-



Hinterhalt

rasproklamation 1010 BF glich Vinsalt einem Schlangennest, so dass es weder dem verdienten Reiteroffizier *Eborus von Drauhag* noch *Willimai Calometti*, einer Geliebten des Granduco-Marschall Sirensteen, gelang, sich auf dem höfischen Parkett Vinsalts zu behaupten. Beide mussten, wie auch einige andere Rektoren, nach wenigen Jahren das Amt räumen. Erst mit der Ernennung von *Silvana von Carlischgrätz* im Jahr 1025 BF kehrte wieder etwas Ruhe und eine Akademieleitung, die sich behaupten kann, in Vinsalt ein. Im Thronfolgekrieg 1028-1030 BF verhielt man sich an der Akademie möglichst neutral und versuchte den Schülern beide Seiten zu schildern, da man sich einerseits zwar dem Horaskaiser, andererseits aber auch der Königin des Lieblichen Feldes verpflichtet sah. Außerdem waren natürlich auch durch die Verpflichtungen ihrer Familien sowohl Aldarener als auch Timoristen unter den Schülern und Lehrern. Seit der Krönung von Khadan-Horas hat sich allerdings auch dieser Konflikt gelöst, und man blickt einer glorreichen Zukunft entgegen.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Wer im Süden Alt-Bosporans der nach der Schule benannten Akademiestraße folgt, dem wird schnell die große Anlage auffallen, die das Anwesen der Kriegerakademie darstellt. Von einer Wehrmauer mit mehr als einem halben Dutzend Wachtürmen umgrenzt finden sich hier die Stallungen, die vier Nebengebäude (Arsenal,

Quartiere der Schüler, Quartiere der Lehrer, Gesindehaus) und der berühmte Palazzo der Schule. Dieser präsentiert sich, sobald man das große Burgtor durchschritten hat mit einer fast 80 Schritt breiten Prunkfassade und zeigt deutlich, welchen Anspruch man hier an sich selbst stellt. Eine kleine Rondrakapelle ist im südlichsten Wachturm untergebracht.

Die fünfzehn Jünglinge, derer sich die Schule jedes Jahr annimmt, werden nach ihrer feierlichen Aufnahme einer von drei Klassen zugeteilt, die traditionsbewusst nach den ersten Helden des Lieblichen Felds benannt sind: *Horas*, *Lamea* und *Gylduria*. Jede Klasse reilt sich ein Stockwerk des Schülerhauses, einen Hauslehrer und das Personal, außerdem werden sie für die Dauer ihrer Ausbildung unter anderem eine Einheit für Feldübungen, eine Mannschaft fürs Imman und die Rückendeckung im politischen Spiel der Anderen sein. Auch die Tutoren stammen aus der jeweiligen Klasse und können für Verfehlungen und schlechte Vorbereitung ihrer Zöglinge zur Verantwortung gezogen werden. Die Unterkünfte der jungen Edelleute, die abhängig von den gezeigten Leistungen des Vorjahrs und dem Namen der Eltern sind, reichen von schlichten Vierbettzimmern bis hin zu Suiten, die die meisten Hoteliers vor Neid erblassen ließen.

Mit dem Eintritt in die Armatur erfolgt auch das höfische Debüt eines jeden Kadetten. Auf gezielt ausgewählten Bällen und Abendgesellschaften wird geprüft, ob die Jungkriegerin ihre Lektionen in Philosophie, Etikette oder Tanz auch im Ernstfall einzusetzen weiß.



Mit dem Übergang ins Studium ergeben sich neue Rechte, aber auch neue Pflichten für die Schüler. Ab jetzt müssen sie als Tutor die Ausbildung der Jüngeren unterstützen, erhalten dafür aber am Abend Freigang.

Der Tagesablauf beginnt für alle Schüler mit einer Stunde körperlicher Ertüchtigung vor dem reichhaltigen Frühstück. An dieses schließen sich bis nach der Praisostunde die täglich wechselnden theoretischen Fächer an, die in reich dekorierten und hervorragend ausgestatteten Seminarräumen gelehrt werden. Am Nachmittag folgt eine Vielzahl körperlicher Ertüchtigungen, für die höheren Jahrgänge oft das Training an der Waffe, bei denen die Schule auch den Fechtsaal des Vinsalter Rondratempels und das Immanstadium in Alt-Bosparan belegt.

Der Abend steht den Kadetten frei, um sich unter Aufsicht eines der fast zwei Dutzend Lehrer in den Salons ihrer Klassen dem Brettspiel, der Diskussion und Philosophie oder der Lektüre zu widmen. Das *Bosparanische Blatt*, der *Aventurische Bote* und der *Bosparan-Herald* liegen ebenso selbstverständlich wie der *Kusliker Kurier* aus, um es zu erleichtern, sich einen differenzierten Blick auf die Geschehnisse der Welt zu erarbeiten.

Den kämpferischen Schwerpunkt hat man in Vinsalt auf die Beherrschung der beiden wichtigsten Spielarten des modernen Fechtens gelegt: Eine Abgängerin Vinsalts lernt nicht nur, wie man höfisch angemessen in leichtester Rüstung mit Degen und Linkhand den Gegner kontrolliert, während man im Fechtkreis bleibt, sie bekommt auch die Grundlagen des eher für Schlachten geeigneten Stils in schwerem Harnisch mit Pike oder Anderthalbhänder vermittelt (Horas 65, 87).

Die Idee, dass ein Schüler seine Fähigkeiten auch schon vor Erhalt seines Kriegerbriefs prüfen soll, folgt man auch hier, indem man

die Schüler einzelne Schlachten nachstellen und auskämpfen lässt, wobei die Studiosi das Kommando über die jüngeren Jahrgänge übernehmen. Zu diesem Zweck werden auch regelmäßig während der Sommermonate Ausflüge zu berühmten Schlachtfeldern unternommen, da die Schüler so leichter auf besonderes Terrain vorbereitet werden können.

Schüler, die sich durch ein besonderes Talent im Kampf oder der Führung anderer hervortun, dürfen als Auszeichnung mit Signor Geremoni vereinzelte Ausflüge in die Sotterana unternehmen und sich dort der Vergangenheit Bosparans stellen.

DIE TUGENDEN DES EDELMANNES

Alle Schüler bekommen im Lauf ihrer Ausbildung an der Akademie ein geistiges Idealbild eines Kriegers vermittelt, das es anzustreben gilt. Ebenso wie die Methoden der Ausbildung wandelte sich auch dieses Ideal im Lauf der Jahrhunderte. Zöglingen der jüngeren Zeit versucht man die Charakterstärken zu vermitteln, die auch dem modernen Patrizier gut zu Gesicht stehen.

Die *Loyalität* des Abgängers gilt zweifellos primär dem Horas, sekundär dem Haus Firdayon als Schirmherren und Bewahrern des Reiches und erst danach der Schule oder ihrer Leitung.

Die Bewahrung der *Ehre* wird so unterrichtet, dass jede Schülerin weiß, wie man, auch unter Berücksichtigung von Gylvana von Belhankas „Kunst der Ehrenwerten Täuschung“, stets einen guten Eindruck hinterlässt. So lehrt man die Eleven, dass sich die Ehre eines „wahren Edelmannes“ in seiner *Cortesia*, *Prudenza*, *Grandezza* und *Sprezzatura* zeigen. Die Aufrechterhaltung dieser Eigenschaften, zumindest in der Fassade, gilt hier als ehrenhafter als ein klassisch-rondrianischer Fechtstil.

Als *Cortesia* oder *Höflichkeit* versteht man das vornehme Verhalten zu jeder Zeit, beginnend bei der Wäsche und Zahnpflege am Morgen über die Wahl des rechten Essbestecks am Mittag hin zur richtigen Verbeugung und Kenntnisse der Tanzschritte am Abend. Die *Prudenza* bezeichnet die Besonnenheit, die es dem Eleven ermöglichen soll, mit Hilfe seines Verstands Situationen und Personen zu beurteilen.

Die *Größe* oder *Grandezza* ist die vermutlich umfassendste Tugend, die den jungen Rekruten gelehrt wird. Sie umfasst den standesgemäßen Umgang mit allen alltäglichen Dingen. So gilt es, wohlgekleidet aufzutreten, mit der richtigen Kutsche vorzufahren und seine Wohnstatt herrschaftlich zu präsentieren. Zur Größe eines Vinsalter Kriegers gehört es auch, dass er andere an ebendieser teilhaben lässt, sei es, dass er einen jungen Künstler fördert, dem einfachen Kiepenkerl gegen den Straßenräuber beisteht, dem Bettler in Alt-Bosparan eine Mahlzeit spendiert und seinem Personal gegenüber Großmut beweist (*Schutz der Schwachen*).

Die finale Tugend, die *Eleganz* oder *Sprezzatura*, wird auch oft als die Meisterschaft des wahrhaft ehrenhaften Benehmens angesehen. Unter diesem Begriff versteht man die ungezwungene Leichtigkeit, mit der eine Edeldame alle anderen Tugenden vereint und jede noch so anstrengende Tätigkeit mühelos erscheinen lässt. So sollte jedes Verhalten von Spontaneität und Selbstbewusstsein getragen sein. *Cortesia* ohne *Sprezzatura* ist zwanghaft gestelzt; *Prudenza* ohne *Sprezzatura* wirkt verkopft; *Grandezza* ohne *Sprezzatura* ist nicht prachtvoll, sondern protzig und nicht standesgemäß.

DIE REGELN DES RITTERLICHEN KAMPFES

Die auch als *Bellum honorum* bekannten Regeln stellen einen gerade im Alten Reich weitverbreiteten Kodex, der sich nicht nur mit dem direkten Kampf zweier Streiter und den Umständen eines solchen Duells beschäftigt, sondern vor allem eine Anleitung zum „guten Krieg“ bieten soll. In ihm wird der Umgang mit Gefangenen oder Bedingungen für einen Austausch derselben festgelegt, Ratschläge gegeben, wie man sich auf einen Schlachtenort und Zeit einigen kann oder auch gelehrt, dass man den Gegner seine Verletzten behandeln lässt. Man kann hier ebenso vom Verbot der Zwangsanwerbung oder dem Gewähren des Rückzugs lesen, wie von den Regeln des ritterlichen Kampfs und der Tradition, dem Sieger einer Schlacht das Recht ihrer Benennung zuzusprechen. Die von der Rondrakirche forcierte Regelsammlung stellt einen der Hauptgründe dar, warum es auch zuletzt im eineinhalbjährigen Thronfolgekrieg nicht zu massiven Verlusten der Heere und noch mehr Schaden an der Bevölkerung kam. Den im Khunchomer Kodex dargestellten *Schwarzen Krieg*, der die Vernichtung von Dörfern, Feldern und Straßen oder eine Verstümmelung des Gegners vorsieht, lehnt man im Horasreich entschieden ab.



Was denkt ein Krieger der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt über ...

... **Essalio ya Fedorino**: „Ein guter Mann und die Festlegung auf eine individuelle Ausbildung hat sicherlich manchen Vorteil, aber das Reisen im Planwagen oder ein Leben auf alten Gushöfen als Teil der Ausbildung? Das kann doch nicht dem Stand angemessen sein.“

... **die Rondrakirche**: „Die Herrin ist die Göttin aller Krieger und Heroen, und wir dienen ihr nicht schlechter als jemand, der nicht verstanden hat, wann man zum Florett und wann man zum Anderthalbhänder greift. Oder wann man seine Armbruster die Flanke der Pikenierte sichern lässt ...“

... **Vinsalt**: „Es kann keinen anderen Ort geben, an dem unsere Akademie stehen könnte. In Vinsalt trifft sich der Kronkonvent und hier weiß man bereits im Frühjahr, was im Herbst die angemessene Mode und der Tanz der Saison sein werden. In Vinsalt entstehen die genauesten Uhren und melodischsten Opern und niemand sonst kann sich auf Rohal den Weisen, St. Bosper und Geron den Einhändigen als Gründungsvater berufen. Wo sonst könnte man die bestmögliche Ausbildung erhalten?“

Was denkt ... über die Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt

... **ein Schüler des Dom Essalio Fedorino**: „Der Meister redet ja immer voller Reverenz von seiner alten Schule. Aber wenn da alles so grandios wäre, würde er wohl dort unterrichten. Angeboten haben sie es ihm ja oft genug. Ich finde, wenn man sich nur in seinem Castello verschanzt, fehlt einem die Freiheit, um das wahre Leben zu genießen.“

... **die Rondrakirche**: „Die Vinsalter haben schon immer viele Neuerungen auf das traditionsreiche Schlachtfeld des Krieges gebracht. Man muss ihnen aber bei allem Drang zur Erneuerung zu Gute halten, dass sie hohen Wert auf die Regeln des ritterlichen Kampfs legen. Und wie sagt seine Eminenz Torese immer wieder: Ohne Ehre ist ein Mensch nichts!“

... **der Vinsalter**: „Die hohen Herren und Damen lernen auf der anderen Seite vom Fluss, wie man mal ein richtiger Comto wird. In der Stadt sieht man die aber selten. Sie haben ja alles was sie brauchen in ihrem Palazzo. Der Embrecht hat sogar gesehen, wie sie mit der Kutsche zur Oper gefahren sind.“

PERSONEN DER AKADEMIE

SILVANA VON GARLISCHGRÖTZE, AKADEMIELEITERIN

Die Edeldame (*998 BF, schwarze Locken, gumussehende Kriegerin) hatte noch keine zehn Jahre ihren Kriegerbrief, als sie, aufgrund familiärer Verbindungen, zur Leiterin ihrer ehemaligen Akademie ernannt wurde. Die Nichte *Herzog Cusimos* hat ein besonderes Talent im Umgang mit Menschen und ist bei ihren Schü-

lern und den Patriziergeschlechtern der Stadt beliebt. Die unverheiratete Meisterin des Kavalierstils gilt ebenfalls als hervorragende Diskutant und Tänzerin. Dass sie außerhalb der Akademie lebt, und auch sonst als recht verschlossen gilt, gibt immer wieder Anlass zu Gerüchten über ihre Liebschaften.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● **Amaldo Geremoni**, Cavalliere di Teneth (*974 BF, schlank, weiße Haare streng zurück gekämmt, trägt Moda alla Aureliana) ist seit fast 30 Jahren der stellvertretende Akademieleiter. Der strenge Aristokrat ist ein Gegner der immer stärker werdenden individuellen Ausbildung und versucht, dieser durch eine Vielzahl an Gruppenaktivitäten entgegen zu wirken. Als Lehrer für Strategie und Taktik sieht er es als seine Aufgabe, die Ausflüge der Schüler zu organisieren und zu begleiten, sei es die Sommerreise ins Aurelat zur Falkenjagd oder der Besuch im Theater am Praiostag.

● **Severius da Malagrefa** (*1001 BF, dunkler Teint, schwarze kurze Haare, große Narbe quer durchs Gesicht) ist ein bei den Schülern gefürchteter Fechtlehrer. Der gefühlshaltige Ritter galt als einer der schönsten Streiter Kabashs, bis er in der *Nebelschlacht von Yel* (1029 BF) schwer verletzt wurde. Er weiß, welche unwiderrufliche Folgen nur eine einzige verpasste Parade haben kann, und lässt dies seine Schüler spüren, da er keine Toleranz für Fehler zeigt. Oft treibt er die Kadetten bis zur vollständigen Erschöpfung.

● **Usim Marvallo** (*1000 BF, blonder Zopf, gepflegter Spitzbart, gutaussehend, groß, athletisch): Der vor allem bei den Schülerinnen beliebte Reederssohn ist ein ehemaliger Favorit Timor-Horas I. Nachdem er seine Kriegerausbildung beendete, spielte er einige Jahre als Katapult für die *Vinsalter Drachen* und erreichte zweimal den Sieg in der allaventurischen Immanmeisterschaft. Seit 1032 BF ist er für die körperliche Unterweisung der Vinsalter Kadetten verantwortlich und führt diese Aufgabe unnachgiebig aus. Oft sieht man ihn im Streitgespräch mit Amaldo Geremoni, da die beiden als Angehörige der *Casa Fondari* respektive der *Cava Novici* unterschiedliche Ansichten bezüglich Wohl und Wehe des Reiches haben.

● **Lovisa Enismaria von Arivor** (*973 BF, graue Löwenmähne mit schwarzen Strähnen, drahtig, einarmig) ist die Kaplanin der Akademie. Ihr Schwertname bedeutet „das lautere (Lang) Schwert“, was ein Beweis ihrer Waffenkunst ist. Die gutmütige, aber strikte Traditionalistin, die sich erst nach dem *Thorwal-Krieg* (1022-1026 BF) der Kirche der Donnernden angeschlossen hat, unterrichtet die Kadetten in Geschichte und den Lehren der unteilbaren Zwölf. Darüber hinaus lehrt sie auch das Streiten mit einigen Waffen, die nicht auf dem Hauptlehrplan stehen, so ein Schüler dafür Interesse zeigt.

● **Curthan Piccinio** (*954 BF, wenig graue Haare, vom Alter gebeugt) steht seit fast 70 Jahren in den Diensten der Akademie. Der mürrische Alte, der sich vom einfachen Laufburschen zum obersten Zeugwart hochgedient hat, genießt oft seine Ruptia in der Sonne auf einer der Bänke des Innenhofes und schimpft dabei über die Jugend von heute und dass unter König Therengar so vieles besser war.

● Der erst seit kurzem in den Diensten der Akademie stehende Koch **Saporatus** (*1010 BF, kurze braune Haare, Vollbart, fettleibig) ist ein Schüler von *Luminoff & Morcalino* (SoG 176). Nach Abschluss seiner Magierausbildung suchte er vor allem eine An-



stellung, bei der er langfristig und ohne finanzielle Einschränkung seine kulinarischen Köstlichkeiten entwickeln konnte. Der aus offensichtlichen Gründen bei Schülern und Lehrern beliebte Dessertspezialist hat sich allerdings noch nicht ganz an den sehr disziplinierten Tagesablauf gewöhnt und noch seine Schwierigkeiten, zweihundert Mahlzeiten pünktlich zur Praiosstunde zu servieren.

● Ab und an unterrichten Gasdozenten an der Akademie und bieten den angehenden Kriegern Gelegenheiten, sich in besonderen Seminaren unterweisen zu lassen. Zu den regelmäßigen Gastdozenten gehört **Refano ya Torcesti**, (*937 BF, Halbelf, gumausschend, altersresistent, gebildet, pflichtbewusst, **Gemeinsame Pfade** 11) seines Zeichens Großkomtur vom Orden vom Goldenen Adler.

EIN HELD AUS VINSALT

Ein Krieger aus Vinsalt entstammte schon vor seiner Ausbildung einem guten Hause und ist spätestens seit Erhalt seines Kriegerbriefes ein Teil des horasischen Adels. Er hat gelernt, neben Schlachtfeld und Fechtkreis auch auf dem Tanzparkett zu Hause zu sein, Befehle zu geben und seinem Horas zu dienen. Niemals würde er willentlich etwas tun, das ihn das Gesicht kosten oder sogar auf die Ehre der Schule oder seiner Familie zurückfallen könnte. Er würde eher bei Brotsuppe in der letzten (sauberen) Hafenstube unerkommen, bevor er eine Wertschuld nicht begleicht. Verschmutzte Kleidung oder rostige Waffen sind ihm ein Gräuel, wobei er weiß, dass diese Ideale nicht für jeden angemessen sind. Der zum Patrioten erzogene Krieger fühlt sich am wohlsten, wenn er innerhalb einer Gruppe den Ton angibt, oder zumindest der Entscheidungsträger seinem Rat ein deutliches Gewicht einräumt. Er genießt die Aufmerksamkeit Anderer und wird sich bietende Gelegenheiten, sich in den Mittelpunkt dieser zu rücken, nur ungern verstreichen lassen.

DIE AKADEMIE DER KRIEGS- UND LEBENSKUNST ZU VINSALT IM SPIEL

Die Vinsalter Akademie gibt sich nach außen hin recht verschlossen. Zu viele Besuche von Fremden könnten den Tagesablauf der wertvollen Jugend stören, so dass man solche selten innerhalb der eigenen Mauern willkommen heißt. Lehrer für allerlei Fähigkeiten des modernen Klingenspiels, der höfischen Gesellschaft und der Kriegsführung sind zwar vorhanden, allerdings muss ein Held schon selbst Mitglied der horasischen Oberschicht sein (SO > 9 oder passende Titel), oder einen bedeutenden Leumund haben, um hier Unterweisung zu erhalten, die dann in den Abendstunden nach dem Schulbetrieb stattfindet. Solchen Helden kann man im Elite-Internat jedoch Informationen zur Sotterana geben, oder auch helfen, ein Treffen mit einem der bedeutenden Elternteile eines Schülers zu arrangieren.

SZENARIOIDEEN

...für Zöglinge

● Die junge Daria hat sich heimlich durch den Zugang im Lehrerhaus in die Sotterana geschlichen, um dort ein Gräberskelett zu erschlagen und den hübschen Thion zu beeindrucken. Als ihren Tutoren auffällt, dass sie fehlt, müssen sie schnell handeln, wenn sie nicht zur Verantwortung gezogen werden wollen.

● Vor einem großen Bankett spricht Saporatus einige Schüler an, ob sie nicht helfen könnten, etwas über die Vorlieben der geladenen Comites herauszufinden. Dies wäre über Kontakte mit deren Personal oder aber über ihre von Arroganz geprägten Kinder möglich und würde von ihm mit einem besonderen Nachtsch oder einem stärkenden Trank belohnt werden.

...für Abenteurer

● Nach einem Vorfall in der Akademie, wie z.B. einem Diebstahl, einer ungeklärten Geistererscheinung oder dem Verschwinden eines Angestellten, bietet Silvana einen verdienten Recken als Gast an die Schule, damit er und seine Freunde insgeheim der Sache nach gehen können. Die ganze Heimlichkeit dient dazu, sich die Visitatoren oder gar die aufgebrachtten Eltern fernzuhalten.

● Es heißt, Saryun Lorian, der Wahrer der Ordnung Bosparans, hätte sein Interesse an Informationen über den jüngsten Dauergast der Akademie bekundet, möchte dort aber nicht mit der Tür ins Haus fallen. Man könnte sich sein Wohlwollen verdienen, wenn man ihm dieses Wissen verschafft, ohne dass dies der Akademieleitung bekannt wird.



In feiner Gesellschaft



GEHEIMNISSE DER KRIEGS- UND LEBENSKUNST ZU VINSALT

☉ Die Loge des mutigen Praetorianers: *Amaldo Geremoni*, *Usim Marvallo* und ein Mitglied des Personals sind Mitglieder der *Myrmidonen* (Horas 217). Ihre offenen Streitigkeiten dienen dabei genauso ihrer Tarnung wie die Mitgliedschaft in der Loge des mutigen Praetorianers, die sich angeblich den Schutz des Horas als Ziel gesetzt hat und dessen namensgebende Leibgarde verehrt. Gemeinsam suchen sie unter den Schülern nach geeigneten Kandidaten, um sie in die Lehren des *Shinxir* einzuweihen. Dessen Tugenden begründen auch, warum beide großen Wert darauf legen, dass im Unterricht viel Gemeinschaftliches unternommen wird und alle Kadetten dem Körperbau des idealen Athleten nah sind. Während Marvallo nur ein einfacher Speerträger ist, ist Signor Geremoni sogar der Tribun Vinsalts und steht in Kontakt mit weiteren Dienern *Shinxirs* im ganzen Horasreich. Sollte ein oder gar mehrere Schüler den *Myrmidonen* als geeignet erscheinen, wird eine der Taktikübungen in der *Sotterana* als Vorwand genutzt um ihn mitdessen in einen der versteckten Tempel zu geleiten und ihn in den Schwarm aufzunehmen. Da Geheimlogen und exklusive Clubs in der Oberschicht Vinsalts ihren festen Platz haben, geht man zwar davon aus, dass die meisten Lehrer einer solchen Gesellschaft angehören, ahnt aber nicht, dass hier tatsächliche Ketzer Fuß gefasst haben. Besondere Vorsicht lassen beide immer dann walten, wenn *Refano ya Torcesti* zu Gast ist.

☉ Der Sonnenmarschall: *Urischan von Bosporan* diente sein Leben lang *Amelthona VIII.* im ewigen Kampf gegen die Echsenmächte *Zae'Thas*. 1034 BF erfuhr die *Verlorene Legion*, (*Drachendämmerung*), dass es nach fast 300 Jahren wieder Mittel und Wege gab den mysteriösen Dschungel zu verlassen. In Absprache mit seiner Herrscherin und seinen Offizieren brach der stellvertretende Sonnenmarschall auf, um die Stadt der Vorväter zu bereisen und dort an der Schule, an der noch sein Urgroßvater ausgebildet wurde, um Rat zu fragen. Auch wenn er ursprünglich die Reise auf sich nahm, um eine Rettungsmission für die *Verlorene Legion*

zu initiieren, ist er aktuell von der modernen Welt deutlich überfordert. Der tief praiosgläubige Stratege versucht nun zunächst einmal, das Zwölfgötterbild des neuen Bosporans und die Annehmlichkeiten eines Lebens, das nicht jeden Tag an der Schwelle zu Borons Hallen steht, zu verstehen. Sollte dies in näherer Zeit der Fali sein, könnte die Schule einen Lehrer für lang vergessene Kampftechniken vorweisen.

☉ *Silvanas* Liebesleben ist zwar immer wieder ein Gesprächsthema der Vinsalter Gesellschaft, allerdings lebt sie trotz aller Spekulationen sehr traviäsfürchtig. Nachdem ihr Geliebter im *Zug der Edlen* verstarb, hat sie ihr Herz und ihren Körper bislang nicht mehr neu vergeben. Es scheint aber, als würde ihre Trauer langsam zurückweichen, was die Gerüchte erneut befeuern wird. (*)

☉ Der alte *Cunthan* dient mittlerweile unter dem vierten Herrscher als Spitzel für das Directorium. Er soll hier Ausschau nach besonders geeigneten Kandidaten halten, die sich durch kreative Problemlösungen und mangelnde Skrupel auszeichnen und so dem DBA dienen könnten. (*)

☉ Bei seinen Besuchen hält *Refano ya Torcesti* in seiner Funktion als Großkomtur des Adlerordens nicht nur Ausschau nach neuen Kandidaten für den Orden, insgeheim überprüft er die Akademie samt ihres Personals, ob der Lehrplan als auch die gelehrten Ansichten mit den Ansprüchen des Kaiserhauses übereinstimmen. Dass der holdselige Halbelf ein Auge auf die Akademieleiterin geworfen hat, ist kein allzu großes Geheimnis. (*)

☉ Ein mehr oder minder offenes Geheimnis ist der Sondergast der Akademie, *Urischan von Bosporan* (*unbekannt, blonder Bürstenschnitt, wettergegerbt, sehr muskulös). Im Frühjahr 1035 erschien der knapp 40 Jahre alte Kämpfer vor den Toren der Akademie und behauptete, es sei sein praiosgegebenes Recht, hier Quartier zu beziehen. Seitdem lebt er zurückgezogen in einer Lehrerwohnung, verbringt viel Zeit in der Bibliothek und wird oft an der Seite von ihrer Gnaden *Damotil* gesehen. Das übrige Personal gibt sich nach außen hin recht wortkarg über den Besucher. Eine Funktion als Lehrer hat er bisher noch nicht wahrgenommen, auch wenn er diese offiziell innehat. (*)



DIE AKADEMIE RONDRA SCHWERTKUNST IN WINHALL

Vollständiger Name: Rondras Schwertkunst in Winhall

Standort: Winhall, Fürstentum Albernia, Mittelreich

Wappen/Symbol: zwei gekreuzte, schwarze Schwerter über schwarzer Stadtmauer auf silbernem Grund

Wahlspruch: *Mit Blut und Schwert! Dem Ork zur Wehr, der Heimat zur Ehr!*

Träger: Haus Conchobair

Spezialgebiet: traditionelle Kriegerausbildung mit Schwert und Schild

Personen der Historie: Targuin Conchobair, Graf von Winhall (8. Jh. n. BF), Raidri Conchobair, berühmter



Schwertkönig und Heiliger der Rondrakirche (958 BF, 1021 BF)

Bedeutende Abgänger: Raidri Conchobair (auch wenn dieser seine ursprüngliche Ausbildung in Baliho erhielt, wird er als Abgänger geführt, da er viel Zeit an der Akademie verbrachte.)

Größe: klein

Beziehungen: ansehnlich (in Winhall und Albernia, ansonsten gering)

Finanzkraft: gering

Ausstattung: hinlänglich

Besonderheiten: Wohl die einzige Schule Aventuriens, die komplett aus neuen Gebäuden besteht.

„Wenn alle so gekämpft hätten wie die jungen Schwerter von der Schule, hätten die Orks keinen Fußbreit unserer Stadt bekommen. Die haben dem alten Raidri alle Ehre gemacht. Und nicht wenige sind nun bei ihm.“

—aus einem Tavernengespräch in Winhall, neuzeitlich

GESCHICHTE

Orks und die Wesen der Wälder, nicht zuletzt des Farindelwaldes, waren stets eine Bedrohung in dieser Region und der Bedarf an ausgebildeten Kämpfern daher eine allzeitige Notwendigkeit. So gründete Targuin, der berühmte Ahnherr des Hauses Conchobair, im Jahre 750 BF die Akademie. Targuin hatte sich in den Kämpfen um Kuslik (744 BF, *Hundert Tage von Kuslik*) verdient gemacht und gab nun seine Erfahrungen an den Nachwuchs weiter. Mit ihm beginnt auch die Geschichte des Hauses Conchobair in dieser Region, als jener 745 BF zum Grafen von Winhall wird.

Seit dieser Zeit profitierte die Schule vom Ruf der Familie und besonders unter der Leitung Raidri Conchobairs kamen Schüler aus dem ganzen Reich hierher – nicht zuletzt aus dem Grunde, dass ehemalige Abgänger sowie Mitglieder der Familie Conchobair immer wieder als Lehrer tätig waren oder für einige Zeit an der Schule blieben, um sich selber zu verbessern. Auch die guten Verbindungen, welche die Trägerfamilie zum Hof in Havena oder auch zum kaiserlichen Hof in Gaterh unterhielt, waren sicherlich ein Bonus für die Schule. Aus dieser Zeit stammt aber auch eine 'Unstimmigkeit' mit dem Haus Fenwasian, welches seit den Zeiten Targuins einen Groll gegen die Träger der Schule hegt.

In der kaiserlosen Zeit (902-933 BF) fochten Abgänger der Schule auf verschiedenen Seiten, was zu einer deutlichen Konzentrierung auf 'albernische Interessen' führte. Die Schule gewann durch die Freundschaft des Schwertkönigs Raidri Conchobair mit dem Fürsten Cuano ui Bernain (Großer Fluss 21) für mehrere Generationen an Abgängern

deutlich an Gewicht in Albernia. So war es auch kein größeres Wunder, dass die Schule den Fürsten während der *Answinisten-Krise* (1010-1013 BF) in seinem Kampf gegen die Usurpatrice Isona von Elenwina unterstützte. Auch beim Ende des Schwertkönigs waren Schüler und Weggefährten der Akademie zugegen, als er 1021 BF den Heldentod starb. Geschwächt aus den Kämpfen gegen den Dämonenmeister – gleich zwei Lehrer fanden den Tod in der Schlacht – sah man sich nun bald einer weiteren Gefahr ausgesetzt: den Orks.

Im Hesinde 1026 BF wurde Winhall nach längerer Belagerung von den Orks überrannt und gebrandschatzt. In den Straßen kämpfte das Volk gegen die Schwarzpelze und gut ein Viertel der Bürger kamen dabei ums Leben. In diesen Straßenschlachten standen die Lehrer und Schüler der Akademie stets in der ersten Reihe, eilten von Kampf zu Kampf – und viele ließen dabei ihr Leben. Am Ende dieser Tage brannte die Stadt, lagen die Menschen erschlagen auf dem Pflaster der Straßen und die Schule war eine rauchende Ruine. Es dauerte vier Jahre, bis die Einrichtung wieder aufgebaut war und der Unterricht wieder aufgenommen werden konnte. Der alte Rbonwian Cumin geht seit diesen Tagen am Stock und zeigt nur selten ein freundliches Gesicht.

In den Wirren des Bürgerkrieges zwischen Albernia und dem Kaiserreich stand die Schule eindeutig auf Seiten Albernias, was ihrem Ruf im Reich sehr schadete, ihr in Albernia aber einen deutlichen Bonus brachte. Hinzu kam das Verhalten von Rhianna Conchobair, die sich 1027 BF mit den Nordmärkern verbündete. Auch dies hat der Schule und ihrem Ruf geschadet, selbst wenn an der patriotischen Gesinnung des Lehrkörpers nicht zu zweifeln war. Derzeit (1036 BF) ist mit Reo Conchobair ein eher unerfahrener Junker der offizielle Herr der Schule. Selber 'nur' ein Schwertgeselle nach Uinin (siehe Seite 160) und kein Krieger, wie sein berühmter Vater Raidri, ist er des Öfteren an der Schule zu sehen und sucht seine eigenen Kenntnisse zu erweitern und nicht selten auch den Rat des erfahrenen Leiters.



Begegnung im Farindelwald

LEBEN AN DER AKADEMIE

Lange Zeit war der Unterricht von Baulärm und Hilfsarbeiten beim Neubau der Schule begleitet. Als „Mörtelritter“ wurden die Schüler von ihren Kollegen in Havena belächelt. Die Abgänger der Aufbaujahre haben oftmals aus der lästigen Pflicht eine Tugend gemacht und nicht wenige von ihnen tragen in ihren Wappen nun ein Mauerstück. Doch inzwischen sind die neuen Räume fertig und der Unterricht kann wie früher stattfinden.

ALLTAG

Jeder Tag beginnt kurz nach Sonnenaufgang mit einem gemeinsamen Dienst an der Göttin. Im Hof knien dabei alle Schüler und Lehrer vor einer Statue der streitbaren Leuin nieder. Es folgt eine Übungsstunde im Schwertkampf, je nach Lehrjahr mit Holz Waffen oder richtigen Waffen. Dann folgen ein knappes, aber kräftiges Frühstück und eine ebenso knappe Stunde in theoretischen Fächern wie etwa Kriegskunst, Lesen und Schreiben oder der notwendigen Etikette, um als Krieger eine gut bezahlte Anstellung zu erlangen. Ist die Witterung schlecht und der Wind stark, bleibt man im Gebäude und widmet sich wieder dem Nahkampf.

An guten Tagen finden außerhalb Übungen mit dem Bogen statt oder im Reiten. Höhere Jahrgänge erhalten auch Unterweisung im Kampf vom Pferde aus. Dies wird auch Teil der Mittel- und Endprüfung sein, wenn es unter anderem gilt, im vollen Galopp einem „Orken den Schädel zu spalten“ oder doch zumindest der entsprechend gestalteten Weidenfigur den Kürbiskopf herabzuschlagen. So finden diese Prüfungen üblicherweise im Herbst statt, wenn die notwendigen Gemüse auch in größeren Mengen preiswert zu haben sind.

Um eine ausreichende Menge an ‚Gegnern‘ zu haben, hat man sich welche aus Holz geschnitzt. So werden die Anfänger erst einmal an hölzerne Gestelle gelassen, welche auf ihre Schläge mit unverhofften Drehungen und dem Hervorschnellen von ‚Waffen‘ reagieren. Für eine gezielte Förderung der Reflexe können die Holzkameras auch mit Seilzügen von der Seite gesteuert werden.

Da man sich auf vergleichsweise wenige Waffen spezialisiert hat, wird der Umgang mit diesen umso intensiver erlernt. Nach den morgendlichen Übungen schließt sich ein weiteres gemeinsames Mahl an, so man in der Schule ist. Die Schüler, deren Unterricht außerhalb stattfindet, haben ihre Verpflegung dabei. Der Nachmittag wird auf die gleiche Weise verbracht, bis gegen sieben Uhr dann Schluss mit dem Kampf ist. Es folgt ein weiteres Mahl und danach ist üblicherweise noch eine Stunde Zeit, um die eigene Ausrüstung und die der Schule wieder zu säubern und nötigenfalls zu flicken. So mag man am Ende des Tages mit schmerzenden Armen und krummen Rücken in die Betten fallen. Eine beliebte Abwechslung für die höheren Lehrjahre ist die alle zwei Wochen stattfindende Übungsrunde mit den Gardisten. Das verbessert zum einen die Fähigkeiten der Schüler und die Übung der Gardisten und zum anderen werden so die Verbindungen zur Stadt gepflegt.

DER KRIEGERBRIEF IN WINNHALL

Feuer verbrennt nahezu alle Stoffe, selbst einfaches Metall verliert Form und Wert. So sind viele Unterlagen in den Feuern verloren gegangen, welche die Schulgebäude vernichteten. Eine Folge davon ist eine neue Form des Kriegerbriefes. Jeder Abgänger bekommt eine etwa handteller-große Scheibe aus reinem Gold. Darauf sind sein Name, seine Abstammung und seine Zeit an der Schule vermerkt. Ergänzt wird dies durch das Wappen der Akademie und den Wahlspruch, welcher in endloser Folge den Rahmen bildet. Dies Metallstück wird in leuchtend rot gefärbtes Leder eingenäht, auf welches die gleichen Angaben geprägt werden. So soll der Träger vor gierigen Absichten und das Metall vor Beschädigungen geschützt werden. Ein jeder Abgänger würde lieber Hunger leiden, als dies Kleinod zu verkaufen, so heißt es.



Gelegentlich prüfen die Winhaller ihren Mut und begeben sich in den nahegelegenen Farindelwald. Zwar kehren die meisten Krieger wieder zurück, doch kommt es manchmal vor, dass sie dort einem Feenwesen, z.B. einer Dryade, begegnen, welches sie in eine Feenwelt entführt und erst Wochen oder Monaten wieder freigibt (und bei einigen Winhallern sollen es gar Jahre oder Jahrzehnte gewesen sein).

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die rondrianische Ehre und Pflicht hat über Jahrhunderte hinweg Leben und Ausbildung an der Schule bestimmt. Mut, Tapferkeit und eine gewisse Spur von Tollkühnheit hat viele Abgänger ausgezeichnet. Ein grundlegendes Bestreben, sich der Leuin zu beweisen ist auch heute noch vorhanden. Hinzu kommt ein heißer Wille, sich in seinem Handwerk zu perfektionieren.

Die *Loyalität* der Schüler wie auch der Lehrer ist in erster Linie albernisch. Da haben weder die Krisen und Konflikte der letzten Jahre noch der vermeintliche Verrat der Tochter des Schwertkönigs etwas dran ändern können. So werden die neuen Zöglinge auch explizit nach ihrer Gesinnung gegenüber Alberrnia, den Nordmarken und dem Mittelreich befragt, bevor man sie in die Reihen aufnimmt. Eine tiefe Verbundenheit verbindet zudem

Schule und Stadt. Nach 1026 BF stand eine weitere Existenz als Lehranstalt auf Messers Schneide und nur mittels einiger freigiebiger Spenden von lokalen Größen war ein Weitermachen möglich. So versteht man hier unter dem geschworenen *Schutz der Schwachen* nicht nur die Hilfe allen Wehrlosen gegenüber, sondern auch eine tatkräftige Unterstützung der Bürger. Bei Ehrenhändeln und Gottesurteilen stellt die Schule Kämpfer und Sekundanten. Bei Handelszügen werden gerne Abgänger der Schule zum Schutz angeworben und zuweilen auch erfahrene Schüler „ausgeliehen“. In der Stadtwache dienen einige ehemalige Schüler als Hauptleute und Weibel, gemeinsame Übungen mit der Wache werden abgehalten. Ein weiterer Aspekt ist sicherlich Zurückstellung der eigenen Bedürfnisse. Diese *Zurücknahme der eigenen Person* entstammt zum einen den entbehrungsreichen Jahren des Wiederaufbaus, aber auch das Land selber fördert zähe und genügsame Naturen. So lässt man anderen den Vortritt bei Essen und der Verteilung von persönlichen Gütern. Bei gesellschaftlichen Ereignissen ist man gesittet und um ein ruhiges Auftreten bemüht. Über ihre Taten und die abenteuerlichen Ergebnisse ihrer recht tollkühnen Art wird nicht geprahlt. Die Regeln der Etikette bilden ein strenges Korsett, welches die Schüler umgibt, zuweilen durch etwas Charme abgemildert.

PERSONEN DER AKADEMIE

Was denken Schüler aus Rondras Schwertkunst über...

... die Stadt Winhall: „Ein Teil dieser Stadt sind wir, waren wir und werden wir, so die Göttin will, auch immer bleiben.“

... die Kameraden aus Havena: „Es muss eine wirkliche Erschwernis sein, das Schwert richtig zu führen, wenn man mit der Nase gleichzeitig in den Wolken hängt.“

... Reo Conchobair: „Ein junger Herr, der viel Potential hat und sicherlich eine große Zukunft. Mit ihm wird der Name Conchobair wieder einen guten Klang erhalten und die Taten Rhiannas vergessen machen. Es wird ihm dabei sicherlich helfen, dass er so oft hier ist.“

... die Schulen im Norden: „Sie mögen tapfer sein und auf den Wiesen am Großen Fluss haben uns die Söhne und Töchter Thorwals hilfreich zur Seite gestanden, aber das sind doch keine Krieger. Zumindest nicht im üblichen Sinne.“

Was denkt man über Rondras Schwertkunst ...

... in der Freien Kämpferschule zu Prem: „Die Reden von Rondra und tragen dabei Pfeil und Bogen. Wie soll das passen? Eine Axt und wie der wütende Orkan unter die Feinde – so ehrt man die Stürmische!“

... in Winhall: „Wir sind froh und glücklich, dass wir sie haben. Schüler und Ausbilder sind eine Stütze für unsere geprüfte Stadt. Auch wenn dies ein weiteres Problem mit dem Grafen bedeutet.“

... bei den Kriegern aus Havena: „Ja, das ist die Schule im Farindelwald, oder? Die Mörtelritter sind ja ein armes Grüppchen, da muss man natürlich Nachsicht walten lassen, aber immerhin stehen sie auf der richtigen Seite.“

RHONWIAN CUMIN, AKADEMIELEITER

Der Leiter der Schule (*959 BF, 175 Halbfinger, graue Haare mit vielen weißen Strähnen, ausdauernd, oftmals niedergeschlagen), ist in die Jahre gekommen. Die kurzen, weißgrauen Haare zeigen nicht nur die übliche Frisur eines helmtragenden Kriegers, sie weisen auch schon länger einen breiten Scheitel und lichte Stellen auf. Seine kräftige Gestalt ist mit den Jahren immer gebückter geworden und zuweilen, insbesondere bei schlechtem Wetter, kann man ihn mit einem Stock sehen. Es heißt, der Untergang der Schule im Orkensturm und der Tod vieler seiner Schüler und Freunde in diesen Tagen haben ihn gebrochen. Doch wer dem alten Mann in die Augen sieht, erkennt sehr deutlich, wie falsch diese Aussage ist. Auch wenn er seitdem Hesinde 1026 BF einen lahmen Arm und ein steifes Bein mit sich herumschleppt, ist er doch noch lange nicht kraftlos oder gar senil geworden. Dass er seinen geliebten Bogen nicht mehr spannen kann, kompensiert er durch umso heftigere Schläge mit dem Schwert. Und nur wenige wagen eine Übungsrunde mit dem Schulleiter, wenn dieser schlechte Laune hat. Dennoch kann er nicht verhehlen, dass es ihn sehr mitgenommen hat, dass er „Raidris Schule“ nicht beschützen konnte. Wenn er durch die neu aufgebauten Flure und Räume geht, bleibt er oftmals an einzelnen Stellen stehen und streicht über Steine und Zierornamente der wenigen erhaltenen Teile der alten Schule.

In seiner Jugend war Rhonwian der Erste seines Jahrgangs und ein über die Grenzen der Grafschaft hinaus bekannter Bogenschütze. Da er auch mit dem Schwert glänzen und so manchen Wettstreit für sich entscheiden konnte, ernannte ihn das Haus Conchobair 997 BF zum Lehrer an der Schule. Nur wenige Jahre später übernahm er die Leitung. Zu seinen Pflichten zählt auch der Unterricht in einigen theoretischen Fächern.



WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● **Jarwen Gornathair** (*1003 BF, rothaarig, launisch) ist nun seit einigen Jahren als Ausbilderin für den Umgang mit dem Schwert an der Schule. Sie selber hat ihre Kriegerausbildung in Balibo absolviert und über viele Jahre hinweg im Kampf gegen Orks und Nordmarken ihre Kenntnisse verbessern können und müssen. Trotz ihrer eher zart erscheinenden Figur ist sie ausdauernd und geschickt und teilt kräftige Hiebe aus. Schon so mancher hat sie unterschätzt und dafür mit seiner Gesundheit bezahlt. Im Umgang mit ihren Anbefohlenen ist sie oftmals launisch und lobt nur selten. Schüler, die meinen, sie müssten ihre täglichen Übungen nicht ernst nehmen, werden gerne vorgeführt und in einem „Kampf unter Gleichen“ davon überzeugt, dass sie noch viel zu lernen haben. Trotz ihrer persönlichen Schwächen gilt sie als hervorragende Schwertkämpferin, die eine Menge zu lehren versteht und selbst der Herr der Schule nimmt bei ihr Stunden.

● **Cuil ui Muir** (*985 BF, gutausssehender Mann in den besten Jahren, freundlich, ruhig) ist hauptberuflich der Jagdaufseher des Hauses Conchobair. Dieser Pflicht kommt seine Familie bereits seit einigen Generationen nach und kaum ein Mensch kennt die umliegenden Wälder so gut wie er. Seitdem der alte Rhonwian nicht mehr in der Lage ist, den Unterricht mit dem Bogen zu geben, hat Cuil diese Aufgabe übernommen. Der ausgeglichene Jäger gilt als der beliebteste Lehrer an der Schule. Auch für den schlechtesten Schüler hat er Zeit und zeigt ihm zum tausendsten Mal, wie man Pfeil und Bogen zu halten hat, ohne dabei sich oder andere zu verletzen.

● **Janain de Almarcaeh** (*1002 BF, dunkelhaarig, kräftige Figur), die junge Kriegerin ist vor einigen Jahren nach Winhall gezogen und übernahm eine vakant gewordene Schmiede der Stadt. Durch eine Verletzung verlor die Linkshänderin die Stärke und Wendigkeit ihres Waffenarms und konnte ihre Anstellung als Leibwächterin nicht halten. So ging sie einer frühen Begeisterung nach und erlernte das Schmieden von Schwertern. Inzwischen ist ihr rechter Arm mit beeindruckender Kraft ausgestattet und die Bandbreite an Schmiedeerzeugnissen deutlich gewachsen. An der Schule richtet sie nicht nur Ausrüstung und Waffen, auch stellt sie die Waffengeschenke her, welche die Abgänger erhalten. Im Unterricht bringt sie den Zöglingen bei, mit der unterlegenen Hand zu fechten und unterweist sie im waffenlosen

Kampf. In den Wintermonaten kann man sie zudem mit ihren Schülern auf zugefrorenen Seen und Seitenarmen der Tommel sehen, wo sie spielerisch ihre Körperbeherrschung verbessern. Ihre Winhaller Wolfjäger-Hündin *Kirka* ist das geheime Maskottchen der Schule und Liebling der jüngeren Schüler.

EIN HELD AUS WINHALL

Ein Land umgeben von Feen und dichten Wäldern, gebeutelt von Bürgerkrieg und Orkensturm – das prägt die Menschen, welche dort heranwachsen. Heranwachsen in dem Bewusstsein, diesem Land zu dienen und es zu beschützen. Üblicherweise stammt bereits ein Großteil der Schüler aus Albernia und kann auf entsprechende Stammbäume zurückblicken und mit Stolz verweisen. Die wenigen Absolventen, welche aus den angrenzenden, albernienfreundlichen Regionen stammen, erhalten eine patriotisch gefärbte Ausbildung, welche sie deutlich für dieses Land, seine Eigenheiten und seine Geschichte einnimmt.

Hinzu kommt eine rondrianisch-konservative Einstellung zur Position des Kriegers. Man ist kein Ritter, doch mehr als ein Schwertgeselle. Man bildet in Garde und Hær die Offiziere, ja das moralische Rückgrat und die disziplinierte Grundlage. Man hat wenige, aber dafür besondere Rechte und diese verpflichten zur heimatlichen Wehr und zur gläubigen Ausübung der eigenen Kunst.

Dies stellt die Basis für einen Winhallen Krieger. Daneben lebt nicht erst seit den Tagen des Schwertkönigs ein Geist in der Schule, der andernorts wohl etwas weniger deutlich wird: ein geradezu tollkühner Mut. Jede Herausforderung ist eine Möglichkeit, eine Chance, die eigenen Fähigkeiten zu mehren, die Vorbilder zu ehren und sich jeder Gefahr zu erwehren.

So ist es seit einigen Jahren zur Pflicht geworden, dass man für einige Monate eine Queste absolviert. Als Beweis ist das beglaubigte Führungszeugnis eines heimischen Adligen oder Stadtrates vorzubringen. So finden sich die Zöglinge der Akademie an den Höfen der albernischen Grafschaften und in den Städten und helfen bei kleineren und größeren Problemen vor Ort. Nicht selten kehrt man nach dem erfolgreichen Abschluss des letzten halben Jahres an der Akademie wieder an den Ort der Queste zurück.



Winhallen auf Erkundung

wohl etwas weniger deutlich wird: ein geradezu tollkühner Mut. Jede Herausforderung ist eine Möglichkeit, eine Chance, die eigenen Fähigkeiten zu mehren, die Vorbilder zu ehren und sich jeder Gefahr zu erwehren.

So ist es seit einigen Jahren zur Pflicht geworden, dass man für einige Monate eine Queste absolviert. Als Beweis ist das beglaubigte Führungszeugnis eines heimischen Adligen oder Stadtrates vorzubringen. So finden sich die Zöglinge der Akademie an den Höfen der albernischen Grafschaften und in den Städten und helfen bei kleineren und größeren Problemen vor Ort. Nicht selten kehrt man nach dem erfolgreichen Abschluss des letzten halben Jahres an der Akademie wieder an den Ort der Queste zurück.

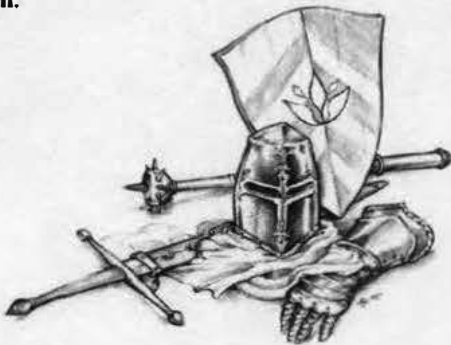


RONDRA'S SCHWERTKUNST IM SPIEL

Die Schule hält sich weitgehend aus der großen Politik heraus, auch wenn man eine deutliche Position für Albemia einnimmt. Lokal steht man unter dem Haus Conchobair und damit in einer gewissen Opposition zum aktuellen Grafen von Winhall, *Bragon Fenwasian*. Zumindest bisher ist daraus kein wirkliches Problem für die Schule oder deren Abgänger erwachsen und der junge Reo scheint dies auch weiterhin garantieren zu wollen.

Das Gros der Schüler stammt aus Albemia. Derzeit ist noch ein Junger aus dem *garethischen* Tannwirk an der Schule und ein weiterer stammt ursprünglich aus Weiden. Bei Bewerbern aus den Nordmarken ist man eher abgeneigt und von weiter weg kommen üblicherweise keine Anmeldungen. Dafür liegt die Schule zu abseits und ihre überregionale Anziehungskraft hat in den letzten Jahren doch reichlich abgenommen. Der Ruf ist in Albemia dagegen noch sehr gut. In den entsprechenden Kreisen hat es sich herumgesprochen, dass trotz Neubau und einiger neuer Lehrer die Ausbildung auch weiterhin auf hohem Niveau und gründlich ist und man hier „echte Krieger der alten Schule“ an die Kunst heranführt. Nach dem Brand und während des Bürgerkrieges sind viele, gerade mittelreichische Schüler zu ihren Familien und an andere Akademien gewechselt. Inzwischen kommen wieder drei bis fünf neue Schüler pro Jahr an die Schule und halten die Anzahl von gut 25 Zöglingen konstant.

Auch die übliche Aufnahmeprüfung ist seit alters her ein Grund, warum nur so wenige Schüler aufgenommen werden. So ist den Anwärtern auferlegt, dass sie vier verschiedene Aufgaben unter Aufsicht zu absolvieren haben: das Durchschwimmen der Tommel, eine Laufstrecke mit Hindernissen im nahen Wald, ein Wettlauf mit den beiden jüngsten Jahrgängen, eine Kraftprobe mit großen Steinen und Holzklötzen. Wer diese Herausforderungen zu meistern versteht, erhält einen Ausbildungsplatz an der Schule. Gerade der Lauf durch den Wald sondert dabei die Spreu vom Weizen. Neben dem Überklettern von Hindernissen und dem Orientieren durch Himbeer- und Weißdornbüsche sind Gräben an Seilen und über schmale Balken zu überqueren. So stellt man fest, wie geschickt, zielstrebig und diszipliniert die Kinder sind. Eine gewisse körperliche Mindestanforderung wird ebenfalls sichergestellt. Die Ausbildung zum Krieger verlangt eine Menge Hingabe und fordert vom heranwachsenden Körper so einiges. Doch bisher gab es in der Geschichte der Schule nur sehr wenige Unfälle, die tödlich ausgingen.



SZENARIOIDEEN

... für Abgänger und besondere Schüler

☉ **Ruada gegen „die Mörtelritter“:** Die „Kameraden aus Havena“ haben die Schule herausgefordert. Ohne, dass der Lehrkörper davon Wind bekommen hat, wurde ein Schreiben an die Schüler übermittelt. Beim nächsten *Tag der Königin*, also beim Festakt zu ihrem Geburtstag, soll es einen Wettkampf der Schulen geben. Beide Akademien stellen fünf Streiter. In wenigen Tagen wird man von der Schule aus in die Hauptstadt aufbrechen, um an den Feierlichkeiten teilzunehmen.

☉ **Die Räuber:** Eine Gruppe von Wegelagerern hat sich in der Umgebung eingenistet. Die Stadgarde hat um Unterstützung gebeten, welche ihr von Schulleitung und dem Hause Conchobair gerne bewilligt wurden. Nun beginnt eine Treibjagd auf ein Wild, welches sich sehr wohl zu wehren weiß und über mehr verfügt als nur Krallen und Zähne.

... für andere Helden

☉ **Reo Conchobairs roter Hirsch:** Der Schirmherr der Schule berichtet seit Tagen von einem leuchtend roten Hirschen, den er auf seiner letzten Jagd erspähen, aber nicht stellen konnte. Nun will er mit einigen Zöglingen und Freiwilligen sowie seinem Jäger wieder in den Wald und das seltene Wild erlegen. Alle Warnungen, dass solch ein Tier nicht normalen Ursprungs und wohl eine unselige Verbindung zum verdorbenen Feenwald habe, schlägt er aus.

GEHEIMNISSE VON RONDRA'S SCHWERTKUNST

☉ Die Lehrerin Jarwen Gornathair verbringt öfters Zeit im Roten Wald im Süden Winhalls (Großer Fluss 65, 193f.). Dies ist jedoch keine ihrer berühmten Launen, sondern basiert auf einem Schwur, welche sie dem Roten Wyryn leisten musste, nachdem dieser sie aus einer lebensbedrohlichen Situation mit einem Dutzend Orks errettete. Nun steht sie in seinem Dienst und spioniert für ihn in der Stadt.

☉ Die Statue der Göttin Ronda, welche bei gemeinsamen Gebeten und Zeremonien genutzt wird, soll dem Antlitz der jungen Fianna Conchobair ähneln. Dies Gerücht wird durch die Tatsache untermauert, dass die gut einen Schritt hohe Figur am Todestag Fiannas 979 BF ohne erkennbares Zutun umstürzte. Da inzwischen niemand mehr lebt, der die Mutter des Schwertmeisters in ihrer Jugend kannte, verebbt das Gerücht langsam aber sicher. Das Haus Conchobair selber schweigt beharrlich zu der Geschichte und Reo weiß nicht, was die Buchstaben auf der Unterseite der Figur zu bedeuten haben. (*)



DIE SCHULE DES DRACHENKAMPFES ZU XORLOSCH

Vollständiger Name: Durosch Angrax Moratorlosch Mortar Xorlosch ka Drax (Gemeinschaft der Kämpfer/Bewohner der Täler der Wacht zum Schutze Xorloschs wider drachische Übergriffe)

Standort: Xorlosch

Wappen/Symbol: Wurmspieß im Drachenfeuer (in Stein gemeißelt oder als Brandmal auf der Haut)

Wahlspruch: *Moschotrag ka Angroschim baskan ka draxin* (Schutz den Zwergen, Tod dem Drachen)

Träger: Stadt Xorlosch, Orden der Drachentöter, Orden der Organa

Spezialgebiet: Drachenkunde, Wurmspieß, Armbrust, Zwergenschlägel, Felsspalter

Personen der Historie: Organa Tochter des Ordamon, legendäre Drachentöterin, gilt als Urahnin aller Drachenkämpfer, auch wenn die Schule noch nicht existierte (ca. 7200 v.BF), Athax Stahlauge, legendärer Krieger – die Schule beansprucht den Drachenkämpfer der Ambosszwerge als Abgänger, die Ambosszwerge selbst haben dafür aber keinerlei Hinweis in ihren Aufzeichnungen (*5000 v.BF), Xermox Sohn des Xurbosch, legendärer Zwergheld aus dem Amboss, erschlug der Überlieferung nach gleich mehrere Kaiserdrachen und Purpurwürmer



aus dem versprengten Gefolge Pyrdacors in den Wirren nach dem zweiten Drachenkrieg (*2244 v.BF)

Bedeutende Abgänger: Ferra Tochter der Engra, die Erzzwergin war am Tod einiger untoter Perldrachen aus Rhazzazors Gefolge beteiligt (*887 BF), Harbosch Sohn des Harbim, beriet die kaiserlichen Truppen beim Angriff auf den Wurm von Tuzak, einer der wenigen berühmten Drachenkämpfer aus dem Hügelvolk (*931 BF), Garamosch Sohn des Gandrim, Anhänger der Zahlenmystik und Anführer des schlagkräftigen Drachentötertrupps *Garamoschs Gesellen* (*633 BF)

Größe: klein

Beziehungen: sehr groß (unter Zwergen, gering unter Menschen)

Finanzkraft: sehr groß

Ausstattung: immens (über Jahrhunderte ergänzte Sammlung meisterlich gefertigter Waffen, zahlreiche Übungsgerätschaften und in Stein gemeißelte Berichte über alte Gefechte)

Besonderheiten: Aufnahme ist nur Zwergen gestattet; einzige Akademie, die nicht auf den Kampf gegen Zweibeiner fokussiert ist

„Der siegreiche Drachenkämpfer ehrt die Weisheit der Altvorderen. Er studiert ihre Siege, aber auch Niederlagen gegen den geschuppten Feind, denn die Geschichte Drach' gegen Angroscho ist voller Schlachten.“

—Schrifttafel über die Ruhmestaten des Xermox Sohn des Xurbosch, nach dem zweiten Drachenkrieg, 2173 v.BF

GESCHICHTE

Der Kampf gegen die geschuppten Diener des Gottdrachen Pyrdacor (von den Zwergen im Rogolan Prdrax genannt) um Angroschs Schätze der Erde ist so alt wie die Zwerghheit selbst. Nachdem die Angroschim zum Kampf gegen fliegende Gegner um das Jahr 7000 v.BF die Armbrust entwickelten (so zumindest die Legenden), verfeinerten sie systematisch die Methoden, Drachen in Stollen oder nun auch unter freiem Himmel zu bezwingen. Die erlangten Erkenntnisse wurden zunächst nur mündlich weitergegeben. Diese Form der Wissensvermittlung stellte sich allerdings als ineffizient heraus und viele Zwerge ließen ihr Leben, weil sie die überlieferten Taktiken gegen die Geschuppten in der Praxis nur ungenügend beherrschten. So wurde trotz der sprichwörtlichen zwergischen Sturheit gegenüber Veränderungen etwa 5500 v.BF die *Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch* gegründet. Damit ist die Xorloscher Kriegerakademie die älteste bestehende Aventuriens. Sie beruft sich auf die Tugenden der *Organa Tochter des Ordamon*, die einst unter Opfer ihres Lebens den Kaiserdrachen *Ancarion*, den Marschall von Pyrdacors Armee, vernichtete.

Die wenigen dort ausgebildeten Streiter leiteten ihre Brüder im Kampf gegen Pyrdacors Schergen an, kämpften an vorderster Front gegen die mächtigsten Gegner und lehrten schließlich der nächsten Generation Drachenkämpfer ihre Taktiken. Natürlich sind nicht alle Drachentöter Abgänger der Akademie. Die legendäre *Theruka Tochter der Roglima und des Truwian (Angrosch 45)* stellte sich beispielsweise ebenfalls erfolgreich ihrem Drachen, obwohl sie Schmiedin war. Dennoch konnten viele Siege gegen Lindwürmer nur durch Rat und Tat eines ausgebildeten Drachenjähgers errungen werden.

Wenigen alten Schriftenstelen zufolge war die Drachenkämpferschule nicht die einzige ihrer Art, die Namen der anderen Schulen sind heute aber längst in Vergessenheit geraten. Die Stätten wurden im Drachenfeuer vernichtet, ihre Abgänger von drachischen Klauen zerissen oder ihre Hallen in Zeiten aufgegeben und vergessen. Einzig die Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch erwies sich als beständig, und widmet sich auch heute der Ausbildung von Angroschim. Aber selbst diese Schule stand bereits kurz vor der Auslöschung, nicht durch Drachenfeuer, sondern die Gier der eigenen Vettern. Am *Tag des Zorns* im Jahr 3072 v.BF wurden große Teile der Waffensammlung der Schule geplündert und die Lehrer erschlagen oder unter Erdmassen verschüttet. Nur der Heldenmut sowie das Durchhaltevermögen der damals jüngsten Generation Drachenkämpfer, deren Namen heute vergessen sind, bewahrte die Schule vor dem Untergang, indem Schrifttafeln und Waffen geborgen



Kampf gegen eine Drachenattnappe

und die Hallen der Schule in mühevoller Arbeit zu altem Glanz wiedererrichtet wurden. Kurz danach wurde der *Orden der Organa* gegründet, um die angroschgefällige Wacht gegen die Geschupperten auch in Zeiten der Not zu sichern, und dieser protegiert die Schule bis zum heutigen Tag – auf dass die alten Tugenden der Drachenkämpfer nicht in Vergessenheit geraten.

Die ausgewanderten Sippen waren nach dem Tag des Zorns in Xorlosch nicht mehr gut gelitten. Der erste Schüler, der nicht aus Xorlosch stammte und dem wegen seiner Freundschaft zum damaligen Akademieleiter eine Ausnahmeerlaubnis erteilt worden war, wurde bekannt unter dem Namen *Xermox Sohn des Xurbosch* aus dem Ambossgebirge. Sein Leben war gezeichnet von Schlachten gegen marodierende Drachen im Eisenwald nach dem *Zweiten Drachenkrieg 2100 v.BF*. Bei der ruhmreichsten dieser Schlachten sollen mehrere große Drachen, durch Netze am Boden gehalten, unter unzähligen Sturmläufen mit Drachentötern und Wurmspießen verendet sein. Aufgrund Xermox' ehernem Vorbild standen die Tore der Akademie von nun an Angroschim aller Völker offen, sofern sie einen tadellosen Ruf genossen. Xermox gründete außerdem den *Orden des Drachentöterbundes*, dem alle Abgänger der Schule bis heute geschlossen beitreten.

Das Aufstreben des jungen Volks der Menschen hatte einen regen Austausch mit den Zwergen zur Folge. Das im Jahre 327 BF erlassene *Kaiser-Ugdalf-Edikt* zur Klärung des rechtlichen Status von Kriegerakademien beinhaltete auch eine Erweiterung der *Lex Zwergia*, die Abgängern der Xorloscher Akademie ähnliche Privilegien wie menschlichen Kriegern einräumte, wobei das traditionelle Brandmal dem Kriegerhrief gleichgestellt wurde. Diese Tatsache ist bis heute allerdings den wenigsten einfachen Stadtbütteln bekannt. Sie stören sich ohnehin an den seltsamen Sonderrechten der Zwerge. Während der *Magierkriege* wurde 595 BF die Zahl der Zöglinge trotz großer Bedenken von der heiligen Acht auf Elf heraufgesetzt, um die hohen Verluste im Krieg gegen Drachen und magische Ge-

fahren auszugleichen. Seit den Magierkriegen waren magische und drachische Gegner allerdings selten eine Gefahr für die Bergkönigreiche, wodurch die Beliebtheit der Schule sank und nicht immer alle elf Plätze durch geeignete Kämpfer besetzt werden konnten. Die *Invasion der Verdammten*, die Verhörung des Bergkönigreichs *Lorgolosch 1021 BF* und der Krieg gegen die Heptarchien änderte jedoch Vieles. Im Jahr 1028 BF verkündete Hochkönig *Albrax* eine neue Heldenzeit samt Schicksalsschlacht, und die Angroschim aus dem Umfeld der Schule sind überzeugt, dass die Drachenkämpfer aus Xorlosch eine bedeutende Rolle darin spielen werden. Die Schule ist heute wieder in der Position, sich die Besten der Besten unter den Bewerbern aussuchen zu können.

LEBEN AN DER AKADEMIE

„Der siegreiche Drachenkämpfer verharrt nicht nur starr in den Überlieferungen der Urnahmen, sondern ist stets bereit, neue Taktiken zu improvisieren.“

—Trommok, Sohn des Tralak, zu einem vorsichtigen Schüler, neuzeitlich

Die Ausbildung an der Schule des Drachenkampfes ist aus menschlicher Sicht durch und durch ungewöhnlich. Das Fechten mit Hammer oder Felsspalter gegen humanoide Gegner wie Orks und Echsenmenschen wird zwar ebenfalls gelehrt, ist aber zweitrangig. Das Erlegen großer, magisch begabter, urböser Bestien – sprich Drachen – steht im Vordergrund der Ausbildung. Dazu sind völlig andere Lehrmethoden nötig, als sie menschliche Akademien verwenden. Die herausragende Ausstattung der Schule durch ihre Träger ermöglicht den simulierten Kampf gegen riesige Drachenattnappen aus Stoff, Holz und Stahl. Geübt wird das Ausweichen vor „Feuerstößen“ aus Dampfkesseln, vor erscheinlich echt wirkenden Klauenattnappen aus Gelenken und Klingen sowie



vor wälzenden Schuppenleibern. Der Unterricht findet in drei imposanten Hallen statt, wovon eine rein repräsentativen Zwecken für Abschlusszeremonien oder Feiern des Drachentöterbundes dient. Die anderen beiden sind mit allerhand Mechaniken zum Drachenkampf und Attrappen von geschuppten Körperteilen ausgestattet. Von dort aus gehen kurze Stollen zu kleineren Studier- und Wohnkammern ab, sowie zu Waffenkammern hinter massiven Eisentüren. Die imposanten Durchgänge zwischen den altherwürdigen Räumlichkeiten sind mit zahlreichen in Zwergensprache eingemeißelten Wahlsprüchen und Weisheiten ausgestattet, zur steten Ermahnung an den alten Feind. Zahlreiche, von stabilen Türen gesicherte Stollen führen in alle Teile der Stadt im Berg, um im Falle eines Drachenangriffs schnell reagieren zu können.

Gelehrt werden Sturmläufe von Wurmspieß und Drachentöter (insbesondere für Zwillinge unter den Schülern als Spießgespann), gezielte Stiche zwischen die Schuppen des Ungeheuers mit Drachenzahn oder Breitschwert sowie die Handhabung von Armbrust und Speerschleudern, die sich gegen anfliegende Feinde richten. Daneben stehen auch zwergisches Recht, Mythen und Geschichte auf dem Lehrplan. Die Königsdisziplin ist aber die Drachenkunde. Hier lernt der Schüler das Einschätzen des Alters und der Stärke anhand der Fußspuren und des Kots der Untiere, die Klassifizierung der unterschiedlichen Drachenarten sowie deren besondere Fähigkeiten und Schwachstellen. Auch dem Aufstellen riesiger Fallen und dem Anlocken des Feindes widmet sich der Unterricht sowie dem Ausnutzen des Geländes, wie beispielsweise großer Geröll- oder Wassermassen. Letztlich ist jedoch auch die Unterweisung, wie Schuppen und gar der Karfunkel entfernt werden können, eine Disziplin dieses Unterrichtsfachs. Maßnahmen gegen Drachenmagie, List und Täuschung sowie Flucht und Schutzsuchen sind ebenso Teil der Ausbildung.

Nach den Magierkriegen und verstärkt nach dem zweiten Erscheinen des *Schwarzen Borbarad* wird nicht nur das Erkennen von Drachenmagie gelehrt, sondern auch das Vereiteln von Echsenwerk, verderbter Magie, aus menschlicher Hand. Jedoch besteht mit menschlichen Akademien oder Schwertschulen keinerlei Austausch.

Mit der Einführung des *Angrum* ca. 3900 v.BF und des *Rogolan* vierhundert Jahre später wurden die erlangten Weisheiten den Drachenkampfbetreffend auch schriftlich, meist verschlüsselt, auf Steintafeln fixiert, wodurch die Schule in ihren altherwürdigen Kammern einen riesigen Fundus an Wissen ansammeln konnte. Hier sind vor allem die Geheimtexte *Weg des Erzes* sowie *Des Feindes Diener und deren Bekämpfung* (*Angrosch* 43) als essentielle Lehrschriften zu nennen.

Meist werden neue Zöglinge nach ihrer Feuertaufe aufgenommen, nachdem sie in zahlreichen Prüfungen ihre körperliche, geistige und seelische Eignung unter Beweis gestellt haben. Eine spätere Aufnahme, beispielsweise nach ruhmreichen Heldentaten an der Oberwelt, ist grundsätzlich ebenfalls möglich. Vier Zöglinge stammen immer aus der Stadt Xorlosch selbst, und auf Wunsch des Ordens der *Organa* muss immer mindestens eine der seltenen Angroschnax unter den Schülern sein.

Erst mit Abgang oder – viel seltener – Unfalltod eines Schülers wird ein neuer Zwerg aufgenommen. Nach 24 Jahren der rauen Übungen, der Gelehrsamkeit, der verbrannten Bärte und der geprellten Knochen, aber auch der Kameradschaft und der be-

rüchtigten Trinkgelage, ist die Ausbildung beendet. Von nun an genießt er hohes Ansehen unter allen Zwergenvölkern, vor allem aber in der Stadt Xorlosch.

DER XORLOSCHER KRIEGERBRIEF

Der fertige Drachenkämpfer wird zeremoniell durch ein Brandmal auf dem linken Arm in Form eines Wurmspießes im Drachenfeuer geehrt und feierlich in den Orden der Drachentöter aufgenommen. Das Mal ersetzt den Kriegerbrief, der bei den Zwergen keine Verwendung findet. Dennoch sind Kriegerbriefe auch den Zwergen bekannt und deren Besitzer werden respektvoll behandelt.

Was denkt ein Drachenkämpfer über ...

... **Geschuppte:** „Der alte Feind. Die Diener des Drachen sind noch nicht bezwungen, im Gegenteil, sie erstarken erneut, überall. Darum ist es unsere von Angrosch auferlegte Pflicht, das Drachengezücht auszumerzen, wo es sich regt. Wie der siegreiche Drachenkämpfer weiß: Traue niemanden, der Angroschs Wärme nicht in sich trägt!“

... **Elfen:** „Zum Arbeiten zu faul und zum Kämpfen zu feige.“

... **menschliche Kriegerakademien:** „Menschen haben Kriegerschulen? Das wüsste ich aber ...“

... **brillantzwergische Schwertgesellen:** „Wie soll man durch Winden und Rumpfuchtein mit dem Schild einem Lindwurm schaden? Das ist keine Kriegskunst, wie sie von den Altvorderen überliefert ist! Sie haben den wahren Feind offenbar vergessen. Das wird uns Angroschim eines Tages noch teuer zu stehen kommen!“

Magier und Geoden: „Wenn man sich der Drachenmacht bedient, auch, um scheinbar Gutes zu tun, hat der Feind bereits den Kristall von Gier und Verrat in Herz und Verstand gepflanzt.“

Was denkt/denken ... über Drachenkämpfer

... **Priester der Erzzwerge:** „Sie ehren die Traditionen der Altvorderen, sie geben ihr Leben für unser Volk. Angroschs achtfacher Segen über sie (und ihre Ahnen)!“

... **Köche des Hügelvolks:** „Ja, dem alten Feind zu trotzen war eine wichtige Aufgabe. Zum Glück ist der Feind aber längst besiegt. Warum sind sie so ungemütlich und gönnen sich nicht den verdienten Ruhestand?“

... **Schmiede aus dem Amboss:** „Wir fertigen Meisterklingen aus Glut und Erz. Aber jedes Werkzeug ist nur so gut, wie die Hand, die es führt. Diese Krieger bringen das Feuer des Feindes mit unserem Stahl zum Erlöschen. Wie der siegreiche Drachenkämpfer weiß, dringt nur härtester Stahl durch Drachenschuppen.“

... **Schwertgesellen:** „So, so, diese Zwergenkrieger töten also Ungeheuer.“



AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die Göttin Rondra ist manchen Zwergen zwar bekannt, ihre Tugenden stehen aber weit hinter denen Väterchen Angroschs in der Gunst des kleinen Volkes. Zwar verfügen Abgänger der Schule des Drachenkampfes ebenfalls über den Nachteil *Prinzipientreue*, weichen aber dabei vom klassischen Kriegerideal ab. Kein Wunder, denn einen Angriff auf einen gefährlichen angroschimverschlingenden Drachen zu verweigern, nur weil der Plan einen heimlichen Überfall mit Fernwaffen auf ein schlafendes Ungetüm vorsieht, wäre auch reichlich unsinnig. Der Kampf Angroscho gegen Drache ist körperlich und – aufgrund der meist sehr alten und magisch begabten geschuppten Gegner – auch seelisch und geistig ein sehr ungleicher.

Daher sind List und Tücke nicht verpönt, sie gelten gar als Tugenden – auch im Kampf gegen Echsenmenschen, Schwarzmagier, Orks oder gar Elfen. Dennoch sind zwergische Drachenkämpfer keine ehrlosen Gesellen. *Loyalität* gegenüber dem eigenen Bergkönig sowie den Ordensbrüdern und -schwestern gegenüber ist ebenso eine Tugend. *Opferbereitschaft* und der *Schutz aller Zwerge* gehen Hand in Hand. Der Drachenkämpfer muss für seine Ausbildung kein Lehrgeld entrichten und ihm wird höchster Respekt entgegengebracht, dafür wird von ihm der Schutz der heimatlichen Stollen verlangt – notfalls unter Einsatz aller Entbehrungen, auch des eigenen Lebens.

PERSONEN DER AKADEMIE

*»Der siegreiche Drachenkämpfer streitet nicht allein, denn viele Steine machen die Lawine, die selbst einen Riesenlindwurm begraben kann.«
—aus einer Inschrift über einem Stollen der Akademie, 256 BF*

TROMMOK SOHN DES TRALAK

Meister Trommok (*749 BF, mächtiger, nach hinten geflochtener, grauer Schnauzbart, kunstvoll verziertes Holzbein, dessen Fuß einem zertretenen Drachenkopf ähnelt; rau, aber herzlich), der Akademieleiter, führt die Schule bereits seit beinahe einem Jahrhundert. Nachdem der erfolgreiche Drachenjäger sein linkes Bein an einen Höhlendrachten verlor (*Angrosch 42*), zog sich Trommok aus dem aktiven Drachenkampf zurück, um sein Wissen an jüngere Angroschim weiterzugeben.

Seine Rüstung, gefertigt aus dem Schuppenkleid des Höhlendrachten, der seinem Bein zum Verhängnis wurde, trägt er nur zu zeremoniellen Anlässen. Der Lehrer pflegt ein beinahe väterliches

Verhältnis zu seinen Schützlingen und setzt alles daran, seine Schülern zu lehren, lebendig aus einem Drachenkampf herauszukommen. In der Lehre hat er eine neue Berufung gefunden, seinen Frieden mit sich gemacht und sich dadurch mit seinem Schicksal als Versehrter abgefunden.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● LUBRURNE TOCHTER DER OLBURNE (*812

BF, haarlos, verbranntes Haupt, stark vernarbt, fatalistisch). Die Verehrerin der legendären Drachentöterin *Theruka* ist selbst keine Absolventin der Schule, hat aber als Söldnerin der *Korknaben* schon einige Drachenkämpfe überstanden, auch gegen untote Ungeheuer der Warunkel. Lubrurne gibt ihr Wissen über die schändliche Magie der Menschen und Elfen – und wie man ihr begegnet – an die Schüler weiter. Auch unternimmt sie dann und wann mit der ganzen Gruppe Ausflüge zur Oberfläche, um einmal den ein oder anderen echten Ork zu erschlagen.

Trotz ihres abstoßenden Äußeren hat sie als Junggesellin und ruhmreiche Kriegerin einige Verehrer, für deren Werben sie jedoch nur Spott übrig hat. Lubrurne hat schon viele Freunde sterben sehen und daher kein Interesse mehr an innigen Bindungen. Aus ihrem versteckten seelischen Schmerz resultiert auch ihre zynische Art, wenn Lubrurne ihren Schülern die grausamsten Tode im Drachenfeuer mit einem Lächeln auf den Lippen ausmalt.

● KUTORIX SOHN DES KURILMOX (*751 BF, rostroter Bart bis zu den Knien, winzige Augen, die ständig zusammengekniffen

werden, recht dünn für einen Zwergenkrieger) hat während seines langen Lebens schon eine beachtliche Anzahl Tatzelwürmer erschlagen, noch fehlt ihm aber ein echter Drache. Der Gram darüber macht ihn verschlossen und gereizt. Als Kriegergelehrter gibt er überwiegend theoretischen Unterricht.

● ZINKIM SOHN DES ZINKZAG (*986 BF, schwarzer Schandbart, naiv, stets gut gelaunt) ist die gute Seele der Schule. Er putzt, er räumt auf, er kocht, und er bewundert die Schüler. Als ihm eine Aufnahme in die Schule verwehrt wurde, spionierte Zinkim, vom Vorsatz bewegt, ein echter Held und Drachentöter zu werden, heimlich in den Hallen der Akademie – und wurde erwischt. Seitdem trägt er einen kurzen Schandbart und ist als „Angroscho für alles“ für die niederen Aufgaben in der Schule zuständig. Der junge Zwerg sieht darin aber eher ein Segen als eine Bestrafung, kann Zinkim doch dem Unterricht ganz nah sein, aufmerksam beobachten und lernen, um einst doch noch ein drachenmetzelnder Held zu werden.



Xorloscher Krieger



EIN HELD AUS DER SCHULE DES DRACHENKAMPFES

»Der siegreiche Drachenkämpfer versteckt sich nicht zaudernd im Stollen, sondern fällt den Lindwurm an, wenn er Hals, Seite oder Bauch entblößt.«

—Gravur in einer Drachenschuppe, 385 v.BF

Es ist das von Angrosch auferlegte Los aller Zwerge, die Schätze der Erde vor den Dienern des Pyrdacor zu bewahren. Damit ist der Kampf gegen die Drachen die Pflicht eines jeden Angroscho – so jedenfalls die Meinung der traditionellen Erzzwerge.

Abgänger der Akademie bilden die erste Linie in der Schlacht und sind ein Vorbild an Mut und Opferbereitschaft. Dabei stehen sie in einer jahrtausendealten Tradition und müssen so stets fürchten, ihren Vorvätern nicht gerecht zu werden.

Während ihrer recht eigenwilligen Ausbildung wird ihnen ständig der alte Feind vor Augen geführt, vor seinen Machenschaften gewarnt und seine Hinterlist betont. Da bleibt ein ausgeprägter *Verfolgungswahn*, was allerlei Drachengeziicht angeht, und *Vorurteile* gegenüber allen geschuppten Wesen nicht aus. Hinter jedem Übel scheint ein Drache zu stecken, und was Schuppen hat, kann ohnehin nichts Gutes im Schilde führen. Auch sind Drachenkämpfer im Umgang mit Menschen äußerst *weltfremd* – und wie unbedeutend erscheinen die kleinlichen Nöte und Intrigen der kurzlebigen Oberflächenbewohner gegenüber dem ewigen Kampf gegen die Drachen! Aber nicht nur die Riesenechsen selbst, sondern alles Drachenwerk, alle finstere Magie und das Übel der Welt sollen von einem Drachentöter bekämpft werden. So mag sich ein Held der Schule auch Menschen gegenüber als treuer Gefährte erweisen, so sie von edler Gesinnung sind. Seine eigentümliche Sichtweise auf die Welt und sein Misstrauen gegenüber Geschuppten wird der Drachenkämpfer allerdings nie ganz ablegen.

Die Zeiten der großen Kriege sind vorbei. Seit dem *Drachenfrieden* um 4200 v.BF und dem Fall Pyrdacors sind Einzelgefechte, häufig gegen mindere Tatzelwürmer und Baumdrachen, die Hauptaufgabe der Drachenkämpfer. Höchstes Ziel eines jeden Drachenkämpfers ist die Verleihung des Theruka-Schildlings in Titanium (*Angrosch* 70) für die Tötung eines großen Drachen, denn die Ausrottung der Lindwürmer ist noch immer der beste Schutz der Zwergenheit. Und ein Held der Drachenschule ist bereit, sein Leben für diesen Schutz zu geben.

DIE SCHULE DES DRACHENKAMPFES IM SPIEL

»Der siegreiche Drachenkämpfer verschwendet nicht sein angroschgeschaffenes Leben im Frontalangriff, sondern nutzt jede Deckung vor dem Drachenfeuer, die er finden kann.«

—aus Weg des Erzes, 922 v.BF

Sollte man sich in der ungünstigen Lage befinden, einen Drachen erschlagen zu müssen, gibt es in ganz Aventurien wohl keine bessere Anlaufstelle als die Schule des Drachenkampfes in Xorlosch. Hier finden sich nicht nur Rat und Strategie, sondern auch Zwerge, die diese ausführen. Das Ablehnen eines Drachenkampfes durch über die Akademie vermittelte Drachenkrieger ist sehr un-

wahrscheinlich, allerdings lassen sich die Zwerge ihre gefährvolle Berufung durch immense Mengen Gold vergelten, gerade für menschliche Auftraggeber. Zudem benötigt ein Bittsteller einen Fürsprecher aus der Stadt Xorlosch, um die Schule überhaupt kontaktieren zu können.

Verdienten zwergischen Helden, besonders Drachentötern, bietet die Schule die Möglichkeit, Sonderfertigkeiten zur Drachenjagd zu lernen, wenn sie sich als Gegenleistung als Gastlehrer am Unterricht der Schule beteiligen. Besonders herausragende zwergische Helden können sich auch um eine Aufnahme in den Drachentörerbund bemühen (SO +1).

Einem menschlichen Drachentöter unter den Helden könnte als erstem Großling die Ehre zuteil werden, als Gastlehrer eingeladen werden. Die Ausnahmegenehmigung zum Betreten der heiligen Stadt Xorlosch und das Erlangen von Geheimwissen des Drachenkampfes wird bei Traditionalisten unter den Erzzwergen jedoch eine Todfeindschaft nach sich ziehen, ohne dass der Held dies ahnt.

SZENARIOIDEEN

● Nur die Ordenskrieger des Drachentörerbundes haben das Privileg zu entscheiden, wer das ruhmreiche Drachenwappen der Heerführer der Drachenkriege führen darf. Eine Gruppe marodierender Zwergensöldner soll unter diesem Banner schändliche Taten in der Wildermark begangen haben. Die Akademie benötigt menschliche Unterstützung, um der Sache auf den Grund zu gehen und Frevler zu bestrafen. Die Lage wird aber *verzwickter*, sobald sich herausstellt, dass die Söldner das Banner rechtmäßig führen.

GEHEIMNISSE DER SCHULE DES DRACHENKAMPFES

● **Götterwaffen:** In einer der Waffenkammern, verschlossen hinter mechanischen Fallen und geweihten meisterlichen Schlössern, versteckt sich der größte Schatz der Schule: drei meisterliche Felsspalter aus Zwergenstahl sowie ein Drachentöter aus Titanium. Diese Waffen werden für den Fall eines großangelegten Angriffs der Drachen auf Xorlosch bereitgehalten. Der Inhalt der Waffenkammer ist nur den Lehrern bekannt. Die Spekulationen unter den Schülern sind entsprechend groß. Übermäßige Neugier hat bereits einen Schüler das Leben gekostet.

● **Das Wissen der Altvordenen:** Zusätzlich zu den Lehrwerken versteckt sich in den Hallen der Schule ein wahrer Schatz an Schrifftafeln, die in Angram verfasst und daher von den meisten Zwergen nicht mehr verstanden werden können. Sie beinhalten Wissen über Schwachstellen von Drachen, Hinweise auf vergessene Zaubersprüche der wenig geliebten Götter zur Bekämpfung von Lindwürmern und mentale Schutztechniken gegen Drachenmagie. Allerdings berichten sie auch derart detailliert von der Macht der Geschuppten und ihres Gottdrachen, so dass ein wenig standhafter Zwerg bei der Lektüre an Angrosch zweifeln und auf die Idee kommen könnte, alle Zwergenvölker den Drachen zu unterwerfen, um deren Überleben sicherzustellen. (*)



KLEINE AKADEMIE

DIE DRACHENSTREITER-AKADEMIE ZU BIRKHOLT

Vollständiger Name: Drachenstreiter-Akademie zu Birkholt der Donnernden zum Wohlgefallen

Standort: Birkholt, Bornland

Wappen/Symbol: Schwert und Lanze gekreuzt vor einem Drachenkopf

Wahlspruch: *Per aspera ad astra* (Zu den Sternen führt ein steiniger Weg)

Träger: kleinadlige Bronnjaren der Region, ehemalige Abgänger

Spezialgebiet: Kampf mit Schwert und Streitkolben und Schild, rundergefalliger Zweikampf

Personen der Historie: keine

Bedeutende Abgänger: Jedwinja Turjeleff, Akademieleiterin seit 1030 BF (*995 BF)

Größe: klein

Beziehungen: sehr klein

Finanzkraft: minimal

Ausstattung: klein (ansehnlicher Waffenfundus, meist Geschenke ehemaliger Abgänger)

Besonderheiten: Die Schule muss mit dem Notwendigsten auskommen und auch einen richtigen großen Fechtsaal gibt es nicht. Dieser ist mit dem frei geräumten Speisesaal identisch.

„In Festum glauben sie eine harte Ausbildung zu durchlaufen. Wer aber unsere Ausbildung hier durchlaufen hat, kann über Festumer Verhältnisse nur müde schmunzeln!“

—Jedwinja Turjeleff zu einigen Kadetten nach einem nächtlichen Dauerlauf, neuzeitlich

GESCHICHTE

Die im Jahre 969 BF von dem an einer Drachenhatz beteiligten *Tanjew von Birkholt* gestiftete Drachenstreiter-Akademie zu Birkholt schaut auf eine vergleichsweise junge Geschichte zurück, die nicht allzu viele Höhepunkte kennt. Dem vermeintlich hehren Anspruch, Drachentöter ausbilden zu wollen, folgte sehr bald die Ernüchterung: Weder das dafür notwendige Wissen noch die dafür notwendige Ausrüstung waren ohne weiteres in ausreichendem Umfang zu beschaffen. Auch stiegen die Kosten weit über das von Tanjew erwartete Maß hinaus, denn seine Werbungen für eine Teilträgerschaft bei anderen Adligen des Festenlandes führten nur in den wenigsten Fällen zum Erfolg. Und so kaufte er schließlich einen niedergebrannten Gutshof bei Birkholt in der Überzeugung, dass dessen Wiederinstandsetzung ohne Probleme im laufenden Lehrbetrieb möglich sei. Davon, dass diese Einschätzung grundlegend falsch war, zeugt noch heute der Zustand des Gebäudes.

Ein Tiefpunkt der Schule war zweifelsfrei die Tatsache, dass *Jucho von Dallenthin und Persanzig* in der Stiftungsurkunde des Widderordens von 1008 BF die Abgänger aus Festum und Neersand zu einem Jahr Dienst im Orden verpflichtete, die Kadetten aus Birkholt jedoch nicht. Dies lag nicht allein in fehlendem Vertrauen in die Fähigkeiten der dort hervorgebrachten Abgänger, sondern vor allem auch daran, dass er die Birkholter Akademie schlicht und ergreifend vergessen hatte.

Seit im Jahr 1030 BF die junge *Jedwinja Turjeleff*, die selbst Abgängerin der Akademie war, die Leitung der Einrichtung, die ihr Vorgänger entnervt aufgegeben hatte, übernommen hat, scheint ein etwas anderer Wind zu wehen. Für einige fühlt es sich so an, als bekäme die Akademie endlich den verdienten Aufwind. Sie war es

auch, die den heutigen Wahlspruch für die Akademie ausgab und bezieht ihn nicht allein auf die Situation der Akademie, sondern auch auf die eines frisch gebackenen Kriegers, denn der Kriegerbrief allein macht noch keinen Ruhm.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Das Leben an der Akademie ist geprägt von einer allgegenwärtigen Mangelverwaltung durch die der Ruf der Einrichtung auch eher zweifelhafter Natur ist. Raum ist genauso Mangelware wie Lehrmeister und Lehrbücher. Hier wird nur hingeschickt, wessen Eltern sich keine andere Schule leisten können, oder wer nicht an einer anderen Schule aufgenommen worden ist, sodass meist noch nicht einmal zwei Schüler pro Jahrgang anzutreffen sind. Die Schule ist untergebracht in einem etwas abseits von Birkholt liegenden alten Gutshof von dessen drei Flügeln nur einer einigermaßen bewohnbar ist, während der eine über die Jahrhunderte als Steinbruch genutzt wurde und der dritte nach einem Brand einsturzgefährdet ist. Der Speisesaal im Erdgeschoss des zweigeschossigen Hauses dient gleichzeitig als *großer Fechtsaal* und die Kammern für die vier Lehrmeister und 14 Zöglinge liegen fast ausschließlich im oberen Geschoss, wo sie nicht ausreichend beheizt werden können.

Der Lehrplan richtet sich stark nach den Möglichkeiten der Schule. Da es nur zwei Pferde gibt, deren Eignung zum Streittross eher fragwürdig ist, werden im Lanzengang nur Grundlagen vermittelt. Was das Waffenmagazin angeht, so zehrt die Schule von den Geschenken ehemaliger Abgänger, die die Waffenkammer füllen und die freundliche Unterstützung des in Birkholt ansässigen Hufschmieds, der beschädigte Waffen für wenige Münzen einigermaßen in Stand setzt. An dieser Stelle mangelt es eher an spezialisierten Lehrmeistern, so dass zwar der Kampf mit Schwert oder Streitkolben und Schild intensiv unterrichtet wird, andere Waffengattungen dafür jedoch entsprechend kürzer kommen. Die Akademieleiterin Jedwinja Turjeleff bemüht sich zwar immer wie-



der darum, kampferprobte Reisende oder andere Kämpfer aus der Region zumindest für einige Wochen als Gastlehrer zu gewinnen, doch häufig genug scheitert dies an den finanziellen Mitteln der Akademie. Ein ständiger Gastlehrer der Akademie ist der Rondrageweihete der Stadt, der sich um den dortigen Tempel kümmert. Auch dessen unmittelbare Einbindung in den Lehrbetrieb hat bislang nicht dazu führen können, den Ruf der Drachenstreiter-Akademie merklich zu verbessern.

Diese wenigen Gelder führen auch dazu, dass die Zöglinge erheblich stärker in die Alltagsarbeiten der Akademie eingebunden sind, als dies an anderen Kriegerakademien der Fall ist. Brennholz hacken, Fegen und Abspülen sind Aufgaben, denen ein Birkholter Krieger im Laufe seiner Ausbildung zur Genüge nachgekommen ist. Die Ausführung der Aufgaben ist dabei völlig unabhängig von Wind und Wetter und der Tageszeit.

Die häufigen Feldexkursionen in Birkholt rühren nicht zuletzt von der Ermangelung von Alternativen her. Doch wird den Kadetten dabei ein profunder Blick für die Vor- und Nachteile von Gelände in der Schlacht mitgegeben. Zumindest an Stoffen mangelt es in der Akademie nicht, gibt es doch die ein oder andere Weberei in Birkholt, die die Kriegerakademie ihrer Stadt zumindest auf diese Weise unterstützen möchte. Zerrissene Kleidung zu nähen lernen die Eleven jedoch vom ersten Jahr an und beherrschen dies meist erheblich schneller als das Alphabet. Auch theoretische Fächer wie Staatskunst, Rechtskunde und Bosparano werden nur in völligen Grundlagen vermittelt.

Ein Erfolg, den sich Jedwinja Turjeleff auf die Fahnen schreiben kann, ist der gelegentliche Besuch des in Birkholt lebenden Magiers Orschin Baerensen an der Akademie. Spätestens die Erfahrungen des Borbaradkriegs nämlich haben der Akademieleiterin deutlich gemacht, dass Magie ein Bestandteil des Schlachtfelds ist, den auszublenden tödlich sein kann. Nach einer durchzechten Nacht schließlich rang sie Orschin Baerensen das Versprechen ab, den Kadetten Einblicke in Effekte klassischer Kampfzauberei und Dämonenkunde zu geben.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die Loyalität der meist aus der Gegend stammenden Absolventen gilt in hohem Maße der Akademie, deren Zustand sie verbessern möchten und gleichzeitig auch der Trägerschaft der Akademie. So folgen die Krieger der Drachenstreiter-Akademie auch eben diesen Bronnjaren und schließen sich deren Gefolgen an, wenn der Adelsmarschall zum Heerbann ruft. Nicht selten kehren sie manchmal für eine kurze Weile an die Schule zurück um als Gastdozent die nachfolgenden Jahrgänge zu betreuen.

Der Begriff von *Ehrenhaftigkeit* ist an der Drachenstreiter-Akademie sehr stark an der Linie der Rondrakirche ausgerichtet und auch der Einsatz von Schusswaffen erscheint den Abgängern als ehrenrührig. Wo es geht, vermeiden sie es an der Seite von Fernkämpfern zu kämpfen. Die Praxis auf dem Schlachtfeld bringt jedoch für manchen Abgänger starke Konflikte, denn nicht selten sind Fernkämpfer Teil der kämpfenden Truppen. Für besonders pragmatisch veranlagte Krieger der Akademie gilt jedoch auch der Ausspruch *Ayla von Schattenrunds* in ihrer Funktion als Schwert der Schwerter, die formulierte, jeder kämpfe mit seinen Waffen für Rondra. Dass dieser Ausspruch dabei stark belastet wird, ignorieren sie geflissentlich.

Ein stark ausgeprägtes Ideal ist der *Schutz der Schwachen*, der hier sehr wörtlich genommen wird und bisweilen auch die Züge von rondrianischer Selbstaufgabe annehmen kann.

Was denkt die Drachenstreiter-Akademie über ...

... die Neersander Kriegerakademie: „Wir sind doch eigentlich gar keine Konkurrenten. Sie bilden nur Adlige aus, wir auch Bürgerliche. Ich wüsste gern, weshalb sie so schlecht über uns reden.“

... den Widderorden: „Es wäre schön, wenn sie uns ernst nehmen würden. Nur weil wir nicht in ihrer Stiftungsurkunde erwähnt werden, heißt das ja nicht, dass wir nicht auch kämpfen können.“

... die Kavaliersakademie in Festum: „Gute Krieger bilden sie aus, da gibt es nichts. Aber sie bilden sich eine Menge auf sich ein. Nun gut, bisweilen durchaus zu Recht ...“

Was denkt die ... über die Drachenstreiter-Akademie

... der Widderorden: „Ach ja, die gibt es ja auch noch. Vielleicht sollte man bei Zeiten einmal sehen, ob wir auch dort Ordensbrüder und -schwestern finden können.“

... die Birkholter Bevölkerung: „Unsere Kriegerakademie? Ja ... sie bemühen sich ja wirklich. Und kämpfen können sie auch, ich hab' sie mal üben sehen. Aber bislang hat sich ja keiner von dort einen wirklichen Namen gemacht. Naja, trotzdem schön, dass wir sie haben.“

... die Kavaliersakademie zu Festum: „Ja, die gibt es tatsächlich. Ich habe es erst nicht glauben können und es für einen Schwank aus dem Büchlein *Die Birkholter* gehalten. Naja gut, sollen sie mal machen ...“

PERSONEN DER AKADEMIE

JEDWINJA TURJELEFF

Die aus Schwertbergen stammende, vergleichsweise junge Akademieleiterin der Birkholter Drachenstreiter-Akademie (*995 BF, gutaussehend, optimistisch) kämpft jeden Tag mit einer unumsstößlichen Ausdauer für das Überleben ihrer Schule. Obwohl es genug Werber gab, hat es bisher noch kein Mann geschafft das Herz der Veteranin der Schlacht auf den Vallusianischen Weiden zu erobern – und so munkelt manch einer, sie sei mit der Akademie verheiratet.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

• Orschin Baerensen (*965 BF, fehlender linker Unterschenkel, zynisch aber rechtschaffen): Der in Birkholt geborene Magier aus Neersand hat nach den Erfahrungen der Borbaradinvasion, die er durch einen Studienaufenthalt im Mittelreich sehr unmittelbar erlebte einen beißenden Zynismus – insbesondere auch gegenüber der in Neersand vermittelten pazifistischen Grundhaltung – entwickelt. In der 3. Dämonenschlacht verlor er sein linkes Bein vom Knie abwärts und läuft seit dem mit einer Krücke. Kurz nachdem er sich in seinem Elternhaus in Birkholt niedergelassen hatte, trat er seinen Unterricht an der Drachenstreiter-Akademie an. Er nimmt seine Aufgabe sehr ernst, gleichwohl sie unentgeltlich ist.



☉ **Wulfjew Meskinske** (*986 BF, stottert, leicht schwermütig): Lange Zeit sah es so aus, als würde der aus Festum stammende Krieger eine typische gescheiterte Existenz werden: Durch seine unauffällige und zurückhaltende Art fiel er in der Festumer Kriegergilde nicht groß auf und wurde nicht befördert und häufig nicht richtig ernst genommen. Das Angebot Jedwinja Turjeleffs, an die Drachenstreiter-Akademie zu gehen, nahm er ohne zu zögern an. Bei den Kadetten ist er beliebt, da er, anders als die anderen Lehrmeister, gemeinsam mit den Zöglingen Holz hackt und andere niedere Aufgaben übernimmt. Dass er dies in erster Linie tut um Jedwinja Turjeleff zu gefallen, in die er sich bei der ersten Begegnung unsterblich verliebte, weiß niemand.

Ein Held aus Birkholt

Das Aufwachsen und die Ausbildung in so offensichtlichem Mangel führt bei Birkholter Kriegern häufig zu zwei Extremen: Diejenige, die genügsam ist und sich auch mit wenig zufrieden zu geben weiß und diejenige, die froh ist, die Entbehrungen hinter sich zu haben und durch möglichst keinen Umstand wieder zurück möchte in solche Verhältnisse.

Die Nähe zum Rondraempel in der Ausbildung macht aus den Birkholter Kriegern innige Verehrer der Donnernden und nicht selten bemühen sie sich um einen Akolutenstatus in der Kirche der himmlischen Löwin.

Die Drachenstreiter-Akademie im Spiel

In den wenigsten Fällen werden die Helden mit einem Anliegen an die Akademie herantreten. Als sehr viel wahrscheinlicher darf es gelten, dass Jedwinja Turjeleff einen kampferprobten Helden anspricht und ihn als Gastlehrer zu gewinnen – in der müden Hoffnung, dass er sich für ein Bleiben entscheidet. Auch denkbar ist, dass die Drachenstreiter-Akademie an handwerklich bewanderte Helden herantritt um diese als zeitweise Hilfe beim (Wieder-)Aufbau des Gutshofs zu gewinnen.

Vielleicht hat sich aber auch ein Held oder eine Heldin auf die Fahnen geschrieben die unermüdlich arbeitende Akademieleiterin zu erobern um ihr zu zeigen, dass es ein Leben neben der Akademie gibt. Sobald sich dies in Birkholt herumspriicht werden sogar Wetten auf den Misserfolg des Ansinnens abgeschlossen.

Werte für einen Birkholter Krieger finden Sie auf Seite 178.

Die Festumer Kavaliersakademie

Vollständiger Name: Hohe Festumer Kavaliersakademie

Standort: Festum, Bornland

Wappen/Symbol: Lanze und Schwert gekreuzt unter aufsteigendem Pferd

Wahlspruch: Das Schwert wurde nicht gemacht, um den Mund zu ersetzen

Träger: Stadt Festum, Kriegergilde Festums

Spezialgebiet: Lanzenreiten, Kampf vom Pferderücken, moderne Kriegsführung

Personen der Historie: Lischan von der Mark, Adelsmarschall (*870 BF), Grabunz von Dargezin, Gemahl Fürstin Hildelinds von Rabemund (*950 BF)

Ugo Damian von Eschenfurt, Adelsmarschall 1031-1035 BF (*976-1035 BF)

Bedeutende Abgänger: Pjotr Wladimir Kariljew von Krieben, Kronvogt von Usnadamm (*977 BF), Arvid von Geestwindskoje, Landeskanzler (*985 BF)

Größe: groß (50 Kadetten)

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Ausstattung: sehr groß

Besonderheiten: Die Akademie nimmt an regelmäßigen Göttinnendiensten im nahe gelegenen Rondraempel ebenso Teil wie an den monatlichen Waffenübungen der Kriegergilde Festums.

„Wenn ihr durchhaltet, wenn ihr Witter, Schmerz und Unbill der vor euch liegenden Jahre übersteht, werdet ihr überall eine Anstellung finden. Denn nirgendwo sonst ist die Ausbildung so hart und gleichzeitig so gut und nirgendwo bereitet sie euch so auf das Leben vor wie hier.“
—Derjan Humericke in der Ansprache vor dem Jahrgang von 1029 BF

Geschichte

Die bereits 662 BF gegründete Kavaliersakademie ist die älteste der noch bestehenden drei bornländischen Ausbildungsstätten. Im Gegensatz zu Neersand und Birkholt jedoch, unterlag sie in der Vergangenheit grundlegenden Wandlungen: Die hohe Kavaliersakademie entwickelte sich weg von einer Kadenschmiede adeliger Kämpfer und öffnete sich, entsprechend dem Selbstverständnis Festums' als weltoffene freie Stadt, Kadetten aus dem bürgerlichen Umfeld. Heute sind fast alle Kadetten der Kriegerakademie in Festum Bürgerliche, schickt der Adel seine Sprösslinge doch lieber auf

die Schule in Neersand, die nur Adelige aufnimmt, sodass man dort unter sich bleiben kann. Die als hinterwäldlerisch verschriene Drachenstreiterakademie in Birkholt wird von den meisten außerhalb Festenlandes ohnehin nicht ernst genommen.

Seit 1008 BF, mit der Stiftung des Widderordens durch den damaligen Adelsmarschall Jucho von Dallenthin und Persanzig, schließt sich für jeden Abgänger der Schule, genauso wie für jeden Abgänger der Akademie in Neersand, ein Jahr Dienst im Widderorden an, wie in dessen Stiftungsurkunde festgelegt wurde.

Leben an der Akademie

Die Ausbildung in Festum ist hart und von fester Hand durchgeplant, tritt man doch an, einem jeden zu beweisen, dass es keines blauen Bluts bedarf, um ein guter Krieger zu werden. So zählen regelmäßige Exkursionen im Winter ebenso zum Curriculum der Aka-



demie wie überraschende nächtliche Übungen bei jedem Wetter und zu jeder Jahreszeit. Dauereinsätze über das weitläufige Akademiengelände und den **Exerzierplatz** der Festumer Stadtgarde, und Götterdienstleistungen im in Sichtweite gelegenen **Rondratempel** strukturieren den Wochenablauf. Einen deutlichen Fokus der Ausbildung bildet der Kampf vom Pferderücken: Lanzenreiten und zwei Einhandwaffen nach Befähigung des Einzelnen bilden dabei den Schwerpunkt der Ausbildung. Andere Einhandwaffen werden ebenfalls gelehrt, jedoch im Vergleich zur **Schwerpunktwaffe** weit weniger intensiv, während Infanteriewaffen, Zweihand- und Anderthalbhandschwerer allenfalls stiefmütterlich behandelt werden, was schon häufiger zu hitzigen Diskussionen mit den Geweihten des Rondratempels führte.

Bedingt durch die stark auf Reiterei basierende Ausbildung werden die Kadetten ab dem ersten Jahr an den Umgang mit Pferden gewöhnt. Die jährlich stattfindenden akademieinternen Rennen auf der Festumer Rennbahn gelten vielen Kadetten als besonderer Höhepunkt eines Ausbildungsjahrs.

Ein weiterer wichtiger Aspekt des Lehrplans ist die moderne Kriegsführung. Die Einflüsse aus anderen Regionen in einer der wichtigsten Hafensiedle Aventuriens machen nicht an den Akademiemauern halt und neue Waffen, Taktiken und Truppengattungen machen Antworten notwendig. Diese ist man in Festum zu geben gewillt, denn alles andere würde unweitlich dazu führen, dass die Schule ins Hintertreffen geriete. Ein prominentes Beispiel für die Flexibilität der Akademie ist zweifelsohne die Haltung zur Armbrust, der man auf dem Schlachtfeld ihren Platz zugesteht und deren Einsatz man nicht etwa mit **rondrianischer** Inbrunst verurteilt, wie es im nördlicheren Neersand der Fall ist.

Abseits der Kampffähigkeiten legt man an der Kavaliersakademie besonderen Wert darauf, dass sich die Kadetten in anderen Sprachen zu verständigen wissen. Gerade in einer weltoffenen Stadt wie Festum hört man verschiedenste Zungen und nicht jeder Gast spricht seinerseits Garethi. Auch soll auf diese Weise Überlegenheitsdünkel gegenüber anderen Völkern und Regionen verhindert werden, der kaum zum Selbstbild der Stadt im Allgemeinen und der Akademie im Speziellen passen mag. Immer wieder wird den Kadetten in diesem Zusammenhang und in der Staatskunst deutlich gemacht, dass der bewaffnete Kampf niemals oberstes Ziel von Verhandlungen sein kann, sondern dass die Klinge erst gezogen werden sollte, wenn alle anderen Möglichkeiten erschöpft sind.

Sobald die Kadetten alt genug sind, werden sie für nächtliche Wachgänge in der Kriegergilde, einer zünftigen Vereinigung von etwa 300 Kriegern, eingeteilt. Dies dient neben der körperlichen Abhärtung der Einführung in die Kriegergilde, die jedem ehrbaren Abgänger der Akademie für die Zeit nach seinem Dienst im Widderorden eine Anstellung anbietet. Die Gilde wahrt dabei nicht nur die Standesinteressen der Krieger, sondern richtet auch über Verfehlungen ihrer Zugehörigen. Dabei konkurriert die Gilde mit dem Widderorden, bei dem manch ein Abgänger geblieben ist, den in Festum ansässigen Handelshäusern, die Festumer Krieger gerne als berittene Bedeckung für ihre Handelszüge dauerhaft in ihre Dienste stellen, wie auch schließlich Werbern anderer Staaten und Regionen, die die Abgänger in Garderegimentern und Stadtgarden einsetzen, in denen sie Offiziersränge bekleiden. Adelige Krieger aus Festum leisten nicht selten einem Bronnjaren einen Eid und hoffen durch ihre Treue und ihre Fähigkeiten eines Tages mit einem eigenen Flecken Land belohnt zu werden.

AVSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die Prinzipien der Freien Stadt Festum sind fest im Lehrplan der Schule verankert und werden vom ersten Jahr an ständig wiederholt, damit sie verinnerlicht werden. So darf es kaum verwundern, dass die oberste **Loyalität** der Abgänger der Stadt Festum und der Schule gilt. Für manche führt der anschließende Dienst im Widderorden, der nicht selten über das verpflichtende Jahr hinaus verlängert wird, zu einer starken emotionalen Bindung zu diesem Orden und seinen Angehörigen. Natürlich besitzen die Abgänger auch eine ausgeprägte Bindung an das Bornland an sich.

Die Erziehung an der Schule und die Nähe zum Rondratempel bringt es mit sich, dass die Kadetten ihre **Ehrenhaftigkeit**, neben einer rondragefälligen Kampfweise im unmittelbaren Zweikampf, nicht zuletzt durch unbefangenes und weltoffenes Auftreten den meisten denkenden Wesen gegenüber definieren: Fast niemand, gleich welchen Standes und welcher Herkunft, verdient es gering geschätzt oder benachteiligt zu werden – für manche gilt dies sogar für Goblins, solange sie Bürger der Stadt Festum sind. Geschieht eine solche Benachteiligung in ihrer Gegenwart, so sehen es die meisten Festumer Krieger häufig als ihre göttergegebene Pflicht, solchem Treiben Einhalt zu gebieten. Bereits während der Ausbildung bei Ausflügen in die Stadt kann dies gelegentlich zu – zumindest verbalen – Zusammenstößen mit Bürgern oder Reisenden führen.

Die Ausbildung und insbesondere die Nähe zur an der Stadtverteidigung beteiligten Kriegergilde Festums führen zu einem ausgeprägten und wörtlichen Verständnis des **Schutzes der Schwachen**: Ein jeder Unschuldige, der nicht in der Lage ist sich zu verteidigen – teilweise sogar bis hin zu den Goblins Festums, wenn sie geachtete Mitglieder der Gemeinschaft sind – verdient den Schutz der Stärkeren, also den Schutz der Festumer Krieger.

Was denkt die hohe Kavalierschule über...

... die Neersander Kriegerakademie: „Dort werden richtig gute Krieger ausgebildet. Allein ein bisschen weniger Standesdünkel stünde ihnen gut zu Gesicht.“

... die Rondrakirche: „Sie vermitteln in hervorragender Weise Glaube und Werte. Doch tatsächlich existieren Armbrüste und wir müssen ihren Einsatz wahrnehmen!“

... die Stadt Festum: „Wir leben und lehren in einer der weltoffensten Städte Aventuriens. Jeden Tag müssen wir aufs Neue beweisen, ihrer würdig zu sein.“

Was denkt ... über die hohe Kavalierschule

... der Widderorden: „Sie bilden außerordentlich fähige Krieger aus. Zu schade nur, dass so viele von ihnen von der Kriegergilde abgefischt werden.“

... der Festumer: „Um unsere Kriegerakademie beneidet uns doch ganz Aventurien! Naja gut, zumindest der größte Teil.“

... der Adel: „Im Ansatz gut, in der Ausführung verbesserungswürdig. Wird Zeit, dass die Akademie mal ordentlich umgekrempelt wird. Dann haben wir auch wieder eine richtige Alternative zu Neersand.“



PERSONEN DER AKADEMIE

DERJAN HUNTERICKE, AKADEMIELEITER

Der hünenhafte bürgerliche Akademieleiter (*979 BF, hager, gutmütig, aber geradeheraus) vertrat bereits lange Zeit die ehemalige Schulleiterin Yassula Wolfstein, ehe er auch offiziell in das Amt gehoben wurde. Er unterstützt den Widderorden und sucht kampferfahrene Verstärkung für diesen, so dass er immer ein offenes Ohr für die Anliegen wehrhafter Reisender hat.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● **Scheijjan** (*981 BF, lange graumelierte, sonst schwarze Haare, nicht aus der Ruhe zu bringen): Der Schmied der Akademie ist ein rur-und-großgläubiger Exilmarashaner aus Festum, der dank seiner beeindruckenden Fähigkeiten die Anstellung erhalten hat. Während der Eroberung Marashs durch die borbaradianische Invasion kämpfte er im Untergrund und verließ die Insel, nachdem der Rest seiner Widerstandsgruppe in einem Hinterhalt niedergemacht worden war. Er respektiert den Rondraglauben der Kadetten und Lehrmeister und erwartet seinerseits Respekt gegenüber seinem Glauben.

● **Danja Timpiski** (*987 BF, unauffälliges Äußeres, hilfsbereit): Die Stallwartin der Schule kümmert sich um Stallungen und die Pferde der Akademie. Man sagt ihr nach, dass sie sich an jedes Ereignis, das in irgendeinem Zusammenhang mit ihren Tieren steht, erinnern kann. Tatsächlich besitzt sie ein *Gutes Gedächtnis* und das nicht nur bezogen auf die Pferde. Sie ist so etwas wie die gute Seele der Akademie, die stets um Ross und Reiter besorgt ist.

EIN HELD AUS FESTUM

Ein Abgänger der Kavaliersakademie versteht sich als weltgewandter Krieger, der nicht selten jene Regionen und Reiche sehen und verstehen lernen möchte, von denen er in seiner Ausbildung so viel gehört hat. In Konfliktfällen sieht er sich zunächst als Mittler zwischen unterschiedlichen Ansichten, für den der blanke Stahl die letzte, nichts desto weniger aber manchmal absolut notwendige, Möglichkeit darstellt – die sprichwörtliche *Ultima Ratio*. Er ist von seinen Fähigkeiten, insbesondere mit der Waffe, überzeugt und wird sie entsprechend einsetzen. Diese Prägung erhöht durchaus die Eignung festumer Krieger, diplomatische Gesandtschaften zu begleiten.

DIE KAVALIERSAKADEMIE IM SPIEL

Suchen die Helden in Festum Kontakt zum Widderorden, so ist Derjan Huntericke genau der richtige Ansprechpartner. Andersherum beobachtet die Kavaliersakademie alle militärischen Entwicklungen aufmerksam. Sollten Huntericke oder andere Lehrmeister der Akademie auf kampferfahrene Charaktere aus anderen Regionen und/oder Völkern in Festum aufmerksam werden, so laden sie diese nicht selten als Gastdozenten zu Übungen mit anschließendem Essen ein. Auf diese Weise sollen einerseits die Kadetten Respekt vor und Offenheit gegenüber anderen Kulturen erlangen, während Gespräche beim Essen neue Erkenntnisse über mögliche Wandlungen in der Kriegsführung und -technik ermöglichen, auf die eventuell reagiert werden muss. Einigen Adligen des Bornlands ist die weltoffene Einstellung der Akademie ein wahrer Dorn im Auge und sie warten nur auf die Gelegenheit, die Akademieleitung zu Fall zu bringen um die Schule ‚von Grund auf neu aufzustellen‘.

Werte für einen Festumer Krieger finden Sie auf Seite 178.

DIE RONDRA SCHULE DER UNIVERSITÄT METHUMIS

Vollständiger Name: Fakultät für Kriegs- und Wehrkunst der Zwölfgötlichen und Herzöglichen Hohen Schule zu Methumis
Standort: Methumis, Liebliches Feld

Wappen/Symbol: Universitätsiegel mit dahinter gekreuzten Schwertern

Wahlspruch: *Omnia ad maiorem imperii gloriam* (Alles zur höheren Ehre des Reichs)

Träger: Universität zu Methumis

Spezialgebiet: rondrianischer Kampf und theoretische Kriegsführung

Personen der Historie: noch keine

Bedeutende Abgänger: noch keine

Größe: groß (60 Wehrstudenten)

Beziehungen: groß (Herzog, Universität und Rondrakirche), sonst mittel

Finanzkraft: ansehnlich (Schulgelder und Sonderzuwendungen)

Ausstattung: groß

Besonderheiten: Die Akademie ist einerseits eine Fakultät der Herzog-Eolan-Universität, andererseits aber eine vollwertige Kriegerakademie. Sie ist in der Hofburg untergebracht und beherbergt den Rondraschrein Methumis in ihren Räumlichkeiten.

„Ihr seid hier doch nicht in der Schola Defensoria dieses Schwertkünstlers, also hört auf Löcher in die Luft zu schlagen! Wenn ihr hier entlassen werdet, versohlt ihr den Schülern der Herzogenschule den Allerwertesten und habt gar die Möglichkeit in unserer ruhmreichen Armee Offizier zu werden! In jeder Waffengattung! Also reißt euch gefälligst zusammen, bei Rondra!“

—Zurechtweisung einiger Wehrstudenten während der Ausbildung, neuzeitlich

GESCHICHTE

Die wohl jüngste Kriegerakademie Aventuriens wurde im Jahre 1008 BF zunächst als Fakultät für Kriegs- und Wehrkunst für die reine Ausbildung von Offizieren gegründet. Zu diesem Zeitpunkt existierte sie parallel zur Herzogenburgs-Akademie, die reine Krieger ausbildete, und zur Herzogenschule, die Staatsmänner ausbildet. Dass hier drei Einrichtungen um zum Teil die gleichen jungen Menschen warben, führte unweigerlich zu Spannungen



zwischen diesen Lehranstalten und zu finanziellen Einbußen auf Grund von fehlenden Schulgeldern. Im Folgenden kam Herzog Eolan IV. Berlinghan nicht umhin, die Rondrakirche als weitere Unterstützerin ins Boot zu holen, um die Schließung der finanziell stark unter Druck geratenen Fakultät für Kriegs- und Wehrkunst zu verhindern. Zusätzlich veränderte die Fakultät schließlich die Zusammenlegung mit der Krieger ausbildenden Herzogenburgs-Akademie nach den Thronfolgekriegen 1028-1030 BF, die im gleichen Gebäude untergebracht war. Im Rahmen dieser beiden Ereignisse war die Rondraschule gezwungen, Zugeständnisse in Lehrplan und -personal zu machen, die eine grundlegende Veränderung der Fakultät einleiteten: Neben dem Kampf mit schlanken Fechtwaffen rückte zunehmend der Kampf mit ein- und anderthalbhändigen Schwertern in den Vordergrund. Neben Kriegskunst, Heeresgeschichte und anderen theoretischen Fächern rückten in erheblichem Maße körperliche Ertüchtigungen, Feldexkursionen und Unterweisungen in den rondrianischen Tugenden in den Fokus. Dies ändert nichts daran, dass die Ausbildung merklich auf eine spätere Offizierskarriere hin ausgelegt ist, über die die Werte und Ideale der Akademie in die Reihen der Armee getragen werden sollen.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Wie auch an der übrigen Universität kommen an der Rondraschule Studenten insbesondere aus gut situiertem, nicht aber zwangsläufig adeligem Hause vor. Doch auch Studenten mit Mäzen finden – bei nachgewiesener Eignung – ohne Schwierigkeiten Zugang zur Ausbildung. Wehrstudenten, wie die Kadetten an dieser

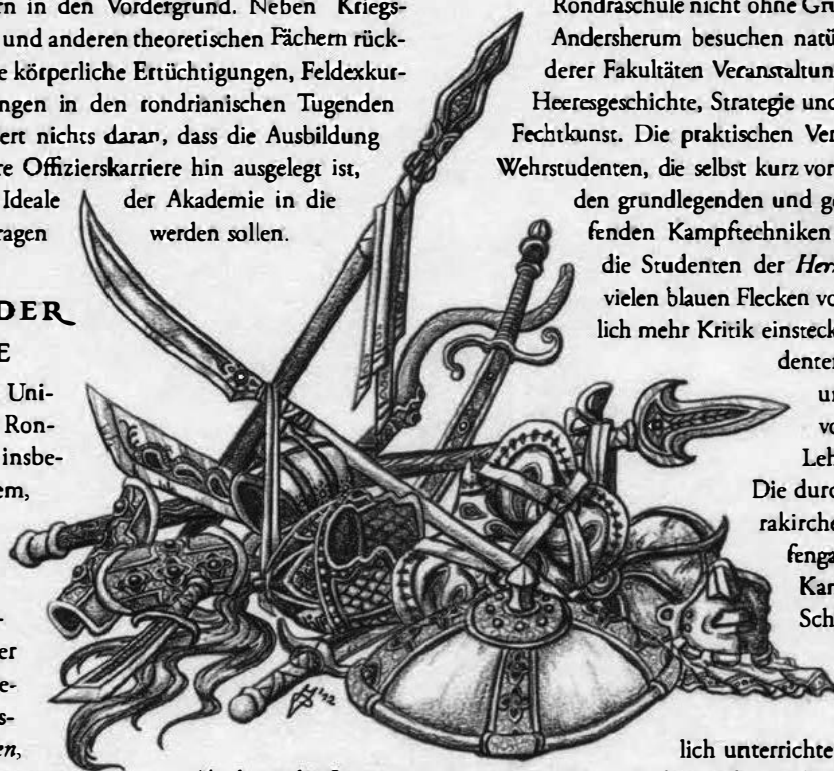
Akademie heißen, aus dem Hochadel jedoch sind ein außerordentlich seltener Anblick, schickt man diese doch eher an die *Akademie der Kriegs- und Lebenskunst* in Vinsalt oder an die *Herzogenschule* in Methumis, die keine Krieger ausbildet, sondern Staatsmänner und -frauen. Der Prozess der Veränderung der Fakultät führte dazu, dass sie der Universität heute in einigen Belangen eher nominell untergeordnet ist: Am offensichtlichsten wird dies im Alter der Studiosi. Die Ausbildung beginnt mit zehn bis elf Jahren. Sie lernen zunächst Rechnen, Lesen und Schreiben und die ersten Grundlagen an der Waffe. Es schließen sich grundlegende Veranstaltungen über Heeresgeschichte, Strategie und Logistik an und erst im studierfähigen Alter durchlaufen die Wehrstudenten auch Grundlagenveranstaltungen des *Trivium* an anderen Fakultäten. Dabei sitzen sie unter anderem gemeinsam mit Studenten der *Herzogenschule*, mit denen es spätestens hier zu Reibereien kommt: Hochadeliger Überlegenheitsanspruch trifft auf kämpferischen Elitedünkel. Neben dieser von den Schülern der *Herzogenschule* abwerwend als ‚kleines Trivium‘ bezeichneten Studien, haben die Wehrstudenten weitere Veranstaltungen nach individueller Schwerpunktsetzung zu besuchen. Die

Wehrstudenten sollen am Ende eine profunde Bildung ‚über die Schwerd Dinge hinaus‘ aufweisen – schließlich versteht man sich als Kaderschmiede horasischer Offiziere. Dabei ist verpflichtend mindestens Astronomie an der Phexschule oder Geometrie beziehungsweise alternativ Arithmetik an der Ingerimmschule zu belegen. Auf diese Weise sollen Grundlagen für ein späteres Verständnis der Navigation bzw. des Militäringenieurwesens und der Truppenversorgung gelegt werden. Häufig fällt die Wahl für weitere Veranstaltungen auf die Peraine-, die Boron- und die Praiosschule. Die *Herzogenschule* hingegen verbietet sich für viele von selbst. Neben diesen Studien werden Strategie und Logistik sowie Heeresführung weiter vertieft, denn dieses Wissen und diese Fähigkeiten unterscheiden den Wehrstudenten deutlich von den anderen Schulen – worauf man an der Rondraschule nicht ohne Grund stolz ist.

Andersherum besuchen natürlich auch Studenten anderer Fakultäten Veranstaltungen der Rondra-Schule in Heeresgeschichte, Strategie und Grundlagenseminare der Fechtkunst. Die praktischen Veranstaltungen werden von Wehrstudenten, die selbst kurz vor dem Abschluss stehen, in den grundlegenden und gelegentlich auch in vertiefenden Kampftechniken unterrichtet. Dass dabei die Studenten der *Herzogenschule* mit besonders vielen blauen Flecken vom Platz gehen und erheblich mehr Kritik einstecken müssen als andere Studenten, versteht sich von selbst und lässt sich nur selten von den beaufsichtigenden Lehrmeistern verhindern.

Die durch den Einfluss der Rondrakirche gerne gelehrtten Waffengattungen sind freilich der Kampf mit Schwert und Schild sowie anderthalbhändigem Schwert. Doch richtet sich die einem Schüler hauptsächlich unterrichtete Kampffertigkeit letzten

Endes nach Befähigung und Neigung: Auch Fechtwaffen, Säbel, Infanteriewaffen und Zweihandschwerter werden angeboten. Weitere Waffengattungen neben der Hauptwaffe werden mit den Schülern gemeinsam ausgesucht und in Grundlagen unterrichtet. Diese sollen, ganz dem universitären Gedanken des individuellen Lernens folgend, eine spätere Weiterbildung ermöglichen. Außerdem folgt man dem Gedanken, dass es den fähigen Offizier auch ausmacht, mehr als nur eine Waffe zu beherrschen. Ansonsten hätten die Studiosi schließlich auch zur Schwertgesellschule *Enzo Comantes* gehen können. Dem Fechten unter Stress und in verschiedenen Situationen, wie vom Pferderücken oder auf wankenden Balken, wird ebenso viel Aufmerksamkeit geschenkt wie dem Kommandieren kleinerer Kampfgruppen. Inzwischen ist es Tradition, dass zur Verabschiedung die besten Abgänger der *Herzogenschule* und der Rondra-Schule im Hof der Hofburg gegeneinander antreten. Selten werden Kämpfe so verbissen ausgetragen und so laut angefeuert wie diese – vielleicht mit Ausnahme der beinahe regelmäßigen und schwer geahndeten Kneipenschlägereien und anderen Raufereien zwischen Studenten der beiden Schulen.



Akademie heißen,



Als Dank für die Zuwendung der Rondrakirche und aus Konkurrenzdenken zur *Herzogenschule* und zur *Schola Defensoria* des *Enzo Comante* heraus bemühte sich die Rondraschule darum, den städtischen Rondraschrein in ihren Räumlichkeiten aufzunehmen und zu unterhalten. Dadurch finden sich immer wieder *rondrageweihete* Gastprofessoren an der Fakultät ein, die ihre Erfahrungen und ihr Können den Wehrstudenten weitergeben.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die Ausbildung insbesondere in den theoretischen Fächern ist durchzogen von Reichspatriotismus, wie er einem Offizier gut zu Gesicht steht. So vermag es kaum zu verwundern, dass die *Loyalität* der Abgänger in starkem Maße dem Reich gilt. Der direkten Abgrenzung zur *Herzogenschule* ist es geschuldet, dass auch eine starke Bindung an die Schule tief in der Weltanschauung der Kadetten verankert wird.

Durch die Zuwendungen der Rondrakirche ist die Fakultät geprägt von deren Lehren und Idealen. Auch das Lehrpersonal – insbesondere das der Waffengänge und der körperlichen Ertüchtigung – entstammt in Teilen unmittelbarer Kirchennähe. So erklärt es sich, dass zahlreiche *rondrianische* Prinzipien der *Ehrenhaftigkeit* den Kadetten als erstrebenswertes und hochzuhaltendes Ideal gelten. List und Tücke erscheinen alleine auf dem Schlachtfeld angebracht, niemals aber in einem Kampf zwischen zwei Beteiligten. Dabei zollt die Ausbildung allen *rondrianischen* Idealen zum Trotz durchaus Tribut an die moderne Kriegsführung und den Abgängern ist bewusst, dass auch Schusswaffen wie Armbrüste einen festen Platz auf dem Schlachtfeld haben, gleichwohl sie selbst diese nicht nutzen würden.

Auch wird in der Ausbildung großer Wert darauf gelegt, dass diejenigen, die das Privileg hatten unter Rondras gestrengen Augen die

Ausbildung zu durchlaufen, jenen in Zeiten der Not helfen sollen, die dieses Privileg nicht hatten – ganz gleich ob Baron oder Bettler. Der *Schutz der Schwachen* ist, gemäß dem Ehrverständnis der horasischen Edelleute, eine der obersten Tugenden, auf die sich ein Abgänger der Fakultät zu berufen hat. Dass dies, nicht zuletzt durch die deutliche Nähe zu den klassisch ritterlichen Tugenden von der Rondrakirche nach Kräften vorangetrieben wird, vermag dabei kaum zu verwundern.

PERSONEN DER AKADEMIE

ALRJCIO MERCATORJ, DEKAN

Der Dekan der Fakultät (*987 BF, kahlköpfig, geradlinig) ist ein Horaspatriot von echtem Schrot und Korn. Der größte Triumph für ihn war die *Seeschlacht bei Phrygaios*, an der er mit Sonderurlaubung teilnahm. Auch wenn er es sich selbst nicht eingestehen würde, so sympathisiert er doch innerlich ein wenig mit den Zielen der Murakianer (Horas 79).

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● **Perscio von Arivor** (*979 BF, charismatisch, ruhiges Gemüt): Der alternde Rondrageweihte betreut den Methumiser Rondraschrein und lehrt Zöglinge den Kampf vom Pferderücken. Er diente eine Zeit lang auf dem Rhodenstein im Kampf gegen Orks, die er dort hassten, nicht aber zu unterschätzen lernte, und fand dort seine Liebe zur Gelehrsamkeit und zu alten Chroniken. Er kooperiert viel mit den anderen Fakultäten und teilt sein Wissen gern mit Gesprächspartnern.

● **Festina ya Prosperi** (*984 BF, Augenklappe, aufbrausend): Die knallharte Kämpferin unterrichtet vorwiegend in den Waffengattungen Anderthalbländer und Fechtwaffen und ist ausgesprochen duellerfahren. Seit sie in einem Duell gegen einen Schwertgesellen nach Adersin das linke Auge verlor, hasst sie diese Schwertgesellen voller Leidenschaft und betrachtet sie als völlig unfähig. Lieber heute als morgen sähe sie gleich die ganze *Schola Defensoria* Methumis verlassen.

● **Duardo Capense** (*993 BF, sehnig, zurückhaltend): Der sehr fähige Theoretiker und Florettkämpfer unterrichtet vorwiegend in Strategie und Logistik und wird aufgrund seiner zurückhaltenden Art und seiner theorielastigen Unterrichtsfächer nur allzu häufig unterschätzt: In Duellen ist er ein harter Gegner, der jede noch so kleine Schwäche auszunutzen weiß.

Ein Held von DER RONDRASCHULE

Ein Krieger der Rondraschule hat neben seinen Fähigkeiten mit der Waffe vor allem eine profunde Allgemeinbildung mit denen er manchen Gesprächspartner überraschen mag. Seine Ausbildung hat ihn zu einem befehlsgewohnten Offiziersanwärter gemacht, der selten Befehle einfach ausführt ohne die militärischen Hintergründe zu erfragen. Die Regeln des „*bellum honorum*“ gelten ihm als hohes Gut, die auch seine Umgebung und vor allem seine Untergebenen zu achten haben.

Was denkt die Rondraschule über ...

... die *Herzogenschule*: „Auch sie werden früher oder später dahinter kommen, dass Abstammung nicht alles ist. Spätestens bei der nächsten Verabschiedung.“

... die *Schola Defensoria*: „Wir bilden hier Krieger aus. Offiziere. Männer und Frauen, die den Überblick bewahren. Nicht einfach nur Schwertkämpfer ...“

... *Rondrageweihte*: „Sie stehen für wahrlich ehrenhafte Tugenden ein. Manches sollten sie vielleicht nicht ganz so verbissen sehen ...“

Was denkt ... über die Rondraschule?

... *Enzo Comantes*: „Die halten sich für etwas Besseres. Aber gegen einen von meinen Schülern würden sie sich ja doch nicht anzutreten getrauen.“

... die *Herzogenschule*: „Bauerntrampelp, unter die sich hin und wieder ein Adeliger verirrt. Wird Zeit, dass die aus der Hofburg ausquartiert werden.“

... die *Universität*: „Krieger von der Rondra-Schule haben ein viel höheres Wissen als die von anderen Akademien. Etwas anderes kann man von einem Abgänger unserer Universität natürlich auch nicht erwarten.“



EIN ABSCHLUSS IST NICHT GENUG – WISSENSCHAFTLICHE VERTIEFUNG FÜR JUNGKRIEGER

Es kommt gelegentlich vor, dass manch wissensdurstiger Jungkrieger seine Kenntnisse in anderen Fachbereichen vertiefen oder überhaupt welche erlangen möchte. Da sie ebenso wie jeder andere Student das Trivium – gleichwohl in verknappter Form – absolviert haben, stehen ihnen im Grunde alle Fakultäten der Universalschule für weiterführende Studien offen. Ihre Ausbildung an der Rondraschule wird ihnen dabei bereits als ein Studienabschluss angerechnet, so dass sie bis zu drei weitere Fächer wählen können, wobei Rechtskunde, Nautik und Kartographie oder Sternkunde beliebte Wahlmöglichkeiten darstellen.

Spektabilität *Heindiane Gilindor* ist grundsätzlich eine große Unterstützerin Universalgelehrter und fördert geeignete Kandidaten gerne durch den Vorschlag für ein Stipendium des Herzogs. Dabei entstehen zwar bei Leibe keine Universalgelehrten, doch gute Bildung bei Abgängern der Universität ist die beste Werbung für die Schule. (Regeltechnisch lässt sich ein solches Aufbaustudium durch den Vorteil *Gebildet* (WdH 251) abbilden, wobei die zusätzlichen Talentpunkte auf passende Talente verteilt werden sollten.)

DIE RONDRASCHULE IM SPIEL

Die Rondraschule ist als Kriegerakademie einerseits und Fakultät der Universität andererseits vielen Anliegen gegenüber recht offen. Gegen einen kleinen Obolus lässt sich *Alricio Mercatori* auch davon überzeugen, Helden einen Lehrmeister zur Verfügung zu stellen. Andersherum ist man Helden-Lehrmeistern

gegenüber ebenso aufgeschlossen – auch wenn die Entlohnung spärlich ausfällt. Für Recherchen über Militärgeschichte und Geschichte des Horasreichs ist *Perscio von Ariator* ebenfalls eine dankbare Adresse.

Werte für einen Methumiser Krieger finden Sie auf Seite 178.

HOHE SCHULE DER REITEREI ZU NEETHA

Vollständiger Name: Hohe Schule der Reiterei zu Neetha
Standort: Neetha, Horasreich
Wappen/Symbol: steigendes Pferd und Brücke in Rot auf silbernem Grund über blauem Wellenschildfuß
Wahlspruch: *Honestas ad mortem!* (Ehre bis zum Tod!)
Träger: Die Marchesa Chababiens und Timor Firdayon als privater Gönner
Spezialgebiet: leichter Reiterkampf, Schildkampf
Personen der Historie: Thalionmel von Neetha (*746 BF, 767 BF, Rondraheilige)

Bedeutende Abgänger: Ralman von Firdayon-Bethana, Comtoprotector des Horasreichs (*996 BF), Erlgard von Firdayon-Bethana, Comtessa Connetable des Horasreichs (*997 BF), Phedro ya Cosermama (*1012 BF, Graf von Tolfana und designierte Erbe des Fürstentums Dröl)
Größe: klein
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Anstattung: ansehnlich
Besonderheiten: An der Hohen Schule gibt es keine Stipendien. Es wird ausschließlich der Nachwuchs des horasischen Adels ausgebildet.

GESCHICHTE

Von den vielen Schulen, die im Lauf der Jahrhunderte fähige Kämpfer nah der Mündung des Chabab ausbildeten, ist die *Hohe Schule der Reiterei* die einzige Ausbildungsstätte, die bis heute Bestand hat. In der *Bosporanischen Epoche* ließ *Belen-Horas* 860 v.BF ein *Gymnasium* für Offiziere errichten, das aber nach der Eroberung durch Seekönig Mironos 233 v.BF wieder seine Tore schließen musste. Unter *Brigon-Horas* wurde 115 v.BF eine Garnisonsschule in Neetha gegründet, die allerdings 11 BF mit der Aufteilung des Lieblichen Felds in verschiedene Protektorate aufgegeben wurde. In Neethas goldenem Zeitalter zur *Rohakszeit* blühten nicht nur Kunst und Kultur auf, auch der Ruf den neuen Wohlstand zu schützen wurde immer lauter. 559 BF wurde auf Anweisung von *Yusmin Galahan von Hussbeck* die Hohe Schule der

Reiterei gegründet und erhielt das heutige Anwesen. 746 BF wird die heilige *Thalionmel* geboren, später besucht sie die Hohe Schule der Reiterei und wird zu einer stolzen Kriegerin ausgebildet, bevor sie am 4. *Peraine* 767 BF, der bis heute als *Thalionmekag* gefeiert wird, ihren Märtyrertod stirbt und mit Rondras Hilfe verhindert, dass ein novadisches Heer den Chabab überqueren kann. In Folge der Seeblockade des Mittelreiches ab 779 BF erlebt Neetha einen Niedergang und die Hohe Schule fristet ein ärmliches Dasein. Die traditionsreiche Schule bildet nur noch einige wenige Adelskinder aus, die man weder einem Ritter noch den Kirchen zur Ausbildung anvertraute. Die Schule rückt noch weiter aus der Aufmerksamkeit, als nach der Horaskrönung Amenes I. 1010 BF in Neetha eine Schule für die Fähnriche der *Horaslegion* eröffnet wird. 1011 BF klagt die junge *Erlgard von Sirenteen-Irendor*, die



heutige Comtessa Connetable, ihrem Oheim, dem Marschall-Granduco *Folnor Sirensteen* in einem Brief, was für ein grauslicher Ort die ehrwürdige Schule doch sei, wie greis die Lehrer wären und ob sie nicht besser nach Vinsalt könne. Das Jahr des großen Wandels für die Akademie wird 1012 BF, als *Timor Horathio Firdayon* von seiner Mutter als Erzherzog von Chababien eingesetzt wird. Der lebensfrohe Prinz ist dem Bild der jungen starken Kriegerin nach dem Vorbild der rontraheiligen Tochter der Stadt viel eher zugetan als einer strengen Militärschule. In den folgenden Jahren lässt er nahezu den ganzen Lehrkörper ersetzen, ordnet die Unterstützung durch das Gestüt *Valavet* an, und ordnet den Bau des Gesindehauses und Neugestaltung der Gärten in Hochneetha an. Auch unter der Herrschaft seiner Adoptivtochter wird der Kurs, der Kunstfertigkeit nicht nur mit dem Schwert lehrt, beibehalten. Im Zuge der Neugestaltung der Horaslegion 1031BF wird die Offiziersschule in Neetha geschlossen und nach Arivor verlegt, so dass die Hohe Schule wieder allein den Anspruch im wilden Süden vertritt wahrhaft fähige Streiter auszubilden.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Hoch über Neetha, in mitten der *Tulamidischen Gärten* des Thalassokratenpalastes, liegt der über 600 Jahre alte Prunkbau aus weißem Marmor, der die Hohe Schule der Reiterei zu Neetha beheimatet. Auf mit weißem und rotem Kies gestreuten Wegen, die sich an versteckten Brunnen und einladenden Bänken den Berg hinauf winden, schreitet man am Rosentempel der schönen Göttin und des berühmten Theatro Pavone vorbei, dessen Geweihte und Künstler die einzigen Nachbarn der chababischen Kriegerakademie sind.

Der Tag der beinahe dreißig Kadettinnen beginnt mit der Schulung des Verstandes, wie hier der Unterricht der Geschichte, der Strategie oder der Derographie genannt wird. Nach der Praiosstunde schließt sich die Schulung des Körpers an, die aus Schwimmen im Chabab oder dem Meer der sieben Winde, Fechteinheiten unter den Blicken der wilden Pflanze des Parks, den häufigen Reitstunden und vielem mehr besteht. Am Abend folgt dann mit der Schulung des Charakters die Unterweisung in Tanz, Musik und fremder wie einheimischer Sprache.

Der strikte, immer mit einem Götinnendienst endende Tagesablauf wird jedoch häufig von nächtlichen Alarmübungen oder Exkursionen in die Hohen Eternen, die Steppe Chababiens, nach Valavet oder gar mit den Schiffen des zukünftigen Seekönigs und Gemahls der Marchesa auf die Hohe See unterbrochen. Der sonstige Freigang, außer zu den Stallungen, ist seit Jahrhunderten stark eingegrenzt, da man die jungen Edelmänner und Damen nicht durch den rauhen Ton des nahen Kriegshafens verderben will. Eben solange setzen sich die pubertierenden Adelspröbblinge über diese Einschränkungen hinweg und genießen die warmen Abende des südlichen Horasreichs in den vielen Schenken, Tavernen und Salons der Stadt. Im Fechtsaal oder auf den weiten Feldern vor der Stadt werden die Schülerinnen traditionell im *Amazonenstil* unterwiesen, dem Kampf mit Reitersäbel und leichtem Schild. Allerdings sieht man fast ebenso häufig den in Harodien beliebten Reiterhammer in der Haupthand und – sobald die Kriegerin vom Pferd gestiegen ist – einen dem novadischen Waqqif ähnlichen Dolch oder ein Kurzschwert in der Linken. Einzigartig und bisher nur an der der Hohen Schule zu finden ist das *Ballet der Pferde*, eine spezielle

Art der Dressur, bei denen die Schönsten der Tiere zu passender Musik ihre Gangarten, spezielle Sprünge oder das Laufen auf der Hinterhand präsentieren.

DAS EIGENE PFERD

Im Lauf des ersten Jahres machen die die Jünglinge den ersten von vielen Ritten nach Valavet. In der kleinen, einen Tagesritt entfernten Küstenstadt befindet sich das markgräfliche Gestüt, an dem die Schülerinnen viel über Pferde, deren Zucht und ihre Ausbildung erlernen. Mit dem Eintritt in die *Armatur* wählen sich die Schülerinnen ein Fohlen aus dem Wurf des Jahres, das später mal ihr treuester Begleiter wird. Sobald das *Studium* anfängt, beginnt jede zukünftige Kriegerin ihr eigenes Pferd auszubilden. Dabei wird sie natürlich vom Personal der Schule, ihren Lehrern und den Geweihten des Rahjarempels, der keine 200 Schritt von den Stallungen der Akademie entfernt ist, unterstützt.

Regeltechnisch handelt es sich bei den Pferden um reinrassige Shadif, die bereits *erprobt* sind und eine *fundierte Ausbildung* erhalten haben.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die *Prinzipientreue* (Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen), die einer Neethanerin anerzogen wird ist, wie so vieles in der Pilgerstadt, stark durch das Bild der heiligen Thalionnel geprägt. Ihre Loyalität gilt ihrer Familie und ihrem Kaiser.

Eine Kriegerin aus Neetha nimmt keine Schmähungen hin und verteidigt ihre Ehre ebenso wie die der Herrin Ronda. Dabei verletzt sie niemals die Regeln des ehrenhaften Zweikampfs, aber manchmal ist eine schallende Ohrfeige auch angemessener als ein Duell. Sie beschützt voller Innbrunst all jene, die dazu selbst nicht in der Lage sind. Im ärgsten Fall, getreu dem Wahlspruch der Schule, ehrenhaft bis in den Tod.

Was denkt man an der Hohen Schule der Reiterei über ...?

... *Neetha*: „Die Weiße Wacht, das Herz des Südens! Während viele Tausend Pilger jedes Jahr an unseren Fluss strömen leben wir jeden Tag hier; zwischen Feigenbaum und Olivenhain im Angesicht der Sturmherrin.“

... *die Rondrakirche*: „Wir richten uns nach ihrem ehrenhaften Vorbild, aber nicht jeder ist dazu bestimmt Tempel zu schützen und Kinder zu segnen. Sollte die Herrin uns eines Tages erwählen, hören wir ihren Ruf.“

Was denkt ... über die Hohe Schule der Reiterei zu Neetha?

... *das Volk*: „Sollen die Novadis doch kommen... Ach, soll doch kommen was will!“

... *die Rondrakirche*: „Sie sind näher an der Alveransleuin als viele andere Recken. Aber nicht jedem ist es bestimmt Ronda unmittelbar zu dienen.“



PERSONEN DER AKADEMIE

BARDICA DELLA CORDAIO

Bardica (*1003 BF, roter Lockenkopf, androgyne Schönheit, temperamentvoll) ist seit 1029 BF die Akademieleiterin der Hohen Schule. Die Löwenritterin, die sich als fast noch kindliche Kriegerin ihre Meriten im *Zug der Edlen* verdiente, geht jedem Teil ihres Tagwerks mit ihrer ganzen Leidenschaft nach. Die Waffenmeisterin des Rabenschnabels und glühende Anhängerin Thalionmels soll mit Timor-Horas I. und dem Troadinar Furro ay Oikaldiki nicht nur die Loge in der Oper geteilt haben.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

● **Duardo ay Oikaldiki** (*989 BF, schwarzer geflochtener Zopf, aufwändiger Bart, scharfzüngig) hat bereits das dreimal das Rennen um Thalionmels Rock gewonnen. Der ehemalige Capitän der Grenzreiter stammt nur aus einer unwichtigen Seitenlinie des chababischen Herrschergeschlechts; er ist ein Vetter des verstorbenen hochdekorierten Admirals *Rubec von Chenoba*. Der vollendete Tänzer und Reiter ist maßgeblich für die Entstehung des berittenen Balletts verantwortlich.

● **Doctor Yakoha ya Salubris** (*984 BF, weiße lange Haare, gutaussehend, kultiviert) profitierte vom 1000 BF erlassenen *Hesinde-Edikt*, das allen Bürgern des Lieblichen Feldes ein Grundbildung gewähren soll. Der streng zwölfgöttergläubige Chiraloh-Schamane lernte beim örtlichen Praiosgeweihten Lesen und Schreiben, um sich anschließend an der nächstgelegene Horasschule und schließlich an der *Herzog-Eolan-Universität* einzuschreiben, an der er seinen Abschluss in Medizin machte. Während die Rote Keuche 1018-1019 BF im den Süden des Horasreichs wütete, kam er mit seinem Buntschreier *Lamea* an die Akademie und kümmert sich seither – so gut es ihm Medikamente und Naturgeister ermöglichen – um die Schülerinnen und ihre Pferde.

● **Udora von Firdayon-Bethana** (*1021 BF, kastanienbraune Haare, klare blaue Augen, kess) hat zwar erst vor kurzen ihre Armatur begonnen, wird aber dennoch von vielen als eine der wichtigsten Personen an der Akademie betrachtet. Die aufgeweckte Tochter des führenden Paares des Horasreichs wurde zur Ausbildung an dieselbe Schule geschickt, an der sich ihre Eltern kennenlernten und ihren Abschluss machten. Die Ferienpausen im Winter und Sommer verbringt die idealistische Comtessa üblicherweise im Sangreal und rauscht sich mit dem gleichaltrigen Horas über Lehrer, die Zwölfe oder Vorteile von Fechthaltungen aus.

EINE HELDIN AUS NEETHA

Eine Kriegerin aus Neetha ist stolz auf ihre Herkunft, stolz auf die heilige Thalionmel und stolz auf ihr eigenes Shadif. Sie hat die typische Raffinesse und die Leidenschaft einer Südländerin. Nach ihrem Abschluss stehen ihr die vielen Garden und Regimente des Südens genauso offen wie eine Zukunft als Rechtswahrerin, das Amt das in Chababien Ordnungshüter, Richter und Henker vereint. Vermutlich wird die sture, aber idealistische Edle aber die ersten Jahre durch die Lande ziehen um sich Rondras Gunst zu verdienen und den Helden Geschichten des heiligen Geron nachzueifern.

DIE HOHE SCHULE DER REITEREI ZU NEETHA IM SPIEL

Die hohe Schule der Reiterei zu Neetha bietet eine Anlaufstelle, wenn Ihre Helden im wilden Süden Lehrer für Waffenfertigkeiten oder den Umgang mit Pferden suchen, wobei sich gerade Reisende die nicht von Stand sind auch mal eine Woche gedulden müssen, bis passende Lehrer Zeit für sie haben oder von den zahlreichen Exkursionen zurückkehren. Ein Besuch der Schule kann auch allein aus dem Wunsch entstehen, eine der weithin gerühmten Vorstellungen des Pferdeballets zu sehen.

SZENARIOIDEEN

● Jedes Jahr darf die beste Reiterin des Abschlussjahrgangs am Rennen um den Heiligen Rock der Thalionmel teilnehmen, während die anderen Studentinnen der Kirche bei der Sicherung und Vorbereitung zur Hand gehen. Das immer am 10. Rondra stattfindende Rennen wird ohne Waffen und Rüstungen auf einer fast 16 Meilen langen Strecke um die Stadt ausgetragen und jedes Jahr gibt es vor und während des Rennens einige listenreiche Versuche Teilnehmer abzulenken, abzudrängen oder gar zu sabotieren.

● Als Timor die Ausbilderstellen an der Hohen Schule neu besetzen ließ, wurde *Pauro Limetti* (*975 BF, grauhaarig, Dreitagebart, eingefallen) entlassen. Seitdem unterrichtet er als Volkslehrer im Armenviertel Fischer- und Schusterkinder und wartet auf seine Gelegenheit der Schule zu schaden.

Werte für einen Neethaner Krieger finden Sie auf Seite 178.



DAS SCHWERTGESELLENTUM

GESCHICHTE DES SCHWERTGESELLENTUMS

Das Schwertgesellentum in seiner heutigen Form ist eine vergleichsweise junge Kämpfertradition. Als solche kann es auch nur auf eine überschaubare Historie zurückblicken. Über den genauen Ursprung der Bewegung herrscht jedoch Uneinigkeit.

Im **Mittelreich** datiert man die Geburtsstunde des Schwertgesellentums auf den **3. Boron 987 BF**. An diesem Tag kämpfte **Kaiser Reto** zusammen mit zwölf auserwählten Kämpfern gegen Harlijin I. und dessen Streiter im Thronsaal von Jergan. Zu den Streitern Retos gehörte neben Raidri Conchobair, Lutisana von Perricum und Heldar von Arpitz auch **Krona Adersin**. Sie erschlug trotz zahlreicher Verwundungen zwei der maraskanischen Kämpfer, was ihr die Anerkennung des Kaisers einbrachte. Als Belohnung für ihre Dienste und Auszeichnung für ihre Fähigkeiten gewährte Reto ihr das Recht, eine eigene Schwertschule zu gründen mitsamt dem Privileg, den Absolventen einen Siegelring zu verleihen, der seinem Träger ähnliche Vorrechte wie ein Kriegerbrief einräumt.

Im Laufe der Jahre zeichneten sich weitere Einzelkämpfer aus, die nach herausragenden Taten oder wegen ihres Könnens von ihren jeweiligen Landesherren das Recht einer eigenen Schwertschule zugesprochen bekamen. Im Mittelreich kann dieses Privileg nur durch Kaiser, Könige, Herzöge oder Fürsten verliehen werden und von diesem Recht wird (zumeist) nur äußerst sparsam Gebrauch gemacht. Schwertmeister können bei ihrem Landesherrn darüber hinaus ebenfalls geeignete Kandidaten für eine eigene Schule vorschlagen.

Das **Horasreich** hingegen sieht die *Akademie der Kriegs- und Lebenskunst* zu **Vinsalt** als Geburtsstätte des Schwertgesellentums an,

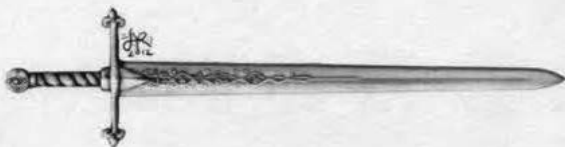
da sie nach gängiger horasischer Meinung immer schon das lehrte, was inzwischen die Tugenden der Schwertgesellen sind. Als gesichert anzusehen ist jedoch, dass das Horasreich den Brauch des Mittelreichs übernahm, besondere Einzelkämpfer mit dem Gründungsrecht einer Schwertschule auszustatten. Im Lieblichen Feld dürfen nur der Horas, der Seekönig sowie der Comto Protector eine derartige Erlaubnis aussprechen. Ansonsten gilt dasselbe wie im Mittelreich. Zwergische Schwertgesellen werden in beiden Reichen im Rahmen der *Lex Zwergia* als gleichgestellt angesehen.

Einen gänzlich anderen Ansatz des Schwertgesellentums sehen die **Tulamiden**. Für sie bildet ihre Kultur mit dem jahrhundertealten System der persönlichen Lehrmeister die Basis des Schwertgesellentums. Die **Maraskaner** hingegen reagieren, je nach Gemüt, mit Kopfschütteln, einem wissenden Lächeln oder Duellforderungen, sehen sie doch den wahren Ursprung des Schwertgesellentums in der Zeit der **Buskure** unter Dajin dem Frommen.

Angesichts der unterschiedlichen Auffassungen ist der Begriff *Schwertgeselle* sehr weit gefasst. Neben den Abgängern im Mittel- und Horasreich, die eine mehrjährige Ausbildung an einer Schule verbracht haben, zählen im Sprachgebrauch auch besonders hoch und individuell ausgebildete Einzelkämpfer anderer Länder als Schwertgesellen. Letztere werden allerdings in keinem der beiden Reiche als ‚wahre‘ Schwertgesellen anerkannt. Im Allgemeinen besitzen sie keinerlei Privilegien, noch tragen ihre Abgänger einen Siegelring. Somit ist zwischen den Schwertgesellen im engeren Sinne (Mittel- und Horasreich) und den Schwertgesellen im weiteren Sinne (übrige) zu unterscheiden.

DIE AUSBILDUNG ZUM SCHWERTGESELLEN

Die Ausbildung zum Schwertgesellen ist wesentlich weniger einheitlich als die des Kriegers. Bedingt durch die Vielzahl der Schwertgesellenstile sowie ihrer regionalen Unterschiede gibt die Ausbildung ein höchst unterschiedliches Bild ab. Die meisten vorhandenen Gemeinsamkeiten lassen sich bei den Schwertgesellen im engeren Sinne ausmachen, also jenen Stilen, die in den beiden großen Reichen vertreten sind. Die Ausbildungen der Stile der übrigen Länder lassen kaum noch Gemeinsamkeiten erkennen, sieht man einmal davon ab, dass die **meisterliche Beherrschung des Zweikampfs** angestrebt wird.



DIE AUFNAHME IN DIE SCHWERTGESELLENSCHULE

Die Aufnahme in die Schwertgesellenschule obliegt alleine den Schwertmeistern. An vorderster Stelle stehen dabei die geistigen wie körperlichen Eigenschaften, welche die angehenden Gesellen mitbringen. So müssen je nach Stil bestimmte Voraussetzungen bereits vor dem eigentlichen Ausbildungsstart vorhanden sein, sonst besteht keinerlei Aussicht auf die erfolgreiche Bewältigung der kommenden Jahre. Die Herkunft wie auch das Geschlecht sind bei einigen Stilen beinahe ebenso wichtig, während sie bei anderen so gut wie keine Rolle spielen. Renommiertere Schwertmeister können durchaus sehr wählerisch sein, da es nicht selten bedeutend mehr Bewerber gibt als die Schule aufnehmen kann. Jedoch müssen alle Bewerber finanzkräftig genug sein, um sich die kostspielige Ausbildung leisten zu können.



In die Schwertgesellschule kommen die Schülerinnen und Schüler in der Regel zwischen zehn und zwölf Jahren. Dass manche Schulen ihre Schüler noch später aufnehmen, verdeutlicht abermals den Individualismus der Stile. Damit liegt der Ausbildungsbeginn bis zu zwei Jahren hinter denen der Kriegerakademien, allerdings nehmen Schwertmeister immer dann neue Anwärter auf, wenn ein Platz frei ist. Zudem ist die Ausbildung angesichts der geringen Größe der Schulen weitaus individueller als an jeder Akademie, sodass der verspätete Eintritt kein Hindernis darstellt. Eher ist das Gegenteil der Fall, denn nicht wenige Schwertmeister erwarten bereits Grundkenntnisse in den verschiedensten Gebieten, so dass abermals Zeit in der Ausbildung eingespart und anderweitig verwendet werden kann.

DER LEHRPLAN

Einen Lehrplan im akademischen Sinne, wie es ihn bei den Krieger- oder Magierakademien gibt, ist den Schwertgesellenstilen fremd. Da sich die Stile selbst finanzieren, sind sie keinem Träger Rechenschaft über die Inhalte der Ausbildung schuldig. Damit die regionale Obrigkeit den Stil weiterhin gutheißt und bei Bedarf protegiert, sind die Schwertmeister allerdings darum bemüht, deren Wohlgefallen zu er- bzw. behalten. Zu diesem Zwecke existieren bei jenen Ausrichtungen, die einen besonders engen Kontakt zur herrschenden Schicht pflegen, Übersichten, die einen Überblick über die Inhalte gewähren. Nicht selten werden Wünsche der Obrigkeit im Lehrplan berücksichtigt, sofern diese zum Stil passen. Ist der Stil vollkommen autark oder fehlt eine entsprechende Instanz, ist es alleine den Schwertmeistern überlassen, was sie in welchem Umfang lehren.

Anders als bei den Akademien ist der Lehrplan der Schwertgesellenbewegung nicht vornehmlich statisch, sondern höchst dynamisch. Auf neue Anforderungen reagieren die Schwertmeister überraschend schnell. Kaum eine Neuentwicklung wird von vornherein ausgeschlossen, sondern auf ihre Relevanz und Praktikabilität sorgsam überprüft. Selbst wenn sie nicht in den Stil Einzug finden sollte, müssen die Abgänger in Konfliktsituationen darauf vorbereitet sein. Die so entstehenden Veränderungen oder Ergänzungen gilt es zügig in den bestehenden Lehrbetrieb zu integrieren, ohne Bewährtes dabei aus dem Gleichgewicht zu bringen. Von allen professionellen Kämpfern, die über eine jahrelange Ausbildung verfügen, ist der Lehrplan der Schwertgesellen daher der modernste, da er stets aktuelle Entwicklungen aufgreift und diese auf die ein oder andere Art und Weise in die Ausbildung einbindet. Wie gut dies gelingt, hängt letztlich immer von den Fähigkeiten und den Bemühungen des Schwertmeisters ab.

TAGES- UND JAHRESABLAUF EINER SCHWERTGESELLENSCHULE

Vielfach sind es schlichtweg die zu lernenden Inhalte, welche den Alltag der angehenden Schwertgesellen bestimmen. Wann was genau gelehrt wird, hängt dabei weniger von den Launen des Schwertmeisters ab, sondern bisweilen von den gegebenen Bedingungen. Längst nicht alle Schwertgesellschulen verfügen über die räumlichen Voraussetzungen einer Kriegerakademie, wodurch ein nicht unerheblicher Teil des Unterrichts unter freiem Himmel oder in

Gebäuden stattfindet, die weitaus weniger Schutz vor den klimatischen Einflüssen bieten als die dicken Mauern einer Kriegerakademie. Während in den wärmeren Monaten verstärkt die körperlichen Eigenschaften der Schüler verbessert werden, stehen in den kälteren Monaten die eher theoretischen Unterweisungen im Vordergrund. Selbstverständlich wird auch im Winter weiterhin der Waffengang geschult, nur der Schwerpunkt verändert sich.

Während des normalen Lehrbetriebs finden noch die Abschlussprüfungen und die Aufnahme neuer Schüler statt. Bei den Abschlussprüfungen sind üblicherweise die älteren Jahrgänge – oder bei besonders kleinen Schulen gar alle Schüler – anwesend, damit diese aus erster Hand erfahren, was sie selbst einmal am Ende der eigenen Ausbildung erwarten wird.

Der Tagesablauf richtet sich abermals nach den Vorgaben des Schwertmeisters. Bei jenen Stilen, die sich am klassischen Krieger- bzw. Rittertum orientieren oder noch darin verwurzelt sind, gleicht der Tagesablauf durchaus dem einer Kriegerakademie. Anderorts sind es abermals klimatische Voraussetzungen, denn kein Almadaner oder Tulamide käme auf die Idee, in der heißesten Mittagshitze den Unterricht zu vollziehen.

Nach dem Ende des Unterrichts bleiben die Schülerinnen und Schüler entweder unter sich und bilden über kurz oder lang eine verschworene Gemeinschaft oder bekommen Freigang, damit jeder seinen bzw. ihren Interessen nachgehen oder vorhandene Defizite ausarbeiten kann. Letztlich ist aber auch hier das einzig einheitliche die vorherrschende Uneinheitlichkeit der Stile.

Bedingt durch die intensive Zusammenarbeit des Schwertmeisters mit den Schülern ist der Alltag der Lehrkräfte von denen der Schülerschaft kaum zu unterscheiden. Lediglich in den Abendstunden oder bei selbstständigen Übungseinheiten der Schüler hat ein Schwertmeister Zeit für sich. Selbiges gilt natürlich auch für freie Tage, wie es sie durchaus regelmäßig gibt. Ansonsten leihen die Schwertmeister den Unterricht an und nehmen oftmals aktiv daran teil. Nicht selten führen sie mit älteren Schülern, die kurz vor der Prüfung stehen, Übungen vor oder bemühen sich darum, wirklich jeden möglichst individuell zu fördern und fordern.

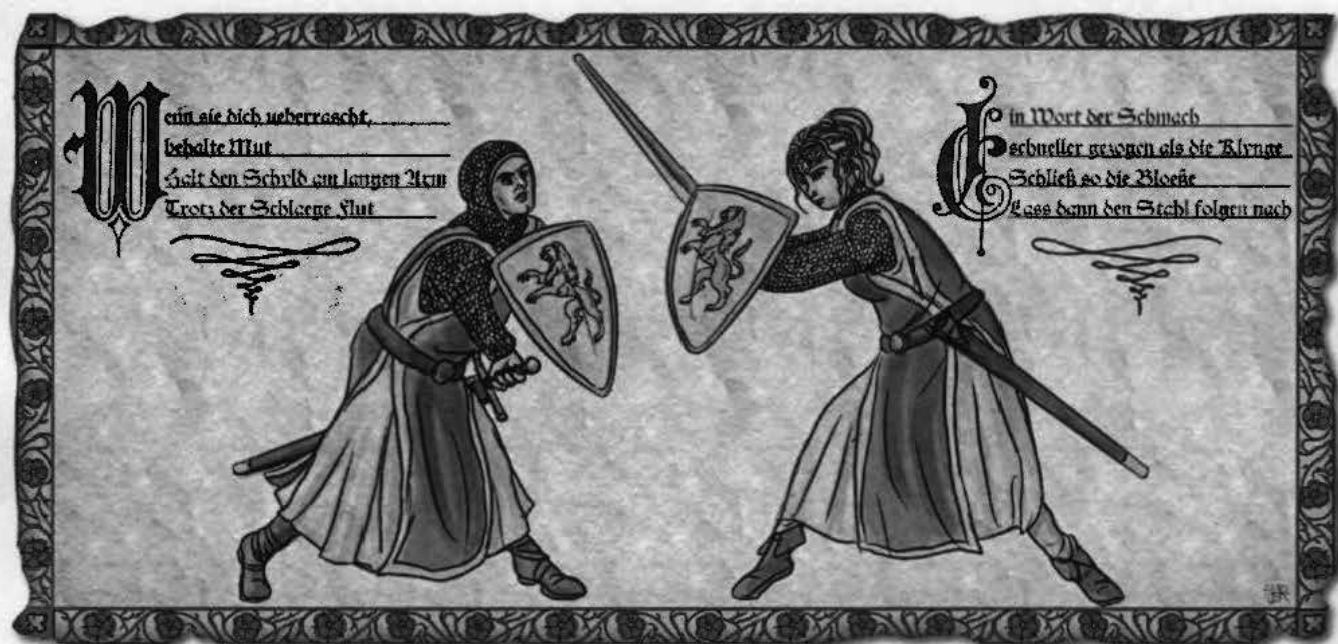
DIE SCHWERTGESELLENPRÜFUNG

Das Ende der mehrjährigen Ausbildung markiert die Schwertgesellenprüfung. Was genau die Schüler in ihrer letzten Prüfung leisten müssen, hängt von den Schwertmeistern der jeweiligen Stile ab. Da es keinen festen Lehrplan gibt, gibt es auch keine obligatorischen Inhalte, die über- bzw. geprüft werden. Dass der Großteil der Gesellenprüfung aus dem Umgang mit den zuvor erlernten Waffen besteht, versteht sich von selbst. Dabei ist es jedem Schwertmeister selbst überlassen, ob sich der angehende Schwertgeselle mit seinem Lehrmeister oder einem bereits fertigen Schwertgesellen messen muss. Die Prüfungen der im Mittel- und Horasreich beheimateten Stile gleichen noch am ehesten denen der Kriegerakademien. In anderen Stilen muss der angehende Geselle mitunter eine Aufgabe, die zum jeweiligen Stil passt, übernehmen und nur bei deren erfolgreicher Bewältigung hat er die Prüfung bestanden. Vor allem jene Stile, die eine starke Verbindung zur Obrigkeit haben, legen auf die Beherrschung der Etikette Wert, so dass auch der Besuch eines Adelshofes oder gesellschaftlichen Anlasses ein Teilbereich der Prüfung sein kann.



Wie bei jeder Prüfung gibt es bessere und weniger aussichtsreichere Kandidaten, doch letztlich lautet das Urteil ‚bestanden‘ oder ‚durchgefallen‘. Wie oft ein Kandidat eine Prüfung wiederholen kann, liegt ebenfalls im Ermessen des Schwertmeisters. Üblicherweise wird einem Anwärter eine zweite Gelegenheit eingeräumt, darüber hinaus gehende Versuche sind höchst unüblich oder erfolgen nach Eingang einer großzügigen ‚Spende‘. Bestechungsversuche sind ein

zweischneidiges Schwert. Im besten Falle laufen sie ins Leere, da die Schwertmeister durch die Vergabe ihres Ringes auch mit ihrem Namen für die fertigen Schwertgesellen und deren Fähigkeiten einstehen. Fühlt sich der Schwertmeister in seiner Ehre gekränkt, zieht dies ein Duell mit einem schnellen, aber schmerzhaften Ausgang nach sich. Dennoch soll es vorkommen, dass so mancher Schwertmeister ab und an den Verlockungen blinkender Dukaten erliegt.



Fechttafel

DUELLREGELN

Beinahe jede Kultur auf dem aventurischen Kontinent von Thorwal bis Al'Anfa kennt eine Form des Kampfes, bei dem die eigene Ehre mit der Klinge in der Hand verteidigt wird. Die Regeln für diese **Ehrenhändel** sind so verschieden wie die Kulturen selbst, meist wacht aber die Rondrakirche über die Einhaltung ihrer Ideale während dieser Auseinandersetzungen. Zweikämpfe in Thorwal werden meist recht spontan im Inneren eines Kreises aus Rundschilden ausgefochten, deren Träger die Kontrahenten immer wieder in den Ring zurück schleudern. Ganz anders verhält es sich in Horas- und Mittelreich. Hier verhandeln für gewöhnlich die Sekundanten Ort, Zeit und Waffen. Meist spricht der Herausforderer schon bei der Forderung aus, ob auf das *Erste Blut* (erste Wunde), das *Zweite Blut* (Aufgabe oder Kampfunfähigkeit) oder auf das *Dritte Blut* (Tod) gefochten wird. Letzteres ist aber nur bei gravierenden Ehrverletzungen üblich. Die Einteilung stammt aus dem *Codex Duello* (827 BF), welcher vom König des Lieblichen Feldes Albarn eingeführt wurde, um ständige Adelsfehden nicht ausufern zu lassen. Kindern, Greisen und Geweihten (außer Rondra) wird darin das Recht zugesprochen, Forderungen ohne Ehrverlust abweisen zu dürfen. Gleiches gilt für Forderungen von Personen mit deutlich geringerem Status (SO-Differenz 7+). Das Duellrecht kann je nach Region zu besonderen Anlässen (beispielsweise an Hofagen), zu bestimmten Zeiten (praioings) oder für gewisse Personen (Armeeangehörige in Kriegszeiten) ein-

geschränkt werden. Ohnehin ist das Duell nur Freien, in vielen Regionen sogar nur Adligen, gestattet.

Unrondrianisches Fechten mit schmutzigen Tricks, Einsatz von Zauberei oder das Winseln um Gnade ziehen einen Ehrverlust nach sich. Wenn die Kontrahenten dies wünschen, erzwingt beizeiten ein Geweihter der Rondra vor dem Duell einen ehrenhaften Zweikampf durch die Macht seiner Göttin. Horas 66 thematisiert die ausgeprägte Duellkultur des Horasreichs, Herz 40 das Fehderecht des Mittelreichs.

Im tiefen Süden werden Ehrenhändel nicht selten in einer Gladiatorenarena ausgefochten oder Todesurteile in Borons Namen zur Unterhaltung der Massen als ungleicher Zweikampf vollstreckt.

Eine etwas andere Form des Duells ist der **Gerichtskampf**. Dieser ist jedoch nur im Mittelreich sowie in Aranien und Thorwal üblich. Im Horasreich sind derartige Kämpfe angesichts der dort verbreiteten Gerichtskultur eine absolute Ausnahme. Sollte beispielsweise durch widersprüchliche Tat- oder Leumundszeugen bei schweren Anklagen wie Raub, Mord, Vergewaltigung oder Verrat kein klares Urteil erreicht werden, können sich Kläger und Beklagter auf ein **Götterurteil** (siehe auch Herz 42) einigen, auf dass Praios, Rondra oder Swafnir die Wahrheit hervorbringen mögen. Ausgenommen von diesem Recht sind jedoch wieder Leibeigene, sowie unfreies oder fahrendes Volk.

Dabei kämpfen die Kontrahenten nach alter Sitte bis *„einer stirbt, aufgibt oder nicht mehr kann“*. Der Kampf endet ebenfalls, wenn ein



Fechter *außer Rand und Band* die Schranken des Platzes verlässt, oder wenn Praios' Antlitz sich bei Sonnenuntergang von den Fechtern abwendet. Letzteres ist jedoch in den letzten einhundert Jahren in keinem dokumentierten Fall vorgekommen, da die Gerichtskämpfe meist am Vormittag oder zur Praiosstunde *beginnen*. In letzterem Fall siegt der Beklagte. Im Mittelreich sorgt ein Kampfrichter mit seiner *Saage* für die Einhaltung der Regeln. Ein *über die Strenge schlagen* gilt als äußerst ehrlos. Daneben ist auch oft ein Geweihter oder Akoluth des Praios oder der Rondra zugegen, der vor dem Kampf seine Gottheit um einen Segen für die Kontrahenten *bitet*. Es ist durchaus üblich, diese Kämpfe bis zu sechs Wochen aufzuschieben, um dem Gegner Gelegenheit zu geben, ihre Fechtkunst bei einem Schwertmeister verbessern zu können. Es kann aber auch ein Stellvertreter in die Schranken treten, wenn dieser von der Rechtschaffenheit eines Kontrahenten *überzeugt* ist. Einen solchen Ehrendienst erweisen oft treue Vasallen ihren *Lehnsherrn*.

In jüngster Zeit hat sich aber auch der Stellvertreterkampf gegen Gold etabliert. Trotz Vorwürfen des Söldnertums ist ein adliger Stellvertreter oft die einzige Möglichkeit für nicht satisfaktionsfähige Bürgerliche gegen andere Adlige antreten zu dürfen. Wenn zwei Gegner allerdings von Stand, körperlicher Unversehrtheit und Ausbildung an den Waffen als *gleichwertig angesehen* werden, gilt es als ehrenrührig, einen Stellvertreter vorzuschicken. Durch die Erfolge der Gebrüder Adersin auf diesem Gebiet sind Gerichtskämpfe für das Leben eines Unschuldigen, auch gegen Gold, gerade bei einigen Schwertgesellenstilen sehr beliebt.

Ähnlich wie für viele wandernde Abenteurer bietet sich hier die Möglichkeit, für eine gerechte Sache einzustehen und gleichzeitig schnelle Münze zu machen. Außerdem stellen die Kämpfe für die Gesellen eine gute Gelegenheit dar, sich einen Namen als Schwertfechter zu machen, ohne sich auf die Ebene des niederen Schaukampfs herablassen zu müssen.

DER SCHWERTGESELLE ALS PROFESSION

Der *Schwertgeselle* ist – vor allem im Vergleich zum *Krieger* – eine sehr junge Profession. Dies gilt sowohl für die aventurische Geschichte als auch für die konkrete Umsetzung im Regelwerk des Schwarzen Auges. Der vorliegende Abschnitt richtet sich dabei an Sie als Spieler oder Spielerin, die *überlegt*, einen *Schwertgesellen* oder eine *Schwertgesellin* als Profession wählen zu wollen.

SCHWERTGESELLEN SIND ANDERS

Auch wenn es sicherlich Überschneidungen mit manch anderer kämpfenden Profession gibt, so sind Schwertgesellen weder Ritter noch Krieger oder Söldner.

Der Rückbezug auf das Rittersium dient immer noch der Anknüpfung an die mit den Rittern eng verbundenen Sagen und ihren guten Ruf in weiten Teilen des Landes. Anders als Ritter und Krieger kämpfen Schwertgesellen nicht in geschlossener Formation, ihre Stärke liegt im Kampf Mann gegen Mann. Schwertgesellen aller Stile sind hochspezialisierte Einzelkämpfer, die einen individuellen Fechtstil beherrschen und damit meist den verschiedensten Gegnern überlegen sind. Auch wenn ihnen der Vorteil der *akademischen Ausbildung* gegenüber dem Krieger fehlt, so machen sie diesen durch ihre zahlreichen Sonderfertigkeiten wieder wett.

So wenig Schwertgesellen eine Form des Kriegers sind, so wenig sind es Söldner. Auch wenn es durchaus Stile gibt, die ihre Fähigkeiten gegen blinkende Dukaten zur Verfügung stellen, so ist es auch hier wieder die jahrelange Ausbildung sowie die Bindung an ehernen Prinzipien, die einen jeden Schwertgesellen von einem einfachen Söldner unterscheidet. Selbstverständlich können sich auch Söldner einen eigenen Ehrenkodex auferlegen und diesen befolgen, dennoch erhalten sie eine andere Ausbildung, die sie zu Handwerkern des Kriegs gemacht hat.

SCHWERTGESELLEN SIND VIELFÄLTIG

Kaum eine mundane Profession ist so vielfältig wie die des Schwertgesellen. Seine Bandbreite reicht von der anmutigen Kämpferin mit Säbel und Kriegsfächer aus *Aranien* über den adligen Schwertgesellen aus dem Mittelreich mit dem Anderthalbhänder, gefolgt vom Kavaliertil des Horasreiches in bester Mantel-und-Degen-Manier bis hin zum verschlagenen Fasarer Nahkämpfer, der für den Einsatz in engen Gassen ausgebildet ist oder den *maratonischen* Buskurvertreter, der im 'Käferpanzer' durch den Dschungel streift.

Vor allem die individuellen Auslegungen der Prinzipientreue mit der Kombination der regionalen Unterschiedlichkeiten der Professionsvarianten ermöglichen das Spielen eines professionell ausgebildeten Einzelkämpfers, der letztlich aber einen eigenen Stil pflegt und verkörpert.

DER REIZ, EINEN SCHWERTGESELLEN ZU SPIELEN

Rollenspiele leben vom gezielten Ausspielen und Brechen von Klischees. Krieger sind starke und schwer gepanzerte Kampfmaschinen, Magier und Geweihte hingegen intelligent und weise. Söldner kämpfen nur für Gold und sind stets um ihren eigenen Vorteil bedacht, während Rondrageweihte stets aufrechte Recken ihrer Göttin sind. So klingen nur einige der gängigen Vorstellungen über längst etablierte Professionen.

Wer eine Profession bevorzugt, über die es so gut wie keine Klischees oder bestehende Stereotypen gibt, ist bei den Schwertgesellen richtig. Nicht zuletzt aufgrund der Vielzahl der Stile in Kombination mit ihrer zumeist sehr kurzen Geschichte sind die Schwertgesellen frei von festgefahrenen Vorstellungen, die unbewusst die Ausgestaltung des Helden am Spieltisch beeinflussen können. Wer den Mut besitzt und die Herausforderung sucht, etwas Neues auszuprobieren, der wird bei den Schwertgesellen mit Sicherheit fündig werden.



SIND SCHWERTGESELLEN NUR BESSERE STUTZER?

Längst nicht jeder Schwertgeselle ist ein Lebewann, wie es gemeinhin mit dem Stutzertum assoziiert wird. Der *Stutzer* als Variante des *Taugenichts* mag sein Handwerk durchaus bei einem Fechtmeister gegen eine horrende Summe von Dukaten erworben haben, ihm fehlt jedoch die Ernsthaftigkeit, die das Schwertgesellentum aufweist. Dies mag bei einigen Stilen mehr, bei anderen etwas weniger der Fall sein.

Bisweilen sind auch hier zwischen den genannten Professionen gewisse Ähnlichkeiten vorhanden, vor allem, wenn man sich die *Vinsalser Vaganten* nach *Essalio Fedorino* anschaut. Während die

adlige Herkunft in vielen Stilen im Mittel- und Horasreich noch eine Gemeinsamkeit darstellt, bildet die Prinzipientreue neben den wertetechnischen Unterschieden das zentrale Unterscheidungsmerkmal. Stutzer legen ebenfalls Werr auf den Kampf bzw. ‚das Raufen mit dem Rapiert‘, letztlich ist es aber der Nervenkitzel oder die *Langeweile*, die sie dazu antreibt.

Ein Schwertgeselle verpflichtet sich zur Einhaltung moralischer Grundsätze, die er in einer mehrjährigen Ausbildung erlernt und vor allem auch verinnerlicht hat. Seine moralischen Grundsätze sind weitaus mehr als nur ein Lippenbekenntnis eines *Stutzers*, das bei Nichtgefallen oder in hinderlichen Situationen ebenso schnell wie einfach gebrochen oder abgelegt werden kann.

DIE SCHWERTGESELLENSCHULEN AVENTURIENS

Die anschließenden Beschreibungen der Schwertgesellenschulen gleichen in vielerlei Hinsicht denen der Kriegerakademien Aventuriens.

Jede Beschreibung beginnt mit einem **einleitenden Kasten**, der die Kerndaten der Schule auf einen Blick präsentiert. Hier gibt die *Größe* an, wie weit verbreitet der Stil ist, nicht unbedingt die genaue Zahl (z.B. Ableger) der Schwertgesellen. Neben dem Kasten ist das **Siegel** der jeweiligen Schule abgebildet, das auf dem Siegelring oder einer Tätowierung abgebildet ist, soweit die betreffende Schule ein derartiges Zertifikat ausstellt.

Die Beschreibung startet mit einem **aventurischen Zitat / Quellauszug**, der den Charakter der Schule hervorhebt. Im kurzen Abschnitt der **Geschichte** finden sich alle wichtigen Daten und Ereignisse, die von Bedeutung sind. Wie bei den Kriegerakademien handelt es sich dabei um **Spielleiterwissen**, da längst nicht alle Informationen und Zusammenhänge Außenstehenden bekannt sind.

Das **Leben an der Schule** bietet einen Überblick über die Schule selbst. Jede Beschreibung enthält Angaben zur **Ausbildung** der jeweiligen Lehrlinge. Abgerundet wird dieser Abschnitt durch weitere Informationen zur Schule selbst. Dies kann das Gebäude selbst betreffen, aber auch regionale Besonderheiten, um den jeweiligen Stil von anderen Abzugrenzen.

Die **schuleigene Ausprägung der Prinzipientreue** dient nicht nur als **Alleinstellungsmerkmal**. Sie verkörpert den besonderen Ansatz des jeweiligen Stils und hebt ihn von anderen ab.

Wie die Ansichten als auch das Verhältnis der einzelnen Schwertgesellenstile zu anderen Schwertgesellenschulen, Institutionen und gesellschaftlichen Gruppierungen (und umgekehrt) sind, verdeutlicht die Rubrik **Was denkt [Akademienname] über [...]**.

Der Abschnitt **Personen der Schule** stellt eben jene vor. Dazu gehört immer der jeweilige Schwertmeister bzw. die betreffende Schwertmeisterin sowie auch deren potentielle Nachfolger, falls vorhanden. Hier finden auch weitere Persönlichkeiten Erwähnung, sofern diese für Begegnungen mit den Helden von Bedeutung sind. Auch hier ist auf konkrete Spielwerte verzichtet worden.

Anregungen zur **Ausgestaltung eines Schwertgesellen der Schule** erhalten Sie in **Ein Held aus ...** Selbiges gilt für **Der [Schwertgesellenstil] im Spiel**. Während sich der erste Abschnitt auf den Schulabgänger konzentriert, ergänzt der zweite Abschnitt die bisherige Beschreibung und bettet die Schule in das lebendige Aventurien ein. Abenteureraufhänger bieten die **Szenariovorschläge**, die aufgrund der erhaltenen Informationen ebenso wie die **Geheimnisse der Schwertschule** als Meisterinformationen anzusehen sind.

Ein (*) bedeutet, dass dieser Handlungsstrang offiziell nicht weiter verfolgt wird und in Ihren meisterlichen Händen liegt.



GARETISCHER STIL DER FAMILIE ADERSIN

Vollständiger Name: Der Adersin-Stil, auch der Garethische Stil der Gebrüder Adersin

Standorte: Gareth, Rommilys, Methumis

Wappen/Symbol: weißer Anderthalbhänder vor schwarzem Turm auf gelbem Grund

Wahlspruch: *Honor primum, alia deinde*
(Zuerst die Ehre, alles andere danach)

Legitimation: Kaiser Reto I. von Gareth (987 BF)

Spezialgebiet: Anderthalbhänder, Harnischfechten, Ringen, Rechtskunde, Lehren, Etikette

Personen der Historie: Krona Adersin, Autorin des Vademecums für das Waffenhandwerk und Begründerin der Schwertgesellenbewegung (*963 BF), Jost Adersin, Mitbegründer des Garethischen Stils (*991 BF)



Bedeutende Abgänger: Ulfberth von Moorauen, Feanwyn Fenwasian, Mitautor am Fechtbuch Enzo

Comantes, Boronja von Sturmfels, nutzt den Stil im Theaterfechten und gilt daher als schwarzes Schaf der Schule, Scanlail ni Uinin, Eroscham Sohn des Erschax, Amene di Yaladan, Kommandantin des *Alten Regiments* zu Methumis

Größe: groß

Beziehungen: groß (durch das hohe Ansehen der Zöglinge im ganzen Mittelreich)

Finanzkraft: ansehnlich (steigend)

Ausstattung: hinlänglich (steigend)

Besonderheiten: einziger Stil für den Kampf im Harnisch (Leichte Platte), außerdem befindet sich die Schule im Besitz eines unveröffentlichten Manuskript Krona Adersins

*»Willst Schwertkunst du schauen,
Sollst links gehen und rechts hauen.
Und links hauen, wenn gehen mit Rechtem,
Ist, dass du stark gerät im Fechten.«*

—*Merksvers aus dem Vademecum für das Waffenhandwerk zum Thema Beinarbeit*

GESCHICHTE

Als Begründerin der Schwertgesellenbewegung gilt Krona Adersin, die Autorin des *Vademecums für das Waffenhandwerk* (siehe Seite 162). In ihrer im Jahr 987 BF von Kaiser Reto genehmigten Schwertkampfschule etablierte Krona ihren Unterricht angelehnt an das Vademecum und führte Siegelring und Gesellenbrief anstatt des Kriegerbriefes ein, um ihre neue, fortschrittliche Schwertkämpferausbildung von den traditionellen Kriegerakademien abzuheben.

Der „Kampf nach Lehrbuch“ war erst verpönt im traditionsbewussten Adel, bot jedoch viele neue Möglichkeiten in der Ausbildung von Spezialisten an der Klinge. Angelehnt wurde das Schwertgesellentum von Krona Adersin an wandernde Handwerkerbewegungen, bei welcher der Geselle während einer Walz bei vielen verschiedenen Meistern lernt, um sich selbst einst Schwertmeister nennen und eine eigene Schule oder gar einen eigenen Stil gründen zu dürfen.

Diese Form der Ausbildung in Kombination mit einem gedruckten Lehrbuch, welches die Techniken von elitärem Geheimnis zu Allgemeinwissen wandelt, führt zu einem großen Erfolg der Schwertgesellenbewegung. Diese wird heute nicht nur neben Krieger- und Rittenum als dritte Säule des rondragefälligen Kampfes angesehen, sondern beginnt, die älteren Säulen in ihrer Bedeutung abzulösen – zumindest in den städtischen Gegenden des Mittel- und Horasreichs.

Kronas Söhne Erlan und Jost entwickelten den Stil mit Einhänder und Schild ihrer Mutter weiter und passten ihn auf die Stilmerkmale an, die mit neuen Plattenharnischen und Klingenformen erforderlich wurden. Daraufhin erklärten die Gebrüder den Anderthalbhänder schließlich zur Königin der Waffen. Der zugehörige Kampfstil zeichnet sich durch viele Stiche in Blößen und Rüstungsschwächen sowie in kurzer Distanz durch Würfe, Knauf- und Halbschwerttechniken aus. Damit begründeten die Gebrüder Adersin den Garethischen oder auch *Adersin-Stil* mit dem Zentrum der Schwertgesellenbewegung in Gareth. Weiterhin machten sie während ihrer Jugend durch ihre Fechtkunst in Gerichtskämpfen von sich reden und damit ihren Stil populär.

Im Jahr 1027 BF erlag Jost Adersin seinen Verletzungen, die er sich im Duell mit *Ahrk vom Blautann* und *vom Berg* zugezogen hatte. Seit diesem Tag führt Erlan Adersin, letzter lebender Nachfahre Krona Adersins, die Schule.

Der Adersin-Stil erfreut sich einer derartigen Beliebtheit, dass inzwischen unter *Eboreus Tannhaus* und *Enzo Comante*, Schülern Kronas, persönliche Freunde Jost Adersins und erste Verfechter dessen neuen Stils, weitere Schulen in Rommilys und Methumis gegründet worden sind.

LEBEN AN DER SCHULE

Die erste und größte Schule des Adersin-Stils findet sich im früheren Schuldturm Bardewicks in Gareth. Hier unterrichtete bereits Krona, die den heruntergekommenen Turm von ihren Ersparnissen erwarb und mit den ersten Lehrgeldern Schritt für Schritt mühsam sanieren ließ. Protzig ausgestattete Fechtsäle anderer Schulen und Kriegerakademien lenken nach Meinung Erlan Adersins nur vom Wesentlichen ab: der Vollendung des Kampfes mit der Klinge. Daher bieten die düsteren Räume und der graue Wacker-



stein in den Augen des Meisters genau das richtige Ambiente für seine Wohn- und Lehrstätte – sehr zum Leidwesen seiner Schüler, die die Schule hinter vorgehaltener Hand meist „den Karzer“ nennen. Als Adlige, denn nur solche Schüler nimmt der standesbewusste Adersin auf, sind die dort Lernenden oft einen anderen Lebensstil gewöhnt.

Die Zöglinge übernachten in kargen Kammern in den oberen Stockwerken, während sich unten die Zimmer der wenigen Bediensteten und Schreiber, die Waffenkammer, Fechträume und die Wohnstatt Erlans befinden.

Wie sonst bei Handwerkern üblich, wohnen und arbeiten Lehrlinge und Meister unter einem Dach. Dies schweißt die Gemeinschaft zusammen, lässt Adersins Zöglingen aber auch wenige Freiheiten. Viele Freund- und Feindschaften aus dieser Zeit der Lehre halten noch nach Erhalt des Siegelrings ein Leben lang.

Die Atmosphäre des Turms spiegelt sich auch in den Lehrmethoden. Adersin verlangt eiserne Disziplin und harte Arbeit. Gefochten wird bis spät in die Nacht oder bis zur absoluten persönlichen Erschöpfung. Techniken werden immer wieder geübt, bis sie auch in der Extremsituation eines tödlichen Zweikampfs ohne Überlegung fehlerfrei abgerufen werden können. Dennoch erappt man Adersin selbst oder einen seiner beiden Gesellen niemals dabei, Zöglinge wie auf dem Exerzierplatz anzubrüllen, denn Contenance und ein selbstsicherer Stil sind die Merkmale der Schule und der Person Adersin.

Natürlich wird auch von den Zöglingen ein tadelloses Auftreten gefordert, worauf der Meister selbst achtet. Zusätzlich

übernimmt *Permine Gräber*, Adersins Verwalterin, auch eine Erziehung in gutem Benehmen, Geschichts- und Rechtskunde, Heraldik, Konversation, und dergleichen mehr. Erlan lässt es sich weiterhin nicht nehmen, den Ehrenkodex zu dozieren und vorzuleben, welcher den Schutz der Schwachen und Wehrlosen, die Verpflichtung zu Mut und Wahrhaftigkeit sowie demillierte Duellregeln umfasst.

Früher war die gleichzeitige Anwesenheit von nicht mehr als fünf Schülern in der Schule üblich. Doch seitdem immer zwei Gesellen aus den Schulen in Methumis und Rommilys angestellt werden, kann inzwischen ein göttergefälliges Duzend angehender Schwert-

gesellen in Adersins Turm unterrichtet werden. Dazu kommen nicht mehr als drei Stutzer – spätgeborene Söhne und Töchter aus wohlhabenden adligen Familien, die nur die Grundzüge des Fechtens erlernen – und zu seltenen Gelegenheiten verdiente Hauden, die ihre Schwertmeisterschaft mit dem Anderthalbhänder vervollkommen wollen und von den Schülern äußerst gern gelitten sind. Im Gegensatz dazu sind Reibereien zwischen vollwertigen, aber oft jüngeren Gesellen und den älteren, aber waffentechnisch weniger versierten Stutzern unvermeidlich.

Sollte ein Adliger sein Wissen über den Schwertkampf aufpolieren wollen, weil ihm beispielsweise ein Gerichtskampf also ein rondragefälliges Götterurteil in einem Gerichtsprozess, bevorsteht, werden ebenfalls bis zu sechs Wochen Unterricht im Karzer gegen gutes Gold gewährt. Adersin oder seine Verwalterin vermitteln aber auch Schwertgesellen aus der Schule als Stellvertreter für diese Kämpfe, sofern diese von der Sache ihres Auftraggebers überzeugt sind – oder durch die horrenden Kosten der Ausbildung zum Ausfechten der Streitigkeiten Anderer gezwungen werden.

Das übliche Eintrittsalter liegt meist bei 14 Götterläufen. Wenn sie nicht vorher aufgeben, erhalten die Absolventen meist nach fünf Jahren ihren Siegelring und den Gesellenbrief, um zu wandern und ihre Kunst bei anderen Schwertmeistern zu vervollkommen, oder andere Anstellungen zu suchen. An Duellgegnern haben die Gesellen jedenfalls keinen Mangel, gelten sie doch als die Besten ihres Faches.

Die beiden Ableger des Stils in Rommilys und Methumis orientieren sich stark an der Schule in Gareth. Tannhaus' Fechtsaal

in Rommilys befindet sich in einem Bürgerhaus nahe der Stadtmauer, welches das Jahr des Feuers glücklich überstanden hat. Zunächst mit provisorischen Mitteln aufrechterhalten, ist es mittlerweile mit einem Fechtboden aus Edelholz und kostbaren Waffensünden geschmückt und gibt sich weit weniger karg als der Karzer in Gareth. Mit der ebenfalls in der Stadt ansässigen Kriegerakademie *Feuertüte* besteht eine bereits langjährige Fehde und Konkurrenz.

Ein eigens errichtetes Haus im Stadtkern, einem Zunfthaus nicht unähnlich, zeugt vom Wohlstand der *Schola Defensoria* in Methumis. Die Einrichtung im Innern entspricht allerdings ganz der Adersin'schen Schlichtheit.



Übungskampf



DER STIL DER ADERSINS

„Der Scheitelhau aus der Wacht des Ueuri bricht den Schelm, merk dir das!“

—Erlan Adersin zu einem Schüler nach Anbringen eines Helmtreffers, neuzeitlich

Der Stil der Adersins prägt alle Aspekte der Übungen. Er ist alles, was einen Schwertgesellen ausmacht. Damit ist nicht nur der Umgang mit der Waffe gemeint, sondern die gesamte Lebensart, Etikette und Auftreten. Mit der Zeit wird sich jeder Schüler von der Lehre des Meisters emanzipieren und einen eigenen Stil entwickeln. Hier zählen Individualität und Innovation vor den festgefahrebenen akademischen Grundsätzen des Kriegerturns.

Der Adersin-Stil zeichnet sich vor allem durch Effizienz aus. Erlaubt ist, was funktioniert – verschnörkelte horasische Rapiert- und Linkhandspielereien sind verpönt. Der gelehrte sogenannte *Edle Krieg* ist auf der anderen Seite alles andere als eine grobe Folge von Schlägen. Er nutzt gewundene Techniken aus dem Band *Klänge an Klinge*. Für Unkundige erscheint der daraus entstehende Kampf jedoch oft wenig spektakulär, da die Techniken schnell und für den Laien kaum nachvollziehbar ausgeführt werden. Auf weitläu-

fige Ausholbewegungen wird verzichtet, um den Gegner die eigene Absicht nicht anzuzeigen. Die nötige Kraft für die Angriffe muss daher aus dem Körpereinsatz kommen.

Adersin sieht im anderthalbhändigen Führen einer Waffe die Königsdisziplin des Fechtens. Hierbei ersetzt die Leichte Platte den Schild, was das Kontern von gegnerischen Attacken mit riskanten Riposten oder Windmühlen-Manövern ermöglicht. Die lange Waffe ermöglicht zudem ein hartes Zuschlagen zum Überwinden von Rüstungen auf der einen und eine weite Distanz auf der anderen Seite. Dieser Reichweitenvorteil wird nach Möglichkeit nicht aufgegeben. Sollte der Schwertgeselle aber doch unterlaufen werden, stehen ihm allerhand Knaufschläge, Würfe und Tritte des *Mercenario*-Ringens zur Verfügung, sowie eine Vielzahl von Halbschwerttechniken. Für den ungerüsteten Kampf wird allerdings ein defensiverer Stil gelehrt. In diesem Fall wird auf Manöver wie das *Gegenhalten* verzichtet.

Die Lehre der Manöver folgt der Philosophie einer bürgerlichen Handwerkerlehre, allerdings für den Zweikampf als Handwerk des Adels. Werkzeug, Talent und Fleiß schaffen ein Werkstück, das Manöver. Diese Lehre verläuft angelehnt an das *Vademecum Krona* Adersins beinahe ritualisiert. Dadurch wird das Geheimnis

ADERSIN-BOSPARANO

Zur klaren Verständigung während der Fechtübungen und zur Bezeichnung der Techniken der Fechttafeln haben sich verschiedene Fachbegriffe für die Hüne (Schläge), Stiche und Huten (Schwertstellungen) etabliert. Die ersten dieser Begriffe stammen aus traditionellen Redewendungen des Ritterturns und der Sprache an Kriegerakademien (wie die Windmühle), während viele andere erstmals mit dem *Vademecum* eingeführt worden sind. Seitdem wird diese Sammlung von Begriffen von jedem Meister und jedem neuen Stil ständig erweitert, was häufig zu Widersprüchen und Verwirrung unter den Schulen führt. Es folgen einige typische Begriffe.

● Die Huten

Leininhut: klassisch-rondrianische Ausgangsstellung, wobei das Schwert mit angewinkelten Armen vor rechter oder linker Schulter gehalten wird

Wacht des Ueuri: Ausgangsstellung mit über dem Kopf erhobenem Schwert

Die Schelmenhut: beinahe beiläufige Hut, bei der die Klingenspitze nach unten weist

Nandus: hierbei weist die Klingenspitze auf Kopfhöhe nach vorne

● Hüne, Meisterhüne und Stiche

Doppelter Juchtschlag: mystifizierte Technik, die angeblich nicht parierbar sein soll

Orkhau: Wuchtschlag von oben

Andergaster bzw. *Nostrianer Krumphau*: Fintenschlag von oben rechts bzw. links

Rommilyser Natternbiss: gezielter Stich im Halbschwert gegen eine Schwachstelle der Rüstung des Gegners, basiert auf dem legendären *Ysilischen Wolfsbiss*

Schwertgewitter: Ein von einem Sturmangriff eingeleiteter Ausfall

Thorwalische Defensive: *Gegenhaken*

Weidenauer Mauer oder *Wehrheimer Windmühle*: Windmühlenmanöver

Traubentritt: Ausfall mit Finten, ähnlich dem gleichnamigen Stampfranz

Alveranier: ein geschwungener Schlag, der nacheinander beide Seiten konfrontiert

Donnerschlag: brachialer Hammerschlag mit dem Gehilz der Waffe, gerne aus dem Halbschwert geführt

Geißler: Peitschenartiger Schlag bei maximaler Distanz mit nur einer Hand

Darpatischer Haken: Manöver zum Entwaffnen, welches sich als Ringen am Schwert in der Adersin-Schule großer Beliebtheit erfreut

Winden nach Adersin: Finte aus einem Bindemanöver um die Klinge des Gegners herum

Avesjünger: eine Parade durch rasches gezieltes Ausweichen, welches mit einem Schlag in die Blöße kombiniert wird

Zuerchhau: horizontal geschlagene Finte, bekannt geworden durch einen Krieger aus der gleichnamigen Stadt

Im Spiel soll Ihnen diese Liste (ohne jeden Anspruch auf Vollständigkeit) die Möglichkeit geben, den Stil Ihres Schwertgesellen blumig ausschmücken zu können. Zögern Sie nicht, weitere Begriffe für Ihren Schwertgesellen zu erfinden. Die Beschreibung einiger weiterer Manöver finden Sie in *Horas* 66.



gegenüber Außenstehenden gewährt und doch beim Erlernen eine Hilfestellung geboten – mit speziellen Begrifflichkeiten, die nur der Eingeweihte versteht.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die *Prinzipientreue* im Adersin-Stil lehnt sich noch sehr an klassische Kriegerideale an. *Loyalität* gilt hier aber nicht nur dem eigenen Lehnsherrn, sondern auch dem Schwertmeister des Gesellen und dem eigenen Stil gegenüber. Die *Ehrenhaftigkeit* im Kampf wird jedoch weniger konventionell gesehen. Zwar wird im Gegensatz zu manchen Schwertgesellen der südlichen Stile nach Rondras Idealen gefochten, Knauschnägel und *Mercenario*-Tricks sind aber nicht verschmäht – ganz getreu dem Kredo der Effizienz im Adersin-Stil. Der *Schutz der Schwachen* wird gern zur Rechtfertigung verwendet, wenn der Schwertgeselle während eines Gerichtskampfs die Ehre von Kläger oder Beklagtem vertritt. Daher sollte auch der Glaube an dessen Rechtschaffenheit, und nicht nur der versprochene Lohn in Silber zur Motivation des Gesellen für den Kampf dienen. Duellregeln finden sich auf Seite 116 dieser Spiehhilfe.

Was denkt ein Schüler des Adersin-Stil über ...

... **Ritter und Krieger:** „Klingen für den Krieg, keine Schwertkünstler wie wir. Einst die Blüte von Rondras Kunst, aber heute? Veraltete Ausbildung, kein klares Konzept, grober Stil – bald werden sich nur noch die Geschichtsbücher an diese verdienten, aber eingestaubten Haudegen erinnern, viel zu ... altmodisch.“

... **andere Schwertmeisterstile:** „Es ist gut zu sehen, wie die Bewegung immer größere Kreise zieht. Damit gehen uns nie die Duellpartner aus. Die anderen Stile bieten auch für uns ganz neue Herausforderungen. Allerdings sollte die Bewegung doch weiterhin ein edles Handwerk des Adels, nicht des Bürgertums, bleiben. Da sollten andere Schulen nicht so nachsichtig sein, was den Stand ihrer Bewerber angeht.“

... **Schankämpfer:** „Wir fechten nicht gegen das Schwert des Gegners, sondern gegen den Gegner. Ja, das sieht dann eben nicht so schön aus, dafür ist es effektiv.“

Was denkt/denken ... über den Adersin-Stil

... **Krieger und Ritter:** „Kampf nach Lehrbuch? Damit werden Rondras Geheimnisse verschachert, ohne Tugend und Tradition der Leuin zu wahren! Das ist das Ende von Moral und Anstand!“

... **Söldner aus Rosskoppel:** „Die sind gut, mit denen legen wir uns nicht an. Zumindest nicht im Duell. Wenn wir einen allein erwischen, verpassen wir dem arroganten adligen Schnösel aber einen Denkzettel!“

... **aufgeschlossene Rondrageweihte:** „Ein neuer Weg, aber der Göttin nicht weniger gefällig.“



Erlan Adersin

PERSONEN DER ADERSIN-SCHULE

ERLAN ADERSIN, SCHWERTMEISTER

Erlan (*993 BF, braune, lange Haare, athletische Statur, mächtiger Schnauzbart, erstaunlich wenig Duellnarben, bereits einige Falten um die Augen) übernahm nach dem Duelltod Josms im Jahr 1027 BF alleine die Leitung der Schule. Während er früher die geschäftlichen Angelegenheiten seinem älteren Bruder überließ, um sich ganz der Vervollkommnung seiner Kunst zu widmen, wurde er gezwungen, aus dem Schatten des Älteren hervorzutreten und seinen Platz als Repräsentant von Schule sowie Familie einzunehmen. Erlan ist inzwischen zur Symbolfigur eines ganzen Schwertstiles geworden. Er weiß um seinen Nimbus des vollendeten Schwertmeisters und wie man diesen Ruf pflegen und nutzen kann, allerdings genießt ihn der etwas introvertierte Meister nicht. In den Anfangsjahren als Schwertmeister konnte sich Adersin vor Duellforderungen kaum retten, heute wagen sich allerdings nur noch die Besten an diese Herausforderung. Umso erfreuer ist Adersin, wenn ein mutiger Gegner ihm einen würdigen Kampf liefert. Tollkühne Heißsporne verärgern den Meister mit einer Duellforderung allerdings. Und diese müssen fürchten, vom ihm nicht nur schnell besiegt, sondern regelrecht bloßgestellt zu werden.

In der Verfeinerung der Schwertkunst verlangt er viel von sich und seinen Schülern. Etwas anderes als der volle geistige und körperli-



che Einsatz stößt beim Lehrer Adersin auf völliges Unverständnis. Schnöde Geschäfte und Buchhalterei überlässt Adersin aber gerne Permine, seiner Verwalterin.

Eine Last auf seiner Seele lenkt ihn jedoch von seiner Schwertkunst ab: der Tod seines Bruders. Jost Adersin sah sich aufgrund einer Liebslei des Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg (*Herz 169*) und der Edlen Andane zu Raulsmark zu einer Duellforderung gezwungen, nachdem er beide in seinem Schlafzimmer vorfand. Jost war mit der jungen Dame verheiratet. Während dieses Ehrenhändels auf das zweite Blut am 9. *Persine 1027 BF* zerbrach die Klinge des Obristen unglücklich an der Platte des gehörnten Ehemannes, wobei ein Bruchstück sein Auge durchbohrte. Der Leichnam Josts wurde von seinem Bruder eigenhändig zum Borontempel getragen. Eine Beschreibung des Duells findet sich in *AB 109*.

Seidem herrscht eine Fehde zwischen dem Haus Adersin und dem Haus vom Berg, welche sich auch auf die Anhänger beider Parteien ausdehnt. Erlan gelobte sogar eine besondere Belohnung für denjenigen seiner Schwertgesellen, der vom Blautann in einem ehrenhaften Duell töten könne. Gerüchte sprechen davon, es könne sich um dabei um das geheime Manöver des *Doppelten Fochschlags* handeln.

Als alte Freunde von Jost teilen Tannhaus und Comante die Fehde gegen Alrik vom Blautann und vom Berg. Diese Fehde hat auch viele Duelle zwischen der Kriegerschule derer vom Berg in Eslamsgrund und der Adersin-Schwertgesellen zur Folge.

Mehr zu Erlan Adersin findet sich in *Herz 179*.

WEITERE PERSONEN AUS DEM UMFELD ERLAN ADERSINS

● **Permine Gräber** (*999 BF, krause dunkelblonde Locken, leicht rundlich, hübsch) ist die gute Seele des Karzers. Sie kümmert sich nicht nur um das Wohlergehen Erlans, sondern versteht es auch, ein gutes Wort für einen Lehrling einzulegen, wenn dieser die Erwartungen des Meisters nicht erfüllt. Damit ist sie auch bei den Schülern sehr gut gelitten.

● **Eboreus Tannhaus** (*990 BF, früh ergraut, drahtig, rauchige Stimme, Pfeifenraucher, streng iraviagläubig) versand es, seine Schüler im *Jahr des Feuers* während der Belagerung von Rommils aus der Stadt zu schleusen, beteiligte sich aber selbst am Widerstand. Ein glücklicher Zufall bewahrte seine Schule im Gegensatz zur konkurrierenden und viel größeren Kriegerakademie vor der Zerstörung. Damit konnte er nach der Befreiung von Rommils den Betrieb gleich wieder aufnehmen und seine alten Standards halten. Daher genießt seine kleine Schule mittlerweile einen besseren Ruf als die Kriegerakademie *Feuerliebe* (siehe Seite 78). Diese sah sich mittlerweile gezwungen, auch bürgerliche Schüler aufzunehmen und den Lehrplan zusammenzustreichen, um schneller Klingen für die Wildermark bereitzustellen. Übungskämpfe und sogar rondrianische Duelle mit Zöglingen der Kriegerakademie sind gestattet und sogar erwünscht. Wilde Raufereien gelten jedoch als verpönt. Bei aller ehrlichen Konkurrenz lassen sich diese aber nicht immer vermeiden, wenn beispielsweise Gruppen aus beiden Schulen in bierseliger Laune in einer Taverne aufeinandertreffen. Tannhaus ist beim mittelreichischen Adel nicht immer gut gelitten, da er auch Kinder von einstigen Answinisten aufnimmt – man munkelt, er tue dies aus politischer Überzeugung. Der Schwertmeister führt einen meisterlich gefertigten Anderthalbhänder.

● **Enzo Comante** (*991 BF, Bauchansatz, gemütliche Lebensart, trotzdem ein schneller und effizienter Schwertfechter) ist selbst von Adel, es hindert ihn aber kein Standesdünkel, die Zeichen der Zeit zu erkennen. Im Horasreich gewinnt das Bürgertum immer mehr Macht. Und reiche Händler und Handwerker sind bereit, den Unterricht als Vorbereitung für einen Gerichtskampf mit gutem Gold zu bezahlen, oder ihren Söhnen und Töchtern gar eine Karriere als Schwertgeselle zu ermöglichen. So öffnet seine *Schola Defensoria* in Methumis ihre Tore nicht mehr ausschließlich für den Adel. Dem Bürgertum ist die Organisation der Bewegung als Handwerk mit wandernden Gesellen, einer Walz und Meisterprüfungen oft vertrauter als den meisten adligen Schwertschülern.

Comante versucht, Kontakte zur Universität von Methumis zu knüpfen. Er sehnt sich nach wissenschaftlicher Anerkennung seiner Kunst. Der Schwertmeister arbeitet zurzeit an einem eigenen Fechtbuch, das sich vor allem dem anderthalbhändigen Kampf widmen soll, aber auch Ringen am Schwert und Dolchkampf umfasst. Er hofft, damit Krona Adersins in die Jahre gekommenes Vademecum als Standardwerk der Schwertfechtkunst ablösen zu können.

● Zu den bedeutendsten Schülerinnen des Adersin-Stils gehört zweifelsfrei Amene di Yaladan (*996 BF, groß, schwarzhaarig, wendig, eisern), die als Kommandantin des *Alten Regiments* zu Methumis für ihr Können mit der Klinge zu anderthalb Hand in- und außerhalb der Stadtmauern von Methumis bekannt ist.

EIN HELD DES ADERSIN-STILS

Ein Schwertgeselle aus dem Hause Adersin gehört zu den Besten seines Faches, und das weiß er auch. Stets bestrebt, seinem Meister keine Schande zu machen, nicht nur im Duell, sondern auch auf höfischem Parkett, sucht er ewig nach Perfektion seines Könnens. An Gelegenheiten, seine Kunst zu beweisen, mangelt es ihm selten. Viele, die ihm seine Grenzen aufzuzeigen versuchen, wird er eines Besseren belehren können. Umso herber wird die Lektion sein, wenn der Held sein erstes Duell gegen einen einfachen, baurnstämmigen Söldling verlieren sollte.

Der Schwertgeselle lebt aber nicht nur für den Kampf, sondern ist stets bemüht, auch gesellschaftlich seinen Stil zu pflegen. Der Geselle wahrt seinen Ehrenkodex, sei es während einer höfischen Konversation, einer Fehde oder einer – natürlich standesgemäßen – Liebschaft. Dabei ergibt sich so manche Gelegenheit, seine Kunst im Duell zu beweisen, um die Ehre einer Dame oder eines Herrn zu verteidigen oder eine Beleidigung zu sühnen.

Nach Erhalt des Siegelrings mag sich der Adersin-Geselle als Kämpfer für Gerichtskämpfe oder in einer Armee verdingen, als Schwertlehrer angestellt werden oder sich auf die Walz begeben, um bei anderen Meistern zu lernen. Auch die eigene Schule bietet immer noch Möglichkeiten, neue Fertigkeiten zu erlernen, wie Rechtskunde oder Halbschwerttechniken. Viele hoffen, irgendwann eine eigene Schule oder gar einen Stil zu gründen und nach einer harten Prüfung schließlich selbst Schwertmeister genannt zu werden.



DER ADERSIN-STIL IM SPIEL

Die Schule Adersins und ihre Ableger bieten eine hervorragende Möglichkeit, beinahe alle relevanten Sonderfertigkeiten für den Kampf mit dem Anderthalbhänder zu erlernen. Dies beinhaltet auch die mühevollen Arbeit, seine eigene Kampfkunst unter Anleitung zu perfektionieren, um die Waffenmeisterschaft im Anderthalbhänder zu erringen. Allerdings wird Adersin sein Wissen nur bei einem tadellosen Leumund und gegen gutes Gold preisgeben.

Besonders für Schwertgesellen anderer Stile ist ein Aufenthalt im „Karzer“ als Gründungsstätte der Bewegung ein Muss. Zudem ist Adersins Hilfe bei Rechtsstreitigkeiten, also Götterurteilen, gefragt. Bei Gerichtskämpfen kann er als Sekundant dienen oder einen seiner Gesellen als Stellvertreter vermitteln. Er würde auch die Gründung einer eigenen Schule in einer anderen Stadt mit Rat und Tat unterstützen – sofern sich der angehende Meister als würdig erweist.

Bekennende Freunde von *Alrik vom Blautann und vom Berg*, seinen Löwengardisten oder Krieger aus Eslamsgrund sind bei Adersin nicht gerade gut gelitten und erhalten auch von Adersins Schülern bereits wegen Nichtigkeiten eine Duellforderung.

SZENARIOIDEEN

● Obgleich Adersin seine Schüler durch Aussprechen einer Belohnung zu Duellen mit vom Blautann ermuntert, ist ihm doch insgeheim an nichts mehr gelegen als an der Aufklärung des tragischen Todesfalls seines Bruders. Wenn er jemandem begegnen würde, der vom Blautanns Vertrauen genießt, könnte er versucht sein, diesen für eine „Doppelagententätigkeit“ zu gewinnen, um vom Blautann ein Geständnis über das niedere Motiv der Tat abzurufen.

● Ein konkurrenzstiller Schwertmeister ist bereit, eine größere Geldsumme einigen Spezialisten zu überlassen, wenn diese ihm das legendäre unvollendete Manuskript der *Krona Adersins* erbeuten, welches sich im Besitz Erlan Adersins befindet. Dieses Buch wird dem Auftraggeber, so hofft er, einen erheblichen Zustrom an neuen wohlhabenden Schülern einbringen, oder ihm gar unschlagbare Fertigkeiten im Schwerfechten garantieren, wie das Manöver des Doppelten Jochschlags. Dabei ist noch nicht einmal sicher, ob die Schrift überhaupt existiert, geschweige denn, wo sie zu finden ist.

Auf der anderen Seite würde Erlan große Summen seines Vermögens für die Rückerlangung des Buches versprechen, nachdem dieses gestohlen worden ist. Natürlich verlangt er absolute Verschwiegenheit über den Inhalt.

SCHWERTKUNST – VON DER MEISTERSCHAFT ZUR PERFEKTION

Dieses unveröffentlichte Manuskript *Krona Adersins* ist der wertvollste Schatz der Schule des Erlan Adersin. Niemand außer ihm, seiner Mutter und seinem verstorbenen Bruder hat je einen Blick in die Schrift geworfen. Auf das legendäre Werk angesprochen, antwortet Adersin meist nur mit einem wissenden Lächeln. Über den Inhalt des Werkes ist nichts bekannt, es sind aber zahlreiche Gerüchte im Umlauf, die alle nur eins gemeinsam haben: die Schrift bedeutet die Revolution des Schwertkampfes an sich.

Das mystifizierte Werk gibt es tatsächlich, kann aber die hohe Erwartung nicht erfüllen. Es behandelt vor allem fortgeschrittene Meistertechniken mit dem Anderthalbhänder, mit deren Hilfe die Gebrüder Adersin ihren Stil vollenden konnten. Eine Revolution des Schwertkampfes würde die Schrift aber nicht auslösen können.

Nichtdestotrotz pflegt Erlan durch sein Schweigen den Kult um das Buch, da er so seine eigenen Fähigkeiten mit der Klinge mit einem Nimbus der Unbesiegbarkeit umgibt. Sollte Erlan den *Doppelten Jochschlag* tatsächlich beherrschen, so hat er ihn nicht mit Hilfe dieses Manuskripts erlernt. Würde das Werk einem Konkurrenten in die Hände fallen, würde das der Adersin-Schule sicher erheblichen Schaden zufügen.

● Erlan Adersin unterhält, als einzigen Verstoß gegen seinen Kodex, eine unstandesgemäße Beziehung zu seiner Verwalterin *Permine*. Einen Erben möchte er mit ihr jedoch nicht zeugen. Ein Traviabund mit einer Adligen jedoch würde *Permine* und ihre unschätzbare Mithilfe in der Schule vergraulen – zudem steht die Liebe zu *Permine* einem solchen Bund im Wege. Zumindest zurzeit. (*)

● Adersin verkleidet sich hin und wieder und nimmt dafür auch die professionelle Hilfe von Theaterleuten an, um sich überhaupt noch duellieren zu können. (*)

● *Tannhaus* erkaufte sich mit Hilfe des größten Teils seines Privatvermögens die Loyalität eines Trupps der angreifenden Söldner, die daraufhin im *Jahr des Feuers* seine Schule verteidigten. (*)

● *Andane zu Raulsmark*, *Jost Adersins* Witwe, hat sich auf die Zyklopeninseln abgesetzt, um nicht in die Fehde ihres Schwagers hineingezogen zu werden, und dort erneut geheiratet. Eine Gelegenheit, den Adersins oder denen vom Berg zu schaden, wird sie jedoch nicht ausschlagen, da sie beide Parteien für den erlittenen Verlust von Lebensstil und Ansehen verantwortlich macht. (*)



DER MARASKANISCHE BUSKUR-STIL

Vollständiger Name: keiner

Standort: je nach Wohnsituation des Lehrmeisters

Wappen/Symbol: abhängig von den Vorlieben des Lehrmeisters

Mögliche Wahlsprüche:

☉ *Erkenne die Schönheit der Welt und deinen Platz in ihr.*

☉ *Wir müssen die Schönheit der Welt nicht begreifen, um sie zu verteidigen.*

☉ *Du hast nur dieses eine Leben Zeit zu kämpfen und zu lernen. Im nächsten wirst du doch wieder alles vergessen haben.*

☉ *An deinen Taten wird man dich messen, wenn Rurs Geschenk einst Gyor erreicht.*

Träger: die Schwertmeister des Buskurs-Stils finanzieren sich meist selbst, weit seltener werden sie von einem Gönner oder lokalen Machthaber gefördert

Spezialgebiet: Kampf mit Ein- oder Zweihandschwertem; Im Fokus steht nicht nur die Ausbildung an der Waffe, sondern meist auch eine damit verbundene, auf dem Glauben an die Zwillingsgötter Rur und Gyor basierende Philosophie

Personen der Historie: Djersbar(deran) der Unbezwingene (*unbekannt, legendärer Stammeskrieger der Beni Rurech zu Zeiten der Wanderschaft); Garalor (*um 760, legendenumrankter Buskur Dajins VII., zieht angeblich noch heute durch die



Lande); Kharimasab die Beharrliche (*um 770 BF, Buskura unter Dajin VII., die sich nach dem Verschwinden ihres Herren als Schwertmeisterin einen Namen machte); Garamold der Glückliche (*930 – ☉ 873 BF, Anführer bei der zweiten Eroberung Thalusas); Die Blutzwillinge (☉ 995 BF, Träger der Enduriumschwerter *Antworte* und *Vergelte*, gefallen gegen Schwertkönig Raidri Conchobair)

Bedeutende Vertreter: Dajin der Dankbare (*970 BF, angeblich ein herrenloser Buskur des Prinzen Denderan von Boran); Brindijian von Boran (*997 BF, ein Söldner mit bewegter Vergangenheit); Sefirasab und Vegsziber (*1000 BF, Zwillinge, die ihre Schüler stets gemeinsam unterrichten); Azilajid von Usdaran (*1001 BF, niedergelassene Schwertmeisterin in Al'Anfa)

Größe: unbekannt

Beziehungen: gering

Finanzkraft: je nach Stand des Lehrmeisters, meist aber minimal bis hinlänglich

Ausstattung: je nach Mitteln des Lehrmeisters

Besonderheiten: Es kann nicht von einem Schwertgesellen-tum im eigentlichen Sinne gesprochen werden. Vielmehr handelt es sich beim Buskur-Stil um teils sehr unterschiedliche Ausprägungen der (mehr oder weniger) philosophisch geprägten Kampfkunst.

„Wir haben niemanden, der uns küsst und uns anschließend ins Gesicht schlägt. Wir haben keinen Herrn, für den wir zu streiten und vielleicht auch zu sterben bereit sind. Und doch sind wir ein Teil der Schöpfung, ein Teil des Geschenks an Rurs Bruderschwester Gyor. Die Welt ist schön, denn was sollte ein Geschenk auch anderes sein? Folglich sind wir es auch – schön meine ich – und somit sind wir der Schönheit der Welt im Besonderen verpflichtet. Wir sollten uns jedoch nicht anmaßen, über sie zu urteilen, denn ... nun gut, ich sehe, ich langweile dich, Abryscha. Nimm dein Schwert, wir ziehen weiter.“
—überlieferter Ausspruch Kharimasab der Beharrlichen, um 800 BF

„Geh hinaus in die Welt und tu gefälligst, was richtig ist! Woher soll ich denn wissen, was das ist? Chazzuu! Habe ich dich denn nicht gelehrt in den vergangenen zweimal vier Jahren?“
—Dajin der Dankbare zu einem seiner Schüler, neuzeitlich

„Der Weltendiskus ist eine Waffe, Bruderschwester. Was aber sind wir? Und wie viel mehr können wir sein, wenn wir erst unsere wahre Bestimmung erkennen! Eine Waffe ist nur so gut, wie derjenige, der sie führt, sagst du? Was aber sagt uns das dann über die kommende Schlacht?“
—Brindijian von Boran am Vorabend der Erstürmung Borans 1020 BF

GESCHICHTE

Die Geschichte des Buskur-Stils ist älter als die aller anderen Schwertgesellenstile, und doch ist es schwierig, überhaupt von einem einheitlichen Stil zu sprechen. Die Tradition, nach der die Schwertmeister noch heute den als Buskur-Stil bezeichneten Kampfstil lehren, ist ungleich älter als die Besiedlung der Insel Maraskan im Jahre 274 BF und geht auf die Zeit zurück, als die Beni Rurech noch im Stammesverband auf dem Festland lebten. Schon damals erhoben die Stammeshäuptlinge die besten Kriegerinnen und Krieger über die anderen, welche ihnen besonders treue Dienste leisteten.

Rückwirkend wird die Entstehung des Stils häufig auf die Regierungszeit Dajin VII. (807-812 BF) datiert. Die für den Stil namensgebenden Buskure wurden durch Kuss und Ohrfeige durch den König zu seinen auserwählten Kriegern erhoben. Zwar kämpften sie für den Monarchen, waren jedoch allein ihrem Gewissen verpflichtet. Und so konnte es auch vorkommen, dass eine Buskura sich abwandte und hinaus in die Lande zog, oder sich sogar gegen ihren ehemaligen Herren stellte. Da jedoch nur der König (heute: die Tetrarchen) Buskure erheben konnte, und bei weitem nicht alle es taten, galten andere herausragende Kämpfer, die ähnlichen Prinzipien folgten, nicht als solche. Ge-



Buskur-Duell

rade sie waren es aber, neben den ehemaligen Buskuren, die den Buskur-Stil auf der Insel und darüber hinaus verbreiteten und bis heute erhalten haben.

DIE AUSBILDUNG IM BUSKUR-STIL

Im Gegensatz zu den meisten anderen Schwertgesellenstilen, wird der Buskur-Stil stets von Lehrmeister zu Schüler vermittelt. Eine Ausnahme bilden einige niedergelassene Vertreter dieses Stils, die Fechtunterricht erteilen und auch selbst ausbilden. Weit häufiger aber wird man einzelne Lehrmeister antreffen, die ihre Schüler unterrichten oder mit ihnen durch die Lande ziehen. Nur wenige Schwertmeister bilden mehr als zwei Schüler aus. Ist dies jedoch der Fall, ist die Zahl der Schüler meist eine Gerade, vorzugsweise zwei oder ein Vielfaches davon. Hierbei wird seit langer Zeit darüber gestritten, ob ein Meister und ein Schüler bereits als zwei gelten, und ob ein Meister mit zwei Schülern nicht einer bereits einer zu viel ist. Als besonders erstrebenswertes Ideal gilt die Lösung, dass zwei Schwertmeister ihre Schüler gemeinsam ausbilden. Aufgrund des streitbaren Naturells vieler Maraskaner kommt diese Variante aber weit weniger häufig vor, als anzunehmen ist.

Die meisten Schwertmeister wählen einen Verwandten als Zögling oder adoptieren geeigneten Nachwuchs bei Gefallen kurzerhand. Es soll auch vorgekommen sein, dass eine geeignete Kandidatin ihren Eltern einfach abgekauft wurde. Dabei muss es sich jedoch um *Fremdjijs* gehandelt haben, denn wohl nicht einmal der skrupelloseste Maraskaner würde je seine Kinder verkaufen.

Der Unterricht ist so verschieden wie die Kenntnisse und Vorlieben der Lehrmeister. Je nachdem, ob es sich dabei um das Mitglied einer Rebellenarmee handelt, einen wandernden Schwertmeister, oder den Kämpfer eines lokalen Machthabers, unterscheidet sich der Alltag der Schüler erheblich. Im Laufe der nächsten Jahre er-

lernt der Zögling den Umgang mit Nachtwind und Tuzakmesser, doch auch Übungen mit dem Diskus kommen nicht zu kurz. Philosophische Unterweisungen über das Wesen der Welt und die Natur des Kampfes sind an der Tagesordnung. Was ist ein guter Kampf? Wofür lohnt es sich zu kämpfen und zu sterben? Wie erkennt man einen würdigen Gegner und wie überwindet man einen schier unbesiegbaren? Diese und andere Fragen sind während der Ausbildung nicht ungewöhnlich, und immer wieder muss sich der Schüler mit moralischen Fragen auseinandersetzen, um sein Gewissen zu schulen. Während in der Lehrzeit noch der Meister die Verantwortung für seinen Schüler trägt, wird später allein das Gewissen des fertig ausgebildeten Kämpfers der Maßstab seines Handelns sein.

Allein der Schwertmeister entscheidet, wann sein Schüler reif genug ist, allein in die Welt hinaus zu ziehen. Je nach Vorliebe werden auch Abschlussprüfungen gestellt, die so unterschiedlich sein können wie die Lehrmeister selbst. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich:

- Ein Kampf gegen einen überlegenen Gegner, bei dem es entweder zu gewinnen oder aber die Niederlage einzugestehen gilt.
- Fragen, welche die Fähigkeiten und moralische Grundfestigkeit des Schülers prüfen.
- Eine Queste, die Aufhänger für ein erstes Abenteuer sein kann.
- Unlösbare oder völlig sinnfreie Tätigkeiten oder Rätsel. Entscheidend ist nicht die Lösung selbst, sondern der Umgang mit der Aufgabe.
- Ein Auftrag der explizit gegen die moralischen Prinzipien des Schülers verstößt. Ablehnung des Auftrags, deren Erlöschung oder sogar die Abwendung vom Lehrmeister können als mögliche Lösungen gelten.
- Überleben einer Nacht im Dschungel oder Verteidigung eines gefährlichen Ortes.



PRINZIPIEN UND TUGENDEN

Der Glaube an die Zwillingsgötter Rur und Gyor und die maraskanische Philosophie spielen häufig eine besonders starke Rolle in der Ausbildung eines Kämpfers im Buskur-Stil. Die maraskanische Kultur, in der die Vielfalt der Dinge als etwas äußerst Schönes gilt, hat unzählige Sekten und philosophische Denkrichtungen hervorgebracht, und manch ein Lehrmeister des Stils richtet sich an den Idealen mehr oder weniger berühmter Vordenker aus.

Besonders die *Gartenbewegung* Zendajian des Stillen (713-776 BF, „Die Schönheit der Welt liegt in deinem eigenen Garten.“) wird gerne von niedergelassenen Schwertmeistern zur Grundlage ihrer Philosophie gemacht. Nach der Besetzung durch die Erben Borbarads finden jedoch in jüngerer Zeit auch die radikalen Ansichten eines Zaboron von Andalkan (um 600 BF, „Die Schönheit der Welt ist wandelbar.“) immer wieder ihre Anhänger. Manch eine Schwertmeisterin lehrt ihre Zöglinge, dass es in ihrer Hand liegt, die Schönheit der Welt gegen die Ungeschaffenen (Dämonen) zu verteidigen, eine andere mag diesen Gedankengang als absurd abtun.

Wie bei anderen Schwertgesellenstilen gilt die Vervollkommenheit der Kampfkunst als hohes, wenn nicht sogar höchstes Ideal. Dabei ist den meisten Vertretern des Buskur-Stils jedoch sehr wohl bewusst, dass auch in der Niederlage Erfahrungen zu sammeln sind, die diesem Ziel zuträglich sind. Da es aber als äußerst erstrebenswert gilt, sich mit stärkeren Gegnern zu messen, oder sogar einer Überzahl entgegenzutreten, werden sie oft als besonders tollkühn wahrgenommen. Ganz gleich aber, welcher Philosophie ein Lehrmeister und somit seine Schüler, folgen mögen, ist es doch maßgeblich das eigene Gewissen, welches die Schritte eines Schwertschülers lenkt. Ein Schwertgeselle des Buskur-Stils wird meist nach seinen eigenen Moralvorstellungen handeln, die je nach Hintergrund stark variieren können. Hier bieten sich auch wunderbare Möglichkeiten, einen eher grauen Helden ins Spiel zu führen. Anleihen und Inspiration für einen solchen eigenen Ehrenkodex finden sie bei der Vorstellung der Lehrmeister des Stils.

EIN SCHWERTGESELLE DES BUSKUR-STILS ALS HELD

Kein im Buskur-Stil ausgebildeter Kämpfer gleicht dem anderen, es sei denn, sie haben beide beim selben Meister gelernt. Lassen Sie sich daher von der Vielfalt der maraskanischen Kultur inspirieren, die in der Regionalspielhilfe *Schattenlande* ab Seite 145 beschrieben ist. Gerade die für Außenstehenden merkwürdig anmutenden Wertevorstellungen machen den Reiz eines maraskanischen Schwertgesellen aus.

Bei der Generierung können Sie sich natürlich an die Angaben aus *WdS* halten, wenn Sie aber Lust haben, Ihren Schwertgesellen individuell nach seinem Lehrmeister auszurichten, wollen wir Sie an dieser Stelle ausdrücklich darin bestärken. Sprechen Sie mit Ihrem Meister über Ihren Lehrmeister und überlegen Sie gemeinsam, was für ein Mensch er ist und wie die Ausbildung Ihres Helden stattgefunden hat.

Ersetzen Sie die je nach Hintergrund unpassenden *Schulden* (1.500 D entsprechen 15 GP) Ihres Helden beispielsweise durch *Verpflichtungen* seinem Lehrmeister gegenüber oder denken Sie sich einen eigenen Ehrenkodex (*Prinzipientreue*) für ihn aus. Fand

Was denkt ... über eine Kämpferin im maraskanischen Buskur-Stil

... das Volk: „Die Bruderschwestern kämpfen, wie die großen Krieger der Vergangenheit. Manche von ihnen tun Gutes, andere nicht. Ist eigentlich wie mit Hochzeitspasteten – man weiß nie so genau, womit sie gefüllt sind.“

... eine Schwertgesellin nach Federino: „Beeindruckend, was manche der Herrschaften mit einer Klinge anstellen. Nicht wenige sind so tödlich wie ihr Ruf, aber alle ein wenig ... wirr, will ich meinen.“

... ein Maraskan-Veteran: „Die machen dich Wahnsinnig mit ihrem Gerede von Ehre und Kampf! Foltern kann man sie tagelang, und obwohl sie sonst den ganzen Tag reden, kommt kein Wort über ihre Lippen. Dann stiehlt sich die Metze bei Nacht und Nebel davon, steht eine Woche später wieder auf genau derselben Straße, wo wir sie vorher aufgegriffen haben, und fordert meine Männer einen nach dem anderen zum Duell! Irre sind die, allesamt!“

Was denkt ein Buskur über ...

Aufgrund ihrer individuellen Ausbildung bei unterschiedlichen Schwertmeistern hat jeder Buskur höchst unterschiedliche Ansichten über das Volk, Einzelpersonen und Gruppen. Als Orientierung und Inspiration können Ihnen die Zitate der Lehrmeister dienen.

die Ausbildung weitgehend im maraskanischen Dschungel statt, verwenden Sie Ihre Talentsteigerungen vor Spielbeginn auf *Wildnislamente*. Wurde Ihr Schwertgeselle in der Stadt ausgebildet, verlegen Sie sich auf *Gesellschaftliche Talente*. Überlegen Sie, welcher Philosophie Ihr Lehrmeister folgt, wie er zu Fremden im Allgemeinen und Schergen der Schwarzen Lande im Speziellen steht. Suchen Sie Ihrem Schwertgesellen ein Steckpferd, sei es, dass er sich für die Zubereitung von Rauschgurken interessiert (*Pflanzenkunde*, *Kochen*), in *Philosophie* bewandert ist, das komplizierte *Brücke von Jergan* (*Bretzspiel*) zur Kunst erhoben hat oder ein begnadeter Taktiker (*Kriegskunst*) ist.

EIN SCHWERTGESELLE DES BUSKUR-STILS IM SPIEL

Die Begegnungen mit einem Schwertgesellen des Buskur-Stils kann so vielfältig sein wie die Insel Maraskan selbst. Auch wenn viele von ihnen vornehmlich auf der Insel unterwegs sind, so können Ihre Helden auch auf dem Festland auf einen solchen Kämpfer treffen. Insbesondere die Exilantenstädte (Al'Anfa, Festum, Khunchom) bieten sich für eine Begegnung an.

Im Buskur-Stil ausgebildete Schwertgesellen können beispielsweise als Mietschwerter für lokale Machthaber, Unterstützung eines Rebellentrupps im Dschungel, Bedeckung von Reisenden oder auch Fechtlehrer im Spiel Verwendung finden. Immer bestrebt sich mit stärkeren Gegnern zu messen, sind sie Duellen mit kampferprobten Helden gegenüber recht aufgeschlossen. Aber auch als Handlanger eines Schurken können Sie Ihren Helden begegnen und sind oft gerade aufgrund ihrer (verdrehten) Ehrhaftigkeit interessante Gegenspieler.



BEISPIELHAFTE LEHRMEISTER DES BUSKUR-STILS

AZILAJID VON USDARAN

„Nicht alles von damals ist gut, aber das heißt noch lange nicht, dass alles, was man sich heute so einfallen lässt, besser wäre. Rur liebt die Vielfalt! Wir sollten uns also auch an Techniken erfreuen, die sich bewährt haben. Und wenn Perjin der Furchtame, der ein wahrhaft begnadeter Kämpfer war, es für klug hielt, einen Eimer auf seinem Kopf zu tragen, so tun wir es ihm heute nach. Wer sind wir denn, dass wir es uns anmaßen, die Welt auf Anhieb zu verstehen?“

—Azilajid von Usdaran zu einem verwirrten Fremdjii, 1035 BF

Die zierlich gewachsene Azilajid von Usdaran (*1001 BF, strohblonde Zöpfchenfrisur, dunkle Augen, viele Lachfalten, geschäftstüchtig, historisch interessiert und äußerst traditionsbewusst) ist eine der wenigen niedergelassenen Schwertmeisterinnen, die den Buskur-Stil lehren. In ihrer kleinen Fechtschule nahe des Rur-und-Gror-Tempels in Al'Anfa bildet sie bis zu vier Schüler gleichzeitig in der Kunst des Waffengangs aus. Es ist gängige Praxis, dass sie ihre Schüler adoptiert, manch einen Zögling hat sie auch aus der Sklaverei freigekauft. So sie Azilajids Zeit mit Gold aufwiegen, bietet sie ihre Dienste auch Nichtmaraskanern an. Nimmt ein *Fremdjii* jedoch mehr als ein paar Fechtstunden, bleibt in den meisten Fällen eine Maraskanisierung seines Weltbildes nicht aus. Kurioserweise hat Azilajid aufgrund ihrer *Meeresangst* noch nie auch nur einen Fuß auf ein Schiff, geschweige denn auf die Insel selbst gesetzt. Sie kennt jedoch zahllose Geschichten und nimmt durch den *Kladj* regen Anteil an den Umwälzungen in ihrer Heimat.

BRINDIJIAN VON BORAN

„Unser Kontrakt endet hier und heute. Ich habe dir mein Wort gegeben, und das gedenke ich zu halten. In allen anderen Belangen habe ich gelogen. Nicht mein Schwert wird es sein, dass dein Ende bedeutet, die Klingen der Fremdjii werden deine Existenz auslöschen. Aber keine Angst: Ich will zusehen, wie sie dich vom Angesicht der Schöpfung tilgen, und ich werde ihnen dabei nicht länger im Weg stehen.“

—Brindijian von Boran, zu seinem letzten Auftraggeber, 1028 BF

Aufgewachsen in den Wirren der mittelreichischen Besatzung zeigte der junge Brindijian (*997 BF, schwarze geflochtene Zöpfe, athletisch wie ein Jagdpardel, minimalistische Mimik, beunruhigend zaboronistische Ansichten) bereits früh seine Begabung für das Waffenhandwerk und erlernte die Kunst des Schwertkampfes als Rebell im direkten Einsatz gegen den Feind. Seither sind seine Dienste nicht mehr für Geld zu haben, er kämpft nur noch aus Überzeugung und folgt allein dem Diktat seines Gewissens. Brindijian war einer der ersten, der 1033 BF auf den Mauern des befreiten Borans die Lilienflagge hisste, und er ist ein verdienter Kriegsheld. Manchmal aber befällt ihn tiefe Schwermut und er spricht mit düsterem Blick von einer alten Schuld, die es zu tilgen gilt.

DAJIN VON AMDEGGYN, DER DANKBARE

„Dass *Kladj* über dich kursiert ist löblich, Reofjin. Du solltest dich jedoch nicht dazu verleiten lassen, dich deswegen allzu wichtig zu nehmen. Auch wenn deine Klinge scharf ist, dein Verstand wach und die Hand, die deinen Diskus führt, sicher, es wird immer jene geben, über die sie mehr sprechen, und allein deine Taten werden zählen, so du ihnen gegenüber stehst.“

—Dajin der Dankbare zu einem seiner Schüler, neuzeitlich

Man sagt, er könne einen Gegner binnen eines Wimpemschlags in zwei Teile spalten. Er habe sich mit dem legendären Schwertkönig Raidri Conchobair gemessen und es gelang ihm dereinst, 64 Gegner im Zweikampf zu bezwingen – an einem einzigen Tag. Ein Buskur des letzten maraskanischen Prinzen Denderan sei er, auf der Suche nach seinem Herren, der seit der Schlacht um Boran als tot gelten muss. Diese und zahllose weitere Gerüchte ranken sich um den wandernden Schwertmeister Dajin den Dankbaren (*970 BF, graue Flechtfrisur, asketisch-sehniger Körperbau, schüttelt häufig den Kopf), und der freundliche alte Mann pflegt den *Kladj* um seine Person, indem er ihm mit einem Lächeln begegnet und nicht widerspricht. Wenn er die Klinge zieht, benässen sich selbst gewandene Röcken die Beinkleider, so legendär ist sein Ruf. Obwohl er diesem wohl kaum gerocht werden kann, ist er trotz seines hohen Alters ein gefährlicher Kämpfer. Seine Bewegungen sind geschmeidig und unbenommen ist, dass er sich auf das Kämpfen versteht wie kaum ein zweiter. Wenn Dajin seine Klinge zieht, dann nur, um seinem Gegner die eigenen Unzulänglichkeiten vor Augen zu führen. Er legt besonders großen Wert auf die Beobachtung des Gegners und kann diesen oft bereits nach kurzer Zeit einschätzen – ein unbezahlbarer Vorteil, sollte es zu einer Auseinandersetzung kommen.

SEFIRASAB UND VEGSZİBER

„Du musst schneller ziehen.“

„Und aufmerksamer sein.“

„Das eine bedingt das andere, Vegsziber.“

„Dem habe ich auch nicht widersprochen, Sefirasab.“

„Aber du untergräbst meine Autorität!“

„Das wäre wohl wahrhaft einzigartig. Aber er ist zu langsam, du hast recht.“

„Wir haben immer recht!“

—die Zwillinge bei der Unterweisung eines Schülers, neuzeitlich

Sefirasab (*1000 BF, herbe Erscheinung, schwarze Zöpfchen, *Vergesslich*, rechthaberisch) und ihr eine Stunde jüngerer Zwillingbruder Vegsziber (*1000 BF, *Gutes Gedächtnis*, *geduldig*) gehörten zur Rebellentruppe *Schreiender Maran*, führen ihren Kampf gegen die Fürstkomturei jedoch auch nach ihrer *Auflösung* aus dem Verborgenen weiter. Während ihr Wesen unterschiedlicher nicht sein könnte, gleichen sie sich äußerlich wie ein Ei dem anderen, und wenn Vegsziber nicht einen Dreitagebart stehen lässt, sind sie dank ihrer sackartigen Gewänder nur schwer auseinanderzuhalten. Sie bilden stets gemeinsam aus, wobei sie sich aufgrund ihres unterschiedlichen Naturells aber häufig widersprechen. Ihre Schüler sind daher entweder für ihre ausgesprochene Geduld bekannt, seltener aber auch für ihren heftigen Jähzorn.



SZENARIOIDEEN

● **Das ausweglose Gefecht:** Die junge Schwertschülerin *Lailabethjida* (*1020 BF, zierlich aber zäh, Haare zu Skorpionsstacheln aufgestellt, redet viel zu schnell) bittet die Helden um Hilfe. Ihr Lehrmeister *Dajin von Asweggyn* (*990 BF, bullig, schweigsam, stur wie ein Zwerg) hat sich in umkämpftem Gebiet mit einem lokalen Machthaber angelegt. Dessen schwarzmaraskanische Schergen drohen nun mit der Vernichtung der kleinen Siedlung, und nur der alte Schwertmeister steht noch zwischen ihnen und der Vernichtung ihres Heimatdorfes, so die Helden sich nicht an seine Seite stellen.

● **Der herrenlose Kämpfer:** Für die Ergreifung des verräterischen Schwertkämpfers *Brinziber* (*995 BF, athletisch, Augenklappe, zu Zöpfen geflochtener Bart, schimpft wie ein Fuhrikutscher) hat *Baruuna Mirjasab* (*1005 BF, füllig, aufwendige Flechtfrisur, samtene Stimme) ein hohes Kopfgeld ausgesetzt. In Wahrheit ist der wortkarge Krieger der Einzige, der die Wahrheit ahnt: Die *Baruuna* ist eine Hochsapplerin, der es dank ihrer verblüffenden Ähnlichkeit mit der Tochter des rechtmäßigen Baruuns gelang, ihren Platz einnehmen und den Herrscher aus dem Weg räumen. Je nachdem, wem die Helden Glauben schenken, können sie *Brinziber* ausliefern oder sich mit ihm gemeinsam gegen die vermeintliche Tochter seines vormaligen Herren stellen.

GEHEIMNISSE DER BUSKURE

● **Schwarz auf Rot:** Die Rebellenarmee, der *Brindijian* von *Boran* angehört, lief geschlossen zu den Truppen *Borbarads* über. Er hinterfragte diese Entscheidung nicht weiter, unterzeichnete den Kontrakt mit seinem Blut und nutzte die Felderfahrung, um seine Waffenkunst zu erproben und zu perfektionieren. Als seine Einheit zusehends dezimiert wurde, übernahm er das Kommando über die Freischärlertruppe, und mit der Verantwortung kamen langsam auch erste Zweifel an ihrem Handeln. Er sah die heilige Stadt *Boran* fallen, musste erleben, wie die maraskanische Priesterschaft die Handlanger *Borbarads* als Ungeschaffene von der Schöpfung ausschloss und focht unter dem Banner des Dämonenmeisters in der Schlacht an der *Trollpfote*. Unfähig den einmal geschlossenen Kontrakt zu brechen, sollte es auch nach *Borbarads* Ende noch Jahre dauern, bis er sich schließlich durch eine List aus seiner unfreiwilligen Knechtschaft befreiten konnte.

Noch heute kommt es vor, dass ihn ehemalige Gegner oder Kameraden vom Schlachtfeld wiedererkennen – und viele von ihnen wollen ihn tot sehen.

● **Der Wiederkehrende:** Zu Zeiten *Dajins* des Frommen lebte ein weichen gerühmter Schwertmeister mit Namen *Garalor*, der seine Waffenkunst als Buskur in den Dienst des Königs stellte. Nach dessen frühem Tod stürzte er sich in seine Klinge und seither, so besagt die Legende, wird er ohne Erinnerung an sein voriges Leben wiedergeboren. Was ihm aber über den Tod hinaus erhalten geblieben sein soll, ist das Wissen um seine Kampfeskunst. Einige besonders begabte Schwertkämpfer rühmen sich, einer seiner Nachkommen oder gar der sagenumwobene Schwertmeister selbst zu sein. Ob die Legende aus dem Glauben der Maraskaner erwachsen ist, *Garalor* noch heute auf dem Weltendiskus wandelt, oder es sich sogar um einen Ihrer Helden handelt, sei Ihnen überlassen.



BRILLANTZWERGISCHE SCHWERTGESELLEN

Vollständiger Name: Schule der Ehr- und Achtbarkeit an Schwert und Schild zu Angralosch

Standort: Simiador, früher Scharodor

Wappen/Symbol: keines, aber Glücks-Gravuren auf dem Schwert

Wahlspruch: *Moschotrag ka Lomorga* (Zum Schutz der Schönheit)

Legitimation: Bergkönig Orbal Sohn des Orim (994 BF)

Spezialgebiet: Kampf mit Schwert und Schild, zwergisches Ringen

Personen der Historie: Eroscham Sohn des Erschax (*876 BF, 1029 BF verschollen)



Bedeutende Abgänger: Camrax Sohn des Onnaf (*950 BF, Meisterschüler und neuer Meister des Stils), Ferol Sohn des Ferolom (*961 BF, Weibel der Puniner Grünröcke), Ferosch Sohn des Ferolom (*961 BF, Zwillingbruder Ferols)

Größe: klein

Beziehungen: gering (ansehnlich unter Brillantzwergen)

Finanzkraft: sehr groß

Ausstattung: hinlänglich (steigend wachsend)

Besonderheiten: Schule wieder im Aufbau, Ausbildungsdauer sehr variabel

»Der siegreiche Drachenkämpfer nutzt lange Spieße, schwere Äxte und wuchtige Hämmer, um seine Feinde zu erschlagen. Alles andere nutzt er vielleicht zum Speisen, aber keinesfalls im Kampfe.«

—Trommok Sohn des Tralak, Leiter der Schule des Drachenkampfes, neuzeitlich

»Der elegante Fechter lässt die Finger von plumpem Mordwerkzeug, sondern bedient sich gut ausbalancierten Klingengewaffen. Auch im Duell beeindruckt nur präzise Kunst die Damennacht. Dicke Prügel nutzt er vielleicht im Bergbau, aber keinesfalls im Kampfe.«

—Eroscham Sohn des Erschax, erster zwergischer Schwertergelle, 994 BF

GESCHICHTE

Als Eroscham Sohn des Erschax im Jahr 989 BF in die junge Schwertschule der Krona Adersin eintrat, galt er in seinem Volk bereits als Held und Meister mit dem Breitschwert. Wie so viele seines Volkes war er in die Welt hinausgezogen, um das Herz einer der seltenen Angroschinas zu erobern. Als er dann endlich die Gunst seiner Angebeteten durch ruhmreiche Taten und kostbares Geschmeide errungen hatte, merkte er bereits nach einigen Dutzend Jahren, dass ihm das Werben um die Holde wichtiger war als deren Gunst selbst. So zog der gutaussehende Angroscho weiter durch die Lande im Namen von Heldenmut und Minne, erschuf seine eigene Legende und wurde bald von einer beachtlichen Zahl Zwergendamen angeheimelt, die von ihren Verehrern verlangten, „so tapfer und galant zu sein wie Eroscham“.

Doch Eroscham erwählte seine neue Holde unter dem Volk der Menschen. Es war nicht nur ihre Unerreichbarkeit, die ihn faszinierte, sondern ihre Kunst im Waffenhandwerk, ihre methodische Aufschlüsselung von Fechttechniken, die den Handwerker ansprachen, der in jedem Zwerge steckt.

Krona nahm den fähigen Schüler auf, ignorierte seine andauernde Huldigung ihrer Person, und verlieh dem fähigen Fechter rasch den Siegelring – nach einer Zeit, die dem Zwerg recht kurz vorkam. Im Jahr 994 BF ernannte Bergkönig Orbal, der ohnehin von menschlichen Konzepten angetan war, Eroscham zum Schwert-

meister. Dieser gründete offiziell eine Schule in der Zwergengstadt Scharodor, um Krona ein Denkmal unter den Zwergen zu setzen und jungen Kavaliern das Handwerkszeug für Brautwerbung und Schutz der holden Weiblichkeit mit auf den Weg zu geben.

Orbals Sohn Omgrasch förderte nach seiner Krönung die Schule, um seinen Ruf als Kavalierringkönig damit zu festigen. Im Jahr 1015 BF erreichte er unter Berufung auf die Lex Zwergia eine Anerkennung der zwergischen Schwertergesellen in den Reichen der Menschen. Damit war die brillantzwergische Schule der Schwertergesellenbewegung in Mittel- und Horasreich gleichgestellt. Der heutige Reichtum der Schule stammt noch aus dieser Zeit.

Nach dem Verlust des Bergkönigreichs Lorgolosch 1021 BF durch die Schergen des Borbarad wurde die Schule beinahe ausgelöscht. Die Schüler Eroschams befanden sich auf der Flucht und ohne Heimat. Eroscham selbst verharrte tapfer in Lorgolosch an der Seite seines Königs Omgrasch, um die Reste der heimatlichen Hallen Scharodors zu verteidigen, allerdings ohne wirklich auf Entsatz hoffen zu können.

Der Schwertermeister beauftragte damals seinen besten Schüler Camrax Sohn des Onnaf, die Schätze der Schule und die Schriften über das Waffenhandwerk in Sicherheit zu bringen, vor allem aber den Stil der zwergischen Kavaliere in Eroschams Namen weiterzuführen.

Das Volk der Brillantzwerg fand eine neue Heimat im Raschtulswall: Angralosch, und der amtierende Bergkönig Cendrasch Sohn des Odmar, bestätigte Camrax 1025 BF das Privileg, die Schule weiter führen zu dürfen. Aus dem Nichts, aber mit den Mitteln der alten Einrichtung und dem Stil Eroschams baute Camrax die Fechtschule zurzeit in Simiador, der Hauptstadt des jungen Bergkönigreichs, wieder auf. Keine leichte Aufgabe, da die meisten Brillantzwerg mit dem Aufbau einer neuen Heimat beschäftigt waren und nur wenigen der Sinn danach stand, stilvolles Fechten zu erlernen. Doch in der jüngsten Zeit besinnen sich viele junge Kavaliere wieder auf die Tugenden ihres Volkes und wünschen, Eroschams Lehren zu folgen – diese jungen Zöglinge wollen schließlich nicht unvorbereitet in die neue Heldenzeit gehen.



LEBEN AN DER AKADEMIE

Angralosch ist das jüngste Bergkönigreich – gegründet 1025 BF – und Simiador ist sogar noch einmal drei Jahre jünger. Somit erhielt Camrax die Möglichkeit, seine Räumlichkeiten in der neu sprießenden Siedlung ganz nach eigenem Geschmack aufzubauen. Da er wie alle Zwerge langlebig ist, frönt er auch hier seiner Schöngestigkeit und möchte irgendwann eine Villa fertiggestellt sehen, die in all ihren Aspekten dem entspricht, was er unter einer modernen Fechtschule, einem angroschgefälligen Bauwerk und einem simiagefälligen Kunstwerk versteht. Camrax mangelt es nicht an Geld, und auch der König Angraloschs fördert den Bau, der zwischen dem kristallklaren See und dem Weinberg gelegen ist.

Große Teile der Villa sind bereits fertiggestellt. Dabei ist das Hauptgebäude nach brillantzwergischer Art in einen Hang hineingeschlagen, die zwei Flügel der Villa liegen außerhalb. Angenehme geräumige Einbettzimmer mit großen Glasfenstern werden für die Zöglinge bereitgestellt.

Ein Unterrichtsraum mit einer Tafel aus teuerstem Schiefer und ein prächtiger Speisesaal liegen unterirdisch im Fels. Stallungen für die wendigen und schlanken Beilunker Ponys und bereits ein kleinerer Fechtboden im aus dem Gestein herausgebauten Dachstuhl sind ebenfalls fertiggestellt. Gearbeitet wird noch am Gesindetrakt und an einem modernsten Linienfechtsaal, dem ein eigener Flügel der Villa gewidmet wird.

Im Gatten gibt es eine Bahn, auf der der Schüler an der Armbrust üben kann, und auch der Musik wird, in Ermangelung eines Musikzimmers, zurzeit in einer beschaulichen Ecke des Gartens gefrönt.

Zur Übung reichen den Schülern bislang meist Puppen aus Schilf, an denen Schnitttests und das Zielen mit Schwert und Armbrust geübt werden. Attrappen von Drachen und Monstren sucht man in der Schwertschule vergebens, wenn auch die Schwachstellen unterschiedlicher Kreaturen in der Theorie gelehrt werden.

Der Unterricht ist abwechslungsreich, und es existiert für die lediglich vier bis höchstens sieben Schüler kein fester Stundenplan. Vielmehr werden, auch wechselnd nach Jahreszeiten und Ausbildungsstand der Schüler, nacheinander verschiedene Themen schwerpunktmäßig behandelt. Lediglich das Fechten mit Schwert und Schild, die Übungen mit der Armbrust und die Leibesertüchtigung dürfen an keinem Tage fehlen.

So lernen die jungen Angroschim bei Camrax auch Grundlagen des Kristallschliffs und der Goldschmiedekunst, das Musizieren auf Harfen und Lauten, den Gesang und die Dichtkunst und natürlich die Etikette, sowohl die Umgangsformen in der Gegenwart der zwergischen Damen als auch die Höflichkeitsformen der Tulamiden, Mittelreicher und Horasier. Gesellschaftstanz wird bei Zwergen, selbst Kavalieren, nicht gelehrt und wird daher auch nicht gelehrt. Stattdessen vertreibt man sich die Zeit mit dem aus Fasar bekannten Kamelspiel. Zudem führt Camrax seine Schüler zu Kletterpartien in den Djer Anghravash, um ihre Körper zu stählen und Ängste zu bezwingen. Auch teils mehrtägige Ausritte und Wanderungen werden unternommen, die die Schüler auf ihr späteres Leben als wandernde Gesellen vorbereiten sollen. Hierzu dient auch der gelegentliche und für Zwerge ungewöhnliche Reitunterricht mit Hilfe von Ponys.

Auch an anderen Waffen als Schwert und Schild werden die Zöglinge geschult – so finden auch Unterrichtseinheiten zu Lindwurmschläger und Zwergenskraya statt, und ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem zwergischen Leibringen. Bei Letzterem strebt Camrax eine ritualisierte und in Schriften festgelegte Kunstform an, und er will auch das zwergische Ringen in Manuskripten festhalten, wie es Krona Adersin mit dem Waffenhandwerk an Schwert und Schild gelang.

Die Ausbildungsdauer an der Schwertschule kann stark variieren – bis der Meister einen Schüler für reiferachtet, sich um das Herz einer Angroschna verdient zu machen, können zehn bis dreißig Jahre vergehen. Das Eintrittsalter unterliegt ähnlich großen Schwankungen – zumeist sind es junge Angroschim, die den Weg zu Camrax finden, doch auch ältere Männer, die beispielsweise von ihrer Angebeteten abgewiesen wurden, streben danach, charakterlich, körperlich und in Kampfkunst und Umgangsformen zu reifen – um sich dann hoffentlich vor der Dame ihres Herzens zu bewähren. Dass auch einem langlebigen Angroscho die Zeit lang und die Sehnsucht groß werden kann, steht außer Frage – wird seine Dame noch dort sein, wo er sie verließ? Oder wendet sich ihr Herz einem anderen Mann zu?

Auch Angroschnax, Zwerginnen, steht der Weg zur Kavalierin und Schwergesellin offen – doch sie müssen ihre Position stärker behaupten, denn Camrax und seine Schüler tendieren dazu, sie zu schonen oder so zuvorkommend zu behandeln, dass ihr Aufenthalt in der Schwertschule einem Erholungsurlaub gleichkommt. Natürlich werden männliche Schüler an so einer Ausnahmeerscheinung ihre Umgangsformen erproben und vielleicht gar einen ersten Versuch wagen, eine Dame zu minnen.

Daher ist reifliche Überlegung und Prüfung der Anwärterin vor ihrem Eintritt in die Schule unerlässlich, um im Vorfeld zu verhindern, dass eine verwöhnte Dame den ganzen Lehrbetrieb auf den Kopf stellt. In der Geschichte der Schule gab es bislang nur eine einzige Angroschna, die ihren Dickschädel durchsetzen konnte und das edle Fechten zur Vollendung gebracht hat.

DIE ALTE SCHULE IN SCHATODOR

So mancher Zwergenkavalier, der heute auf Wanderschaft ist, hat seine Ausbildung in Schatodor begonnen – oder sogar dort abgeschlossen.

Das Gebäude in Schatodor entsprach vollends dem Ideal brillantzwergischer Baukunst. Eine imposante, einem größeren Berg vorgelagerte Felsnase war ausgehöhlt und mit feinsten Kristallfenstern versehen worden. Der Fechtsaal im Obergeschoss wies sogar kreisrunde Fenster in der Decke auf, durch die das Licht in Keilen auf den Fechtboden fiel – zusätzlich zu den kristallverschlossenen Fensteröffnungen, die den Raum einmal ringsherum umgaben. Die Zimmer der Schüler wiesen ebenfalls mindestens eine Front auf, die sich nach draußen öffnete. Das Tal fiel als blumengesprenkelte Wildwiese vor der Schule ab, die Ponys konnten frei herumlaufen, da Übungen wie das Armbrustschießen in einer langgezogenen natürlichen Senke oberhalb der Felsnase stattfanden. Viele Schwertgesellen erinnern sich mit Wehmut an diese Idylle – und verklären sie sicherlich manchmal bis zur Kitschigkeit.



Reisende werden an der Schule willkommen geheißen, besonders natürlich im Kampf versierte Menschen oder Angroschim, deren Fähigkeiten und Stile gerne auf Herz und Nieren geprüft werden, doch auch Sänger und Spielleute können das Alltagsleben an der Kavalierschule bereichern.

Der Schwertgesellenring, den der fertige Schwertgeselle nach abschließenden, ausführlichen (manchmal gar monatelangen) Prüfungen überreicht bekommt, ist eine für den Absolventen persönlich angefertigte Armschiene aus bestem Zwergensuhl, auf der das Wappen der Schule eingepreßt ist. Dieses Zeichen ist zumeist außerhalb Angraloschs nicht bekannt, doch der Schwertgeselle kann ebenfalls Brief und Siegel seines Meisters vorweisen, die seinen Stand verdeutlichen.

DER STIL DER BRILLANTZWERGISCHEN KAVALIÈRE

Anders als der traditionelle Zwergenkrieger, der in seiner Rüstung ein Bollwerk gegen Feinde bildet, möchte der Schwertgeselle sich mit wohl angepassten, leichten Rüstungsteilen wie einem Fünflagenharnisch die antrainierte Beweglichkeit erhalten. Auch beim Ringen wird weniger auf Körpermasse gesetzt als vielmehr auf teils athletische, überraschende Manöver.

Sein Stil mit Breitschwert oder Lindwurmschläger und Rundschild ähnelt sehr der Fechttradition Krona Adersins, setzt aber eher auf wuchtige Hiebe und schnelle Schnitte denn auf Stiche und wirkt dadurch auch auf einen Beobachter als sehr zwergisch. Dabei wird oft versucht, mit dem Schild engen Kontakt zum Gegner aufzubauen, um dann um den Körper des Gegenübers herum nach Kopf, Rücken oder Beinen zu schlagen. Oder aber der Gegner wird durch waagerechte Stöße mit dem Schildrand aus dem Gleichgewicht gebracht und dann überrannt. Ein schnelles Eindrehen des eigenen Schilds wird von Fortgeschrittenen genutzt, um den Schild des Gegenübers zu blockieren und damit eine Blöße zu schaffen, die dann mit dem Schwert attackiert werden kann. Gegen diese ausgefallenen Manöver werden natürlich nicht weniger elaborierte Konter gelehrt.

Oft muss ein zwergischer Geselle gegen größere Gegner bestehen, was er ausgleicht, indem er unerwartet geschickt nach oben mit dem Schild deckt, die lange Waffe des Feindes unterläuft und dann dessen Knie zertrümmert oder Sehnen am Fuß durchtrennt.

Was auch geschehen mag, der Zwergenkavaliere wird immer versuchen, im Kampf geschickt und würdevoll zu wirken. Man kann ja nie wissen, ob nicht zufällig eine Dame zuschaut.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Bei den brillantzwergischen Schwertgesellen gilt der *Schutz* stets der holden Weiblichkeit. Und diese holde Weiblichkeit sehen die Kavaliere nicht nur in unbewaffneten, damenhaften Angroschnax, sondern sie würden auch einer gestandenen Amazone anbieten, ihr das Gepäck zu tragen.

Zugleich ist jedoch seine *Ehrenhaftigkeit* nicht im rondrianischen Sinne ausgeprägt. Er ist einem Phexensstück, einem Abenteuer, einer listigen Tat, die auch seinen gewitzten Verstand zeigt, nicht abgeneigt. Ehrenhaft bleibt er dabei immer – denn ehrenhaft kann auch der edle Dieb sein, der der Angroschna aus armem Hause eine gestohlene kristallene Blume zum Beweis seiner Liebe auf das Kopfkissen legt, der der Witwe von dem Gold gibt, das er dem

Was denken die brillantzwergischen Schwertgesellen über ...

... **Xorloscher Drachenkämpfer:** Im Kampf gegen das Echsengezücht darf die Wachsamkeit niemals nachlassen – sie sind Spezialisten, die ihre Sippe gegen das drachische Verderben schützen. Wir jedoch schützen die holde Weiblichkeit, vorzugsweise vor allem möglichen Unbill.

... **Schwertgesellen nach Adersin:** Jost und Erlan Adersin haben Kronas Erkenntnisse auf ihre neue Waffe übertragen – den Anderthalbhänder. Ihre leider so menschlich-kurzlebige Mutter war eine gute Freundin unserer Schule, und auch Erlan ist uns freundschaftlich verbunden. Doch seine Neuerungen müssen kritisch geprüft werden, denn sie passen augenscheinlich nicht so recht zu unserem Körperbau.

... **Bergkönig Cendrasch Sohn des Odmars:** Ein schöngeistiger Angroscho, doch die Damenwelt überzeugt man nicht nur mit duftenden Blumen, fein gearbeitetem Geschmeide und ebenso wohlgeschmiedeten Worten. Ihm würde eine Abenteuerfahrt nur gut tun.

... **Zwerge von Brogars Blut:** Diese Sippe hat in ihrem Wahnsinn jeden Stil und jede Anmut vergessen. Die Zeit wird kommen, in der wir blutige Rache an ihnen üben werden – sie haben nichts anderes verdient.

Was denkt ... über die
brillantzwergischen Schwertgesellen?

... **Erlan Adersin:** Dass unsere Kunst sich weiterentwickelt hat, ist nur richtig. Steht nun nicht unsere Waffe, der Anderthalbhänder, im richtigen Verhältnis zu unserer Körpergröße – so wie auch das Breitschwert der zwergischen Schwertgesellen in gutem Verhältnis zu ihren eher gedrungeneren und breiteren Körpern steht? Sie sind genau die Richtigen, um das Erbe meiner Mutter weiterzutragen. Leider trifft selten einer von ihnen hier in Gareth ein.

... **Krieger aus Xorlosch:** Anmut! Schönheit! Musik! Fekoll! Menschliche Fechtkunst! Die Damenwelt! Was davon wird übrigbleiben, wenn wir nicht als Bollwerk zwischen der Welt, wie sie nun ist, und dem Feuer der Drachen stehen würden?

... **Schülerinnen Scanlail ni Uinins:** Sie sind ein bisschen wie ein verschrobener Bruder, wenn man nun mal annimmt, dass Krona Adersin unsere gemeinsame Mutter wäre. Aber sie sind nicht so verschroben wie der Rest der Zwerge! Und sie sind wahre Kavaliere, solch süße Worte wünscht man sich manchmal aus dem Mund eines menschlichen Mannes!

... **Stadegardisten:** Neulich hat mir einer von ihnen diese Armschiene gezeigt. Niemals zuvor gesehen. Ich wollte schon sagen: Die Armschiene nimm mit rein, die Waffe lass draußen, als mein Kamerad den Brief fertiggelesen hatte, den der Zwerg uns überreicht hat. Ein Schwertgeselle sei das, sagt er zu mir. Niemals zuvor gesehen – aber wenn nochmal einer kommt, weiß ich Bescheid!

... **Angroschnax:** Solch einer weiß, wie man sich einer Angroschna gegenüber verhält! Ich leiste mir einen von ihnen als Gesellschafter, wenn mein Mann auf Reisen ist. Aber sie sind viel zu selten. So mancher Angroscho könnte sich eine Scheibe von ihnen abschneiden!



reichen Kristallschleifer gestohlen hat. Seine *Loyalität* kann unterschiedlich ausgeprägt sein. Zumeist wird er seinem Lehrmeister gegenüber loyal sein, seiner Sippe und seinem König. Doch zuvorderst sucht der Schwertgeselle nach einer Angroschna, der er seine Minne und seine Klinge widmen kann.

PERSONEN DES ZWERGISCHEN STILS

CAMRAX SOHN DES OPIPAF

Der Zwerg (*950 BF, brauner gepflegter Zopf, kurzer Bart mit gewirbeltem Schnurrbart, agil und schlank) ist ein Großcousin des Königs von Angralosch. Er ist ein strebsamer und ehrlicher Mann, dessen Ambitionen jedoch nicht der Politik und dem Kampf gegen mächtige Bedrohung gelten, sondern der Vervollkommnung seiner Kunst. Er ist ein verständnisvoller und gerechter, vielleicht manchmal etwas zu weichherziger Mentor, der die Ansicht vertritt, dass jeder im Leben in einer Sache zur Meisterschaft gelangen kann.

WEITERE PERSONEN

• **Gidarscha** Tochter der **Gimaxa** (*780 BF, grauhaarig, stark kurzsichtig, vollendete Manieren) ist die Hausherrin und nach Camrax' Einstellung unerlässliche weibliche Seele der Villa. Sie liebt formvollendete Manieren und Kätzchen. Trotz ihrer nachlassenden Sehkraft erkennt sie jeden Schüler an seinem Tritt und jede ihrer Zwergenkätzchen am Maunzen. Die Kätzchen der Hausherrin sind eine Mischung aus Firunsbärchen und Al'Anfaner Katzen. Sie streunen nicht auf dem Gelände herum, nein, sie schreiten, und jeder Schüler muss mit ihrer majestätischen und dennoch liebenswerten Gegenwart leben. Die Zöglinge sind stets dazu angehalten, die erlernte Etikette Gidarscha gegenüber zu wahren. Sie gibt jungen Angroschim durchaus auch gerne Ratschläge, was die Damenwelt angeht.

• **Thomosch** Sohn des **Thromor** (*970 BF, feuerrotes widerborstiges Haar, das er mit Öl zu zähmen sucht, stets zu Scherzen aufgelegt, trinkt lieber Bier als Wein) befindet sich seit Gründung der Schule in der Ausbildung. Er ist nun bereits im zweiundvierzigsten Jahr, doch auch Camrax lässt dem Zwerg Zeit, der es sich vielleicht an der Schule ein wenig zu gut gehen lässt.

Ein HELD AUS DER KAVALIERSCHULE

Ein zwergischer Schwertgeselle ist ein vollendeter Kavalier und ein begnadeter Fechter. Als solcher kann er sich rasch in einem Kampf wie auch in nobler Gesellschaft behaupten, und nicht nur Zwergenfrauen finden an ihm Gefallen. Höflichkeit und Ehrenhaftigkeit stehen für ihn an oberster Stelle, und er wird niemals aus Habgier handeln.

Der Schwertgeselle kann jedoch auch aus anderen Gründen als dem Minnedienst in die Schule Camrax' eingetreten sein – als jemand, der den Menschen nahesteht, mag er sich in der Fechtkunst schulen wollen oder einfach den Sinn des eigenen Daseins nicht im Kampf gegen die Drachen, sondern in der Erlangung von Ehre und Ruhm in Duellen suchen.



Zwergischer Schwertgeselle

Mit seinen bestandenen Duellen, seinen Abenteuern und auch feholgefalligen Taten schult er Geist und Körper und wartet zugleich auf die wahre Liebe und eine Dame, die er minnen kann. Nichts liegt ihm ferner als eine ungebührliche Annäherung an eine Dame – wenn sie ihm zu verstehen gibt, dass sie ihn nicht in ihrer Nähe wünscht, wird er höchstens aus der Ferne dafür sorgen, dass ihr kein Leid geschieht. Doch nicht nur Zwergenfrauen sind für ihn schützenswert – im Zweifel würde er sich sogar zwischen die Ritterin und ihren Todfeind werfen. Für seine Auserwählte würde er sein Leben opfern – auch, wenn manche Angroschna den Schwertgesellen unterstellt, mehr Stil als Substanz zu sein. Ein zwergischer Schwertgeselle zieht zumeist herum, um Duell und Herausforderungen zu suchen, doch so mancher mag sich dereinst mit der Dame seines Herzens niederlassen. Ebenfalls nicht unüblich ist es, dass er eine bereits verheiratete Frau, eine Frau in hoher Stellung,

eine unerreichbare Frau, von Ferne minnt und dass sie die Gesellschaft des feingeistigen Kämpfers genießt, wenn ihr Ehegatte abwesend ist – doch auch dabei wird der Schwertgeselle gegen keine Regel verstoßen, die sich die Angroschna selbst auferlegt hat.

Calaman, der die Brillantzwerg nach Lorgolosch führte, gilt den Schwertgesellen als Vorbild. Er ging auf Abenteuerfahrt, bewährte seinen Mut zusammen mit einem menschlichen Geweihten des Phex und vollbrachte eine wahre Heldentat, als er einen Stirnreif aus dem Hort Pyrdacors stahl. Dieses Geschenk brachte ihm jedoch nicht die Gunst seiner angebeteten Aghira, sondern führte gar zum Tag des Zorns und der Spaltung der Zwerge.



Calamans dreistes Phexensstück ist auch heute noch, trotz der schrecklichen Konsequenzen, für viele Schwertgesellen das Idealbild einer Abenteuerfahrt – doch Calamans Unglück mit Aghira lässt den Lehrmeister Camrax stets daran gemahnen, dass der Schwertgeselle wählerisch sein soll im Hinblick darauf, wem seine Minne gebührt. Eine Angroschna, vom Schwertgesellen in seinem Eifer fälsch eingeschätzt, kann das Verderben eines jeden aufrechten Mannes sein. Drum ist der Angroscho angehalten, zu prüfen, an wen er sich mit den Fasern seines Herzens bindet, um zu vermeiden, dass der vollendete Kavalier von einer Frau an der Nase herumgeführt wird.

DIE SCHULE DER EHR- UND ACHTBARKEIT IM SPIEL

Da auch menschliche Besucher aller Kulturen gern gesehen sind, bietet die Schwertschule die Gelegenheit, Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Schwert und Schild zu erlernen, auch den *Schildmeister*. Besonders die ni Uinin-Schwertgesellen sind gerne gesehen, wenn sie auch sehr selten den Weg hierher finden. Frauen werden natürlich besonders hofiert, und im Duell mit Übungswaffen wird der Kavalier stets gegen sie verlieren, ob verdient oder nicht.

SZENARIOIDEEN

Die alte Schule in Schatodor war inzwischen Schauplatz vieler Kämpfe gegen die Invasoren aus den Schwarzen Landen. Vom einstigen Glanz ist nichts mehr übrig. Nur noch Wühlschrate schleichen heute über die verwüsteten Fechtböden. Schlimmer noch, ein Dämon aus der Domäne des Agrimoth soll durch die Ruinen der Schule streifen, der sich aus den vielen Übungsklingen der Schule zusammengesetzt hat.

Dabei befindet sich eine Urkunde, gezeichnet von der Hand des Reichsbehüters Brin, in den Hallen, die den Status der zwergischen Schwertgesellen bestätigt. Diese hat einen hohen symbolischen Wert, und Camrax sendet von Zeit zu Zeit wagemutige

Streiter aus, die Urkunde zu bergen. Bisher kam niemand von ihnen zurück. Für Nachrichten über Eroscham verspricht Camrax einen hohen Bonus.

Als klassischer Abenteureraufhänger eignet sich der Kavalier, der ein begehrt Kleinod nicht alleine erringen kann, um das Herz seiner Geliebten zu erobern. Er ist auf tatkräftige Hilfe der Helden angewiesen, um den Drachen abzulenken / in den Palast des Sultans einzudringen / den Dieb zu verfolgen. Dafür hilft er gern mit seiner Fechtkunst aus. Aber Geschichte wiederholt sich. Vielleicht ist das begehrte Kleinod wie im Fall Calamans mit einem Fluch belegt, der Kavalier und Helden noch in arge Bedrängnis bringt.

GEHEIMNISSE DER KAVALIERE

Eroscham, Gründer der Schule und Vollbringer vieler Helden, stand treu zu seinem König Omgrasch, um seine Heimat zu verteidigen. Noch heute sind daher viele Schwertgesellen auch Mitglieder der Gemeinschaft der Freunde Lorgoloschs, die eine Befreiung des Bergkönigreichs anstreben. Doch Omgrasch ist längst dem Wahn verfallen und will ein dämonisches Königreich unter dem Berg erschaffen (*Schattenlande 221*). Er opferte den treuen Eroscham dem Feurigen Vater, wodurch sich der Schwertmeister in eine Monstrosität aus Fleisch und Klingen verwandelte und nun in den Räumen seiner alten Schule umgeht (siehe Szenarioidee). Einem tapferen Recken könnte es gelingen, seine Seele zu erlösen, dafür müsste er aber den Klingendämon und Schwertmeister im ehrenhaften Zweikampf bezwingen.

Auch Camrax hat zwielichtige Kontakte: Sein Neffe Simiax ist als Fekolpriester nicht unschuldig am Reichtum der Schule. Den ein oder anderen für nicht allzu wertvoll erachteten Kunstschatz aus Lorgolosch hat der junge Mondschaten bei Diebesbanden und Hehlern in Fasar zu Geld gemacht.



DIE ALMADANISCHEN CABALLEROS

Vollständiger Name: Almadanische Caballeros

Standort: Punin, Fürstentum Almada, Mittelreich

Wappen/Symbol: ein schwarzer aufrechter Geißbock auf silbernem Grund, darunter zwei gekreuzte Reitersäbel

Wahlspruch: *Nur wer wahrhaft lebt, kann auch aufrecht kämpfen!*

Legitimation: Reichsbehüter Brin von Gareth (1011 BF)

Spezialgebiet: Reitersäbel / Raufdegen mit Buckler, almadanische Edlenerziehung

Personen der Historie: keine



Bedeutende Abgänger: Talfan Honoratio von Jurios, Begründer der Schule, Schwertmeister (*975 BF), Maquodar Violante von Harmamund, angehender Schwertmeister (*1001 BF)

Größe: klein

Beziehungen: sehr groß (in Almada, sonst anscheinlich)

Finanzkraft: groß (kostenintensive Ausbildung, zahlreiche Schenkungen seitens der Adelshäuser)

Ausstattung: groß

Besonderheiten: Dom Talfan bildet den Nachwuchs des Adels als neue „Ritter“ Almadas aus.

„Was denkt Ihr, wer Ihr seid? Etwa El'Fenneq? Selbst der würde inzwischen das Manöver beherrschen. Wenn Ihr wie ein Fellache kämpfen wollt, dann verlasst mein Anwesen! Haltet Eure Klinge in einer vernünftigen Grundhaltung, sonst wird Euch der Ragather Hieb nie gelingen. Ihr wollt doch Eure Familia mit Stolz erfüllen. Nun strengt Euch an, sonst säubert Ihr heute Abend wieder die Ställe!“

—Dom Talfan zu einem Schüler, neuzeitlich

GESCHICHTE

Der Caballero-Stil entwickelte sich aus dem traditionellen Rittertum, das einst in Almada verbreitet war. Durch die Gründung der Punier Kriegerakademie und den Lebenswandel des Adels konnte das Rittertum in seiner ursprünglichen Form nicht bestehen.

Beffügelt durch die Nähe zu den Tulamiden, deren Umgang mit dem Krummsäbel und deren Reitertaktiken sowie dem damit verbundenen kulturellen Austausch bildete sich über die Jahre der Caballero-Stil heraus. Dieser ist eine Mischform aus tulamidischen Einflüssen und dem Schildkampf der Ritter. Da sich der Stil nicht für das Schlachtfeld eignet, wurde er von Beginn an nur von Fechtmeistern unterrichtet, deren Schützlinge sich im direkten Duell mit der Klinge messen wollen.

Die horrenden Kosten privater Lehrmeister konnte und kann nur der Adel tragen, weshalb sich diese Art des Kampfes nicht im Volk verbreitete und nach wie vor dem Adel vorbehalten ist. Die Adelshäuser Almadas sehen den Stil als ihren eigenen an, da nur sie ihn beherrschen, wohingegen andere Kampfstile von jedermann erlernt werden könnten.

Außerhalb der Landesgrenzen machte Talfan Honoratio von Jurios den Stil bekannt. Sein Umgang mit dem Reitersäbel und dem Buckler führte dazu, dass er als einer der zwölf Streiter auf Seiten Almadas und somit für das Haus Gareth 1011 BF in der Schlacht der Zwölfe gegen die Answinisren stritt. In dem Kampf erlitt Dom Talfan schwerste Verletzungen; für seinen Einsatz verlieh ihm Reichsbehüter Brin den Titel eines Schwertmeisters und das damit verbundene Recht, den Ring der Schwertgesellen an ausgebildete

Schüler vergeben zu dürfen. Zudem überließ der Monarch dem neuen Schwertmeister ein ansehnliches Anwesen vor den Toren Punins, in dem die neue Schule ihr Zuhause finden sollte.

Bislang ist Dom Talfan der einzige Schwertmeister des Landes, der somit aus der großen Anzahl der almadanischen Fechtmeister heraussticht. Während der Dom dem Ende seines Wirkens als Schwertmeister entgegensieht und bereits Pläne für die Zeit danach schmiedet, ist sein Meisterschüler nur noch einen kleinen Schritt davon entfernt, das Erbe seines Lehrmeisters anzutreten.

LEBEN AN DER SCHULE

Die Schule Dom Talfans liegt unweit vor den Toren Punins. Auf den ersten Blick ist sie als solche nicht zu erkennen, denn es handelt sich um die prächtige Hacienda (Landsitz) eines Magnaten. Eine weißgetünchte, rund einen Schritt hohe Mauer umgibt das Anwesen, auf dem Durchgangstor ist das Wappen Dom Talfans abgebildet. Zu dem Anwesen gehören noch mehrere Äcker Land, auf denen die Pferde des Schwertmeisters leben.

Dass das weißgekalkte Anwesen zuvor im Besitz des Kaiserhauses war und dessen Familienmitglieder beherbergen sollte, wird mit jedem Schritt deutlich: Der große Eingangsbereich ist lichtdurchflutet, die Wände sind mit Stuckaturen aus der Geschichte Almadas verziert. Ein Gemälde Brins erinnert an die Gnade, die der Reichsbehüter Dom Talfan gewährte. Die übrige Einrichtung ist nicht minder prachtvoll. Die Zimmer, die einst für den Hofstaat ausgelegt waren, dienen als Unterkünfte der Schüler und Schülerinnen. Dom Talfan bewohnt mit seiner Frau die Gemächer, die ursprünglich den Mitgliedern der kaiserlichen Familie vorbehalten waren.

Wie an jeder Lehrereinrichtung gibt Dom Talfan seinen Schützlingen Regeln vor. Je nach Verstoß müssen die Adelsprösslinge mindere Arbeiten vollziehen, wie zum Beispiel das Reinigen der Pferdeställe oder das Waschen des Geschirrs. Wer sich dabei über die Bestraften amüsiert, der bekommt dieselbe Strafe auferlegt.



Besonders renitente Schüler müssen in ein einfach ausgestattetes Zimmer umziehen, das nur ein schlichtes Holzbett mit Strohmatt und einem Holzstuhl enthält.

Die wichtigste Regel, die für die Ausbildung gilt, ist das eiserne Verbot der Teilnahme an allen Formen der almadanischen *Querella* (Fehde): Selbst eine *Blutfeindschaft* ist auf dem Anwesen des Schwertmeisters außer Kraft gesetzt. Nur so kann eine möglichst reibungslose Ausbildung im streitfreudigen Almada garantiert werden. Während die Oberhäupter der Adelsfamilien diese Vorgabe längst akzeptiert haben, erliegen vereinzelte Schüler immer noch der Verlockung, obwohl sie damit den sofortigen Ausschluss aus der Schule riskieren.

Im täglichen Unterricht lässt Dom Talfan gerne die Mitglieder zerstrittener Familien miteinander üben. Diese Paarung dient als Ansporn, um seinem Gegenüber eine Niederlage beizufügen, und sei es auch nur mit dem Holzstab oder einer stumpfen Übungswaffe. Da auch stumpfe Waffen zu lebensgefährlichen Verletzungen führen können, wacht der Schwertmeister aufmerksam, so er derartige Paare zusammenstellt.

Diese Vorgehensweise birgt die Gefahr in sich, dass vorhandene Streitigkeiten vertieft und ein Leben lang fortgeführt werden. Allerdings erlangen die jugendlichen Hitzköpfe ebenso oft die Einsicht, dass sie Vorverurteilungen erlegen sind und es andere Möglichkeiten gibt, Streitigkeiten beizulegen, als durch den Einsatz von Klingen.

Das Erlernen der Fecht- und Reitkunst ist für einen heranwachsenden Adligen nahezu obligatorisch. Auch wenn das Beherrschen der hohen Fechtkunst als Spiegel der Persönlichkeit gilt und man alleine durch die Klingenhaltung Respekt, Gleichgültigkeit oder schiere Verachtung gegenüber dem anderen ausdrücken kann, muss man sich gesellschaftlich zu bewegen wissen. Die almadanische Familienhierarchie ist zu komplex, als dass man ohne den souveränen Gebrauch der höfischen Umgangsformen in den Adelskreisen bestehen kann. Denn was bringt einem letztlich die beste Fechtkunst, wenn man nur über die Manieren eines Bauern verfügt?

Daher beinhaltet der Unterricht nicht nur das Erlernen eines Waffenhandwerks, sondern auch eine tiefgehende Edlenerziehung. Zu dieser gehören neben der Etikette noch zwei weitere Bereiche: der Wein und die Pferdezucht. Viele Weinberge sind im Besitz der Adelshäuser, und die jährlichen *Weinfeste* sind wichtige gesellschaftliche Anlässe, bei denen es um das Sehen und Gesehen werden geht. Bei den Ausflügen zu bekannten Winzern erlernen die Schüler, wie man Wein richtig verkostet und einschätzt. Einen noch höheren Stellenwert nimmt das Pferd, das heilige Tier Rahjas und Wappentier Almadass, ein: In einem Land, in dem der Wert eines Mannes oder einer Frau am Reittier gemessen wird, ist es für einen Edlen unabdingbar, zumindest Grundkenntnisse der Pferdezucht zu besitzen. Praktisches Wissen erwerben die Schüler des Schwertmeisters im täglichen Umgang mit den hauseigenen Pferden. Zudem reist Dom Talfan mit seinen Schützlingen alljährlich zum größten Pferdemarkt Almadass nach *Jassafheim*, damit diese dort mehr über den Handel und Umgang mit den edlen Tieren erfahren können.

DAS GESTÜT KLINGENSPIEL

Dom Talfan sieht dem Ende seiner Zeit als lehrender Schwertmeister entgegen. Für die Zeit danach plant er seit längerem den Aufbau eines kleinen Gestüts namens *Klingenspiel*. Um an entsprechende Pferde zu gelangen, akzeptiert er seit einiger Zeit, dass Adelshäuser – sofern diese über ein eigenes renommiertes Gestüt verfügen – die Kosten der Ausbildung durch Schenkung eines Pferdes begleichen. Damit er auch Tiere berühmter Gestüte erhält, nahm Dom Talfan in den letzten zwei Durchgängen sogar Söhne und Töchter auf, die eigentlich nicht die notwendigen Voraussetzungen für seine Ausbildung aufwiesen und die er eigentlich abgelehnt hätte. Als Ausgleich für sein Entgegenkommen kann der Schwertmeister nun Tiere aus dem Gestüt *Grillenbusch* sein Eigen nennen.

DIE WAFFENKUNST DES CABALLEROS

In der Schwertgesellschule wird der Umgang mit Reitersäbel und Raufdegen mit dem Buckler gelehrt. In den ersten beiden Jahren erlernen die angehenden Schwertgesellen die grundlegenden Techniken mit dem Säbel und dem Raufdegen, sowohl alleine, als auch in Kombination mit dem Buckler. Im dritten Lehrjahr steht die Entscheidung an, auf welche der beiden Waffen man sich spezialisieren möchte. Mit selbiger wird fortan der Großteil des Unterrichts fortgeführt.

Gemäß dem almadanischen Temperament ist der Caballero-Stil ein offensiver Stil, der von Schnelligkeit und einem eleganten Wechselspiel aus kraftvollen Hieben und präzisen Stößen lebt. Dom Talfan legt großen Wert darauf, dass sich seine Schützlinge im Kampf nicht von ihren Gefühlen leiten lassen und leichtsinnig werden. Spitze Kommentare und Beleidigungen sind in den Übungen an der Tagesordnung, um die Schützlinge aus der Reserve zu locken und ihnen umgehend die Folgen ihres impulsiven Handelns zu verdeutlichen. Andererseits lernen die Caballeros selbst ein umfangreiches Repertoire an Schmähungen, mit denen sie ihren Gegner aus der Fassung bringen sollen.

Gegnerische Angriffe werden bevorzugt mit dem Buckler abgefangen, der selbst als Angriffswaffe dient. Schon mehr als ein Gegner war überrascht, als er sich der Schildattache eines Edlen ausgesetzt sah. Caballeros können nach den strikten Geboten der Rondrakirche kämpfen, sie sind es aber ebenso gewohnt, den Gegner durch einen Fußfeger aus dem Gleichgewicht zu bringen oder ihm einen Knaufschlag oder Kopfstoß zu versetzen.

Ebenso lehrt Dom Talfan den Kampf vom Pferderücken aus. Zum einen, weil sich der almadanische Edle auf dem Pferd fortbewegt, zum anderen nutzt der Feind jenseits des Yaquirs Reitertaktiken, auf die man vorbereitet sein muss. Das Erlernen des Umgangs mit der Armbrust dient vor allem einem Zweck: als Jagdwaffe des Adels.

Statt sich auf schwere Rüstungen zu verlassen, bereitet Dom Talfan seine Schützlinge darauf vor, im Kampf ihren Reflexen zu vertrauen. Doch mag dies nicht alleine ausreichen, weshalb die angehenden Caballeros schnell den Kürass schätzen lernen, der sie in ihrer Bewegungsfreiheit nicht behindert und dennoch ein Mindestmaß an Schutz bietet.



SELBSTVERSTÄNDNIS DER CABALLEROS

Das klassische Rittersertum gilt in Almadia schon lange als ‚rustikal‘ oder ‚weidensch‘. Auch wenn die Caballeros sich gerne selbst als die ‚neuen Ritter‘ bezeichnen, so bezieht sich das auf den gesellschaftlichen Aspekt. Die traditionellen Aufgaben auf dem Schlachtfeld der schweren Reiterei übernehmen professionelle Kämpfer wie die ragathischen Schlachtreiter. Während sich der Magnat aus der Kriegsführung heraushält oder als Offizier nur in sicherer Distanz zum Schlachtfeld agiert, ist er in der Fehdeführung nach wie vor sehr aktiv.

Das flinke Klingenspiel mit Säbel oder Raufdegen erachten die Caballeros als eleganter und fortschrittlicher als den Umgang mit dem Langschwert oder schwereren Waffen. Als nicht minder rückständig sehen die Caballeros den althergebrachten, langwierigen Minnedienst des Rittersertums an. In einem Land, in dem Rahja eine der beiden wichtigsten Gottheiten darstellt, ist für den Caballero von Welt das Beherrschen der *Cortezza*, dem Erleben seichter Liebschaften unter dem Gebrauch routinierter höfischer Umgangsformen, entscheidend.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die Prinzipientreue gleicht formell noch denen der Krieger, allerdings werden die Aspekte recht individuell ausgelegt. Die Loyalität gilt dem Schwertmeister, dem eigenen Haus und dem Lehnsherrn – in dieser Reihenfolge.

Die Ehrenhaftigkeit gegenüber einem Gegner gilt nur solange, wie sich dieser in den Augen des Caballeros auch ehrenhaft verhält. Im Kampf gegen Ungläubige oder Verräter spricht nichts dagegen, diese mit der Armbrust niederzuschießen und oder mit dem Pferd niederzureiten. Zur eigenen Ehrenhaftigkeit des Caballeros gehört auch, dass er darauf achtet, mit wem er sich im Kampf misst. Nicht jeder verdient ein anständiges Duell – für Schmähungen des einfachen Volkes oder Betrunkener ist eine schallende Ohrfeige Antwort genug.

Anders als andere Schwertgesellen verdingt sich ein Caballero nicht für Geld – der Kampf für Gold ist das Merkmal des Mercenario. Ebenso wenig lässt man andere für sich kämpfen: Duell sowie Gerichtskämpfe trägt man selbst aus, dies gebietet die Ehre.

Der Schutz der Schwachen gilt vornehmlich für Rahjas liebste Geschöpfe, die Frauen, und der eigenen Familie. Als Edelmänner von Welt sehen es die Caballeros als ihr Vorrecht an, Frauen zu beschützen und ihre Ehre zu wahren. Nicht anders halten es die Caballeras, nur ‚schützen‘ sie gerne die Ehre besonders lebenswerter Jünglinge.

PERSONEN DER SCHULE

TALFAN HONORATIO VON JURIOS, SCHWERTMEISTER

Der Schwertmeister aus dem Haus Jurios (*975 BF, grüne Augen, drahtig, besonnen, Waffenmeister mit dem Reitersäbel) ist der mit Abstand berühmteste Fechtlehrer Almadias. Seit frühester Kindheit widmete sich Dom Talfan der Vervollkommnung seiner Fechtkunst, bisweilen zum Ärger seiner Eltern, da er seine übrigen Pflichten vernachlässigte. Selbst dem Bestreben, die alte Familienwürde als Landgrafen Caldaias zurückzugewinnen, schenkte Dom Talfan keinerlei Beachtung und gilt heute selbst für einen von Jurios als unpolitisch.

Was denkt der almadanische Caballero über ...

... das klassische Rittersertum: „Sie leben von den längst vergangenen Taten ihres Standes. Leider haben sie nicht begriffen, dass es heute auf andere Dinge ankommt, als es Ritter lernen. Hier in Almadia sind wir die neuen Ritter!“

... Krieger aus Punin: „Nützliche Werkzeuge für den Krieg, deren Fähigkeiten nicht zu unterschätzen sind. Dennoch ist der Umgang mit der Waffe beileibe nicht alles! Das verstehen sie meist nicht und nennen uns verweichlicht, was nur ihre Engstirnigkeit beweist.“

... andere Schwertmeisterstile: „Es ist wie mit den Pferden: Es gibt reinrassige, edle Tiere – wahre Schönheiten, voller Anmut und Eleganz. Und es gibt die einfachen Gälle ...“

Was denkt/denken ...

über den almadanische Caballero

... der almadanische Adel: „Bei Dom Talfan bekommt unser Nachwuchs das gelehrt, worauf es ankommt. Er ist zwar alles andere als günstig, aber wer will, dass aus seinem Nachwuchs etwas wird, der greift eben tiefer in den Geldbeutel – es kann sich eben nicht jeder einen echten Schwertmeister leisten.“

... Ritter aus Weiden: „Caba-was?“

... Krieger aus Punin: „Leider sind die Caballeros zu arrogant und auf ihren Stand bedacht, als dass man sie wirklich ernst nehmen kann. Dennoch darf man sie nicht reizen. Auch wenn sie eine flinke Zunge haben, so sind sie wie alle Almadanis heißblütig und ziehen schnell den Reitersäbel – und mit dem wissen sie umzugehen.“

... das einfache Volk: „Ich habe Dom Talfan selbst einmal gesehen, ein wahrhaft edler Mann! Nur leider sind seine Schüler nicht immer so besonnen wie ihr Lehrmeister.“

Einen tiefen Einschnitt im Leben des Schwertmeisters bildet die Entführung seines einzigen Sohnes Rondrigo 1026 BF durch Novadis in der Nähe von Brig-Lo. Trotz einer intensiven Suche blieb Rondrigo verschwunden, bis es 1028 BF reisende Abenteurer schafften, den Komplott hinter seiner Entführung aufzudecken, ohne den Sohn jedoch selbst zu finden.

Der Verlust von Rondrigo traf Dom Talfan schwer. Lange Zeit machte er sich Vorwürfe, verfiel in Depressionen, wodurch er im täglichen Fechtunterricht immer unkonzentrierter und abgelenkter wirkte. In der schweren Phase übernahm sein Meisterschüler Maquedar den Großteil seiner Aufgaben. Auch seine Frau, *Jazemina vom Jurios-Culming* (*992 BF, ehemalige Weinkönigin), traf das Verschwinden schwer. Endgültige Gewissheit über den Verbleib seines Sohnes erfuhr Dom Talfan in der Nacht zum 22. Ingerimm 1032 BF, als sich der *Traum der Tausend Seelen* ereignete. Die tröstenden Worte des Sohnes halfen dem Vater über dessen frühen Tod hinweg und erlösten ihn aus den Depressionen. Dom Talfan schöpfte neue Kraft und widmet sich seither wieder ganz der Ausbildung seiner Schützlinge. Allerdings hat sich der Ausbildungsstil verändert: Die einstige Nachsicht wich der Strenge. Fehler verzeiht der ergraute Dom Talfan kaum noch, anstelle des Lobes steht nun



Während seiner Ausbildung baute Maquedar eine enge Beziehung zu Dom Talfan auf, die sich nach der Entführung Rondrigos noch verstärkte. In jener Zeit, als der Schwertmeister mit sich, der Welt und den Göttern haderte, übernahm Maquedar einen großen Teil der Ausbildung. Dabei stellte er fest, dass ihm das Lehren beinahe ebenso leicht fiel wie der Umgang mit dem Rauflegen. Der Entschluss, die Schwertmeisterschaft anzustreben, lag daher nur nahe. Seit sich Dom Talfan wieder im vollen Umfang um die Ausbildung kümmert, hat Maquedar mehr Zeit für die benötigten Duelle auf dem Weg zur Schwermeisterschaft. Das letzte Duell hat sich für seinen eigenen Lehrmeister aufgehoben, aus den vorherigen Zweikämpfen gegen andere Fechtlehrer und Fechtmeister ist er stets siegreich hervorgegangen. Privat pflegt Maquedar einen vertrauten, für manche schon fast intimen Umgang mit der gleichaltrigen Gerone vom Berg, der Baronin von Brig-Lo und Tochter des in Ungnade gefallenen ehemaligen Erzmarschalls des Mittelreichs. Einmal im Monat bringen die beiden gemeinsame Abende auf dem Anwesen derer vom Berg zu, bei denen sie sich gegenseitig Gedichte vortragen.

die Kritik an erster Stelle. Die verschärften Bedingungen sollen zu einer noch besseren Ausbildung führen, denn der Schwertmeister will sicherstellen, dass jeder seiner Schüler sich wehren kann, sollte er einmal in eine ähnliche Situation gelangen wie sein Sohn. Duellforderungen erhält Dom Talfan so gut wie keine mehr, einfache Herausforderungen begegnet er mit einem Lächeln. Lediglich mit reisenden Schwertgesellen, die sich auf dem Weg zur eigenen Schwertmeisterschaft befinden, misst sich Dom Talfan noch regelmäßig, um – wie er sagt – „nicht zum alten Eisen gezählt zu werden.“ Bislang hat er jedoch noch jedes derartige Duell ohne Schwierigkeiten für sich entscheiden können.

② **Maquedar Violante von Harmamund:** Die Zukunft des nächsten Schwertmeister Almadás (*1001 BE, braune Haare, grüne Augen, charismatisch, gebildet, Waffenmeister mit dem Raufdegen) schien zu Beginn seiner Ausbildung keine aussichtsreiche zu sein. In den ersten Monaten schien der junge Mann für den Waffengang keinerlei Begabung zu besitzen. Vielmehr interessierte ihn das Studium der zahlreichen Folianten aus der kleinen Bibliothek des jungen Schwertmeisters. Erst nach dem eingehenden Studium zahlreicher Heroen und deren Geschichte erwuchs in Maquedar der Wunsch, es ihnen gleichzutun. Gemeinsam mit Rondriego von Jurios, dem Sohn des Schwertmeisters, absolvierte er seine Ausbildung. Dabei übte er mehr als die anderen Schüler die ihm gezeigten Techniken und Bewegungsabläufe. Doch während sich Rondriego nach der Beendigung dem Leben als Caballero zuwenden wollte, strebte Maquedar die Waffenmeisterschaft mit dem Raufdegen an.



Metessa Golara



EIN CABALLERO ALS HELD

Ein Caballero ist beim besten Schwertmeister des Landes ausgebildet – dies ist ihm auch bewusst. Als Mitglied des Adels ist er zudem einen hohen Lebensstandard gewöhnt und beugt nicht so schnell sein Knie vor einem anderen. Mit anderen Worten: Er besitzt jenes Temperament, das man den Almadanis gerne nachsagt. Ein Caballero ist ebenso Heißsporn wie Schürzenjäger und er trägt sein Herz auf der Zunge.

Der ausgebildete Caballero ist seinem Lehrmeister ein Leben lang verbunden, und er weiß, dass ein schweres Fehlverhalten letztlich auf seinen Lehrer zurückfallen wird. Selbst dann, wenn die Ausbildung schon Jahre zurückliegt. Auch wenn Dom Talfan eine beachtenswerte Selbstbeherrschung besitzt, so fürchtet doch jeder, von ihm oder seinem designierten Nachfolger zu einem Duell gefordert zu werden. Gelegenheiten, die eigene Schwertkunst zu beweisen, gibt es in Almada viele. In einem Land, in dem der Umgang mit (Reiter-)Säbel und Raufdegen nicht nur der körperlichen Ertüchtigung oder der Lösung von Konflikten dient, ist die Fechtkunst ein anerkanntes gesellschaftliches Zeremoniell. Bei diesem ist der Adel unter sich, hier kann man sich miteinander messen, hier ist die Klingenhaltung ebenso eine eigene Sprache wie andermorts die Fächersprache der Damen.

Nicht wenige Caballeros erhalten nach ihrer Ausbildung die Gelegenheit, durch das Land zu ziehen, um praktische Erfahrung zu sammeln und sich die almadanischen Hörner ein wenig 'abzustossen', ehe sie wieder in die Politik ihrer Häuser eingebunden werden. Caballeros kleiden sich stets standesbewusst. Besonders beliebt ist der von Dom Talfan und Maquedar bevorzugte *Landsknechtsstil*. Dieser besteht aus kurzen, goldbestickten und kräftig gefärbten Wamsen mit geschlitzten Ärmeln, dazu an den Knien geschnürte Hosen und hohe Strümpfe. Obligatorisch ist der breitrempelige Filzhut, der *Caldabreser*, in dem standesgemäß eine Pfauenfeder steckt. Der Reitersäbel oder Raufdegen wird an einem prunkvollen Bandelier oder einer Seidenschärpe stets griffbereit getragen.

Die Waffe eines Caballeros ist immer gepflegt und üblicherweise mit Edelsteinen verziert. Der Traum eines jeden Schwertgesellen ist es, selbst einmal eine Waffe aus der traditionsreichen Waffenschmiede *Caya Culfaran* aus Ragath zu führen, wie es seine beiden Lehrer tun.

DIE FECHTSCHULE DOM TALFANS IM SPIEL

Die Fechtschule ist die erste Adresse Almadass, wenn es um den Umgang mit Reitersäbel oder Raufdegen und dem Buelder geht. Sowohl Dom Talfan als auch Maquedar können jeweils alle relevanten Sonderfertigkeiten für den Umgang mit der jeweiligen Waffe vermitteln. Als Lehrmeister sind beide Männer gefragt, doch sind ihre Dienste kostspielig, und vor allem Dom Talfan sucht sich seine Schüler sehr genau aus, weiß er doch um seinen hervorragenden Ruf bei den Adelshäusern des Landes.

Reisende Abenteurer, die gegen bloße Entlohnung Sonderfertigkeiten lernen wollen, bekommen schnell eine Lektion vermittelt: Nämlich die, dass sie in der Fechtschule am falschen Platz sind. Um eine Unterweisung zu erhalten, bedarf es der Empfehlung einer hochgestellten Persönlichkeit Almadass' sei denn, bei dem Helden handelt es sich um einen anerkannten Recken, dessen Ruf

bereits bis zum Schwertmeister vorgedrungen ist. In einem solchen Fall oder wenn es sich um einen Schwertgesellen auf der Walz handelt, ist Dom Talfan immer für einen Übungskampf zu haben, so er den Kontrahenten als würdig erachtet.

Lediglich Novadis besitzen bei Dom Talfan angesichts der Entführung seines Sohnes durch den Volksstamm keinerlei Aussicht, in Kampfkünsten unterwiesen zu werden. Tulamidische Schwertgesellen werden höflich, aber bestimmt abgewiesen. Sollten sie der Aufforderung nicht nachkommen, dann zeigt Dom Talfan, warum er immer noch als bester Fechtmeister Almadass gilt.

Im Land des Fehdewesens ist Dom Talfan nur ein Fechtmeister von vielen, der den Caballero-Stil lehrt. Neben vielen unbekannten gibt es noch andere namenhafte, wie zum Beispiel *Dom Lorenzino Monzon* in Ragath. Allerdings ist *Dom Lorenzino* kein Schwertmeister (noch ist er ein Waffenmeister). Daher darf er seinen Schülerinnen und Schülern keinen Siegelring verleihen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass seine Abgänger zwar dieselben Werte wie ein Caballero nach Dom Talfan verwenden, sich aber nicht Schwertgesellen nennen dürfen.

SZENARIOIDEE

Anders als Dom Talfan hegt Jazemina vom Jurios-Culming noch immer stille Rachegelüste gegenüber dem einstigen Entführer ihres Sohnes. Reisende Abenteurer könnten die Intrige um einen von der Schule ausgeschlossenen Schüler aus dem Hause Bleichenwang aufdecken, doch Jazemina sieht das ganze Haus in der Schuld. Unbemerkt vom Schwertmeister nimmt sie immer wieder die Hilfe reisender Abenteurer in Anspruch, um das Grab ihres Sohnes suchen zu lassen oder um dem Haus Bleichenwang diskret auf vielfältige Art und Weise Schaden zuzufügen.

GEHEIMNISSE DER SCHWERTSCHULE

Insgeheim heißt Dom Talfan die Beziehung Maquedars zu Gerone vom Berg angesichts der novadifreundlichen Haltung der vom Berg nicht gut. Bislang hält er sich gegenüber Maquedar zurück, denn zum einen fürchtet er den Bruch mit seinem Nachfolger, und zum anderen hofft der Schwertmeister, über seinen Meisterschüler an einen Zuchthengst aus dem *Gestüt Diamant* zu gelangen. (*)

Dom Talfan ist mitnichten so unpolitisch, wie viele seiner Landsleute glauben. Im Stillen hat er längst zahlreiche Kontakte und Bündnisse geschlossen, mit deren Hilfe er nach seiner Zeit als Schwertmeister das Haus Jurios wieder nach vorne bringen will. (*)

Maquedar und Gerone vom Berg sind in der Tat eine Liaison eingegangen, doch noch traut sich der junge Mann nicht, um ihre Hand anzuhalten. Fast scheint es, als brauche der sonst so selbstsichere Maquedar die Hilfe Außenstehender, um sich zu überwinden. Ab und an nimmt er zudem die Hilfe reisender Dichter bei der Formulierung neuer Gedichte für seine Angebetete in Anspruch. (*)



DOM ESSALIO FEDERINOS VINSALTER VAGANTEN

Vollständiger Name: Dom Essalio ya Federinos Fechtschule zur Verteidigung von Ehre, Kampfkunst, Anstand und gutem Benimm zu Vinsalt (im Volksmund auch liebevoll bis wutentbrannt *Vinsalter Vaganten* genannt)

Standort: Villa Essalio, Via Khadan 13, Vinsalt; der Unterricht der reisenden Fechtschule findet an wechselnden Orten im ganzen Horasreich statt

Wappen/Symbol: stilisierte Fechtwaffe, findet sich auf Essalios Siegelring, aber auch auf der Fehlschärfe einer Waffe

Wahlspruch: *Ferrum non facit victor* („Die Klinge allein macht noch keinen Sieger“), manche behaupten spotthaft es sei *Aquam foras, vinum intro!* („Raus mit dem Wasser, rein mit dem Wein!“)

Träger: Dom Essalio Federino (aus den Einnahmen seiner Klienten)

Spezialgebiet: Fechtkampf mit Rapier und Linkhand, Ehrenduelle, Gesellschaften, Fechtunterricht

Personen der Historie: Dom Essalio Federino (*987 BF), Lebemann und Schwertmeister, Gründer der Schule, Nanduele Darando (*942 BF, 1017 BF, Altfechtmeister am Hofe König Tolmans, Essalios Mentor und väterlicher Freund)



Bedeutende Abgänger: Giavan da Oikaldiki (*998 BF, erster Meisterschüler, unterrichtet den Vagantenstil heute nahe Neetha); Lavinia Montazzi (*1006 BF, Meisterschülerin und berühmte Duellantin); Quedora ya Moco (*1000 BF, Meisterschülerin und rechte Hand Dom Federinos);

Rondrigue di Badiali (*1010 BF, Darsteller an der Vinsalter Oper, berühmt für seine spektakulären Fechteinlagen); Veruca Galliani (*1004 BF, schwarzes Schaf der Schule, lebt heute als Kriminelle in der Vinsalter Soterranea)

Größe: klein (3 Lehrende, wechselnde Gastdozenten, 2-3 Schüler pro Jahrgang, je nach Standort bis zu eine Handvoll wechselnde Fechtschüler)

Beziehungen: groß (Dom Essalio hat weitreichende Kontakte ...)

Finanzkraft: groß (... sowie Klienten und Gönner in besseren Kreisen.)

Ausstattung: wechselnd, je nach derzeitigen Quartier der Schule

Besonderheiten: setzen auf Schnelligkeit und Beweglichkeit, sind aus der Defensive besonders gefählich und tragen häufig keine oder nur sehr leichte Rüstung

„Finito! Auseinander! Die Kunst, deinen Gegner zu bezwingen, erfordert Geduld, Castellani. Wie willst du denn zu einer Riposte ansetzen, wenn du den Angriff nicht abwartest? Mir scheint, es braucht noch eine Lektion in Sachen Beharrlichkeit. Signora Balutetti hat angekündigt, heute auf ihrem Empfang eine Gesangsdarbietung zum Besten geben zu wollen. Das wäre doch eine gute Gelegenheit, nicht wahr?“

—Dom Essalio Federino zu einem zunehmend verzweifelt dreinschauenden Schüler, neuzeitlich

„Euch muss ich wohl nicht ernst nehmen, das tut ihr selbst schon mehr als genug.“

„Schweigt endlich! Mein Degen wird Euch durchbohren wie ein Bratenspieß das Spanferkel!“

„Und warum, mein Lieber, fuchtelte Ihr dann damit, als hieltet Ihr einen Staubwedel?“

—gehört beim Ehrenduell zwischen einem gebörnten Ehemann und Lavinia Montazzi, 1034 BF

GESCHICHTE

Alles begann mit einem Ehrenduell auf dem Vorplatz des edlen Bordells *Schwanenflug* im Jahre 1009 BF, wo sich der junge Essalio Federino, Sohn eines verarmten Vinsalter Edlen, für die Gunst einer dort angestellten Dame mit ihrem wohlhabenden Gönner schlug. Zwar verlor er den Kampf, da die Beschützer des Adligen zugunsten

ihres Herrn in den Kampf eingriffen, dem jungen Fechter aber gelang es, durch das treffsichere Kommentieren der angebrachten Hiebe und Stiche und durch das scharfzüngige Ausdeuten der Fehler seiner Gegner, die Herzen der Schaulustigen zu gewinnen. Unter ihnen war auch der alternde Hoffechtmeister Nanduele Darando, der den niedergeschlagenen Combatanten von der Straße holte und ihm, statt Mitleid zu heucheln, zu seiner Überraschung die eigenen Defizite vorhielt. Essalios Ehrgeiz war geweckt, und er beschloss, unter Anleitung seines Mentors eine eigene Schwertschule zu gründen, welche dem Beispiel Krona Adersins folgte – ein Umstand, den er jedoch selbst niemals einräumen würde. Dank Nandueles Fürsprache bei Hofe wurde Essalio Federino durch Königin Amene gestattet, Adlige wie auch Bürgerliche in die hohe Kunst des ehrenhaften Waffengangs einzuführen, wobei das Augenmerk deutlich auf der Duellkultur sowie den hohen gesellschaftlichen Anforderungen ruhte. Im Gegensatz zum Raulschen Reich galt eine solche Einrichtung im Horasischen als höchst modern und fortschrittlich, und so sah sich Federino plötzlich nicht nur als Dauergast auf zahlreichen Bällen und Banketten, er wurde zudem selbst mit dem Titel eines Edlen durch die Königin bedacht und konnte von seinen Einnahmen eine schicke Stadtvilla in Vinsalt beziehen. Als die Duellforderungen aber mit der steigenden Zahl seiner Schüler in ungeahnte Höhen schossen, beschloss er schließlich, die Tradition des reisenden Schwertgesellentums zu begründen. Seither ziehen die



Vinsalter Vaganten in bunten Wagen durch die Lande, erstehen hier einen Gunstort oder mieten dort ein Landhaus an, und erlernen so an unterschiedlichsten Orten die Kunst des Fechtens von Maestro Essalio und seinen Meisterschülern.

DIE AUSBILDUNG BEI DOM ESSALIO

Dom Essalio nimmt meist nur Schüler ab dem 14. Lebensjahr auf, die bereits eine gewisse Grundausbildung genossen haben, und legt wenig Wert darauf, Rohdiamanten zu schleifen. Neben tadellosem Benimm erwartet der Maestro auch, dass seine Zöglinge bereits erste Fechtstunden absolviert haben und mit den grundlegenden Übungen vertraut sind. Einen falsch erlernten Stil kann man in seinen Augen noch immer leichter richten als mangelnde Eignung oder gar Neigung auszugleichen. So finden sich unter seinen Schülern häufig waghalsige Duellantinnen und jugendliche Heißsporne, die mehr Zeit auf dem Fechtboden als auf dem Tanzboden zugebracht haben. Nur selten einmal bildet er bei besonderer Veranlagung noch von der Pike auf selbst aus und lehrt die ersten Griffe. Dies überlässt er meist einem seiner Meisterschüler, erst später kommen die Schüler dann in den Genuss einer Lehreinheit des Meistros. Auch gemeinschaftliche Aktivitäten wie der Besuch von Theater oder Oper, eines Spielhauses oder Weinguts gehören, obwohl nicht Bestandteil des eigentlichen Lehrplans, fest zum Alltag der Vinsalter. Schon früh

wird hier an die Eigenverantwortlichkeit der Schüler appelliert, die Notwendigkeit für eine Einbindung ins öffentliche Leben zu sehen, selbst wenn dies nicht den persönlichen Neigungen entspricht. Neben der Ausbildung der angehenden Schwertgesellen werden auch Adelsprösslinge und Kinder wohlhabender Bürger an der Waffe ausgebildet, so die Vaganten in der Gegend gastieren. Dabei wird größter Wert auf eine individuelle und persönliche Förderung gelegt, die sich Dom Essalio und seine Meisterschüler allerdings auch entsprechend vergolden lassen.

Die Abschlussprüfung erfolgt meistens nach 5 Jahren. Höhepunkt nach theoretischen und praktischen Übungen ist stets das Duell gegen den Maestro, das bisher nur die wenigsten für sich entscheiden konnten. Insbesondere in den letzten Jahren lässt Dom Essalio sich hierbei aber immer häufiger von seinen Meisterschülern vertreten.

FECHTEN IM VAGANTENSTIL

Seit Jahren schon ist Dom Essalio Federino maßgeblich für die Weiterentwicklung des *Vinsalter Kavaliertils* verantwortlich, den er einst selbst an der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst erlernte. Er gilt als moderner Vordenker, der auch älteren Techniken gegenüber aufgeschlossen ist, so sie sich in der Praxis bewährt haben. Er verflucht Tradition und Moderne zu einem schnellen und vor allem leichten Kampfstil, der auf guter Verteidigung aufbaut und so,

dank schneller Konter und schwungvoller Riposten, besonders in Duellen beliebt ist. Der Schwerpunkt der Ausbildung im Dom-Essalio-Stil liegt auf dem Kampf mit Rapier und Seitenwaffe. Hierbei wird oft der klassischen Linkshand (oder einem Parierdolch) der Vorzug gegeben, so manches Mal aber auch dem leichten Buckler oder, in Ermangelung einer Seitenwaffe, dem Mantel. Anders als bei reinen Fechtwaffen wie Degen und Florett ist die Klinge eines Rapiers deutlich weniger biegsam, weswegen auch, wie beim Schwertkampf, Hiebe gesetzt werden können. Dom Essalio schätzt diese Anlehnung an den Schwertkampf, sieht in seinem Stil aber die konsequente – und notwendige – Weiterentwicklung des Waffengangs. Bei der Ausbildung legt er größten Wert auf eine sichere Defensive, und viele der gelehrtten Manöver basieren auf vorbereitenden *Meisterparaden* und/oder *Binden-Manövern*. Schwächen in der Verteidigung des Gegners hingegen werden gezielt aufgezeigt, Möglichkei-



Vinsalter Vagantin

ten zum Kontern und schnelle Riposten immer wieder einstudiert und im Kontrafechten (Fechten mit Gegner) erprobt. Besonderes Augenmerk wird während der Unterweisung auf dem Fechtboden auf die Beweglichkeit der Zöglinge gelegt, und so kommt es nur selten vor, dass ein Vinsalter Vagant in schwerer Rüstung in die Schranken tritt. Gerade aufgrund des leichten Waffen- und Rüstzeugs werfen Neider dem Vagantenstil eine zu große Verspieltheit vor. Die Schwertgesellen selbst kokettieren gern mit diesem Ruf und beweisen bei passender Gelegenheit, dass man sie zu Unrecht unterschätzt hat.

Eine klare Stärke der Vaganten liegt auch im Spiel mit der Distanz zum Gegner. Insbesondere Lavinia Montazzi demonstriert bei ihren Unterweisungen im waffenlosen Mercenario-Stil eindrucksvoll die Einbindung des Terrains sowie den besonderen Nutzen von Alltagsgegenständen (*Improvisierte Waffen* wie Kerzenständer, Umhang, Weinkrüge etc.) im Handgemenge.



Nimm dies! Improvisierte Waffen im Einsatz

Gegenstand	Talent	Parierwaffe	DK	INI	WM	TP	BF
Tongut (Bierkrug/Weinflasche/Blumenvase)*	Raufen	nein	H	-1	-2/-	1W6+1 TP(A)	10
zerbrochene Flasche*	Dolche	nein	H	0	-2/-	1W6	9
Stuhlbein	Hieb Waffen	ja	HN	-1	-1/-1	1W6	8
Knüppel	Hieb Waffen	ja	N	0	0/-2	1W6	6
Besen	Hieb Waffen	nein	N	-1	0/-2	1W6	7
Fackel**	Hieb Waffen	ja	N	-2	-2/-3	1W6	8
Kerzenleuchter	Hieb Waffen	ja	H	-1	-2/0	1W6+1	1W6+1
Messer	Dolche	nein	H	-2	-2/-3	1W6	4
Schürhaken	Hieb Waffen	nein	N	-2	0/-2	1W6+2	2
Buch (Ledereinband)	Hieb Waffen	ja	H	-1	-3/-1	1W6 TP(A)	7
Buch (eisenbeschlagen)	Hieb Waffen	ja	H	-2	-3/0	1W6+1	5
Mantel	Raufen	ja	HN	0	0/0	speziell	6

*mit diesen improvisierten Waffen ist keine PA möglich

**weiterer Feuerschaden nach Meisterentscheid; Fällt beim Schadenswurf eine 6, erlischt die Fackel.

Alle diese Gegenstände können selbstverständlich auch geworfen werden. Richten Sie sich bitte nach den Angaben über improvisierte Wurfaffen in WdS 98. Besonders schwere oder sperrige Ausführungen müssen nach Maßgabe des Meisters zweihändig geführt werden und verursachen möglicherweise auch höheren Schaden.

DER MANTEL IM KAMPF

Der Mantel dient im Kampf, um Schulter und/oder linken Arm drapiert, zum Ablenken gegnerischer Schläge und Stiche und verleiht einen Bonus von 2 Punkten auf *Ausweichen*.

Offensiver ist der Griff nach der, durch den Stoff erst (an)greifbar gemachten, gegnerischen Klinge: einfache FF-Probe, bei Gelingen ist ein folgendes *Entwaffnen* um 2 Punkte erleichtert, bei Misslingen erleidet der Combattant 1W6 TP.

Das Vorschneellenlassen des Umhangs, um dem Gegner die Sicht zu nehmen, funktioniert wie eine *Finte zur Verwirrung*.

Manch einer schleudert dem Gegner auch gleich den ganzen Mantel entgegen. Bei Gelingen gerät der Gegner aus dem Tritt, verliert den Sichtkontakt oder muss sich erst umsichtlich vom Stoff befreien: wahlweise 1W6 AU- oder Initiativeverlust, geregelt wird das Ganze über das waffenlose Manöver *Schmutzige Tricks* (*Raufen-AT*, s. WdS 92).

KÄMPFE – UND REDE DARÜBER!

Das Horasische kennt nicht wenige Fachbegriffe für Fechtübungen und Figuren, die ein Vinsalter Vagant in Bezeichnung und Ausführung verinnerlicht haben sollte, bevor er nach bestandener Abschlussprüfung seinen Siegelring überstreifen darf. Wenn Sie Spaß an einer derartigen Ausgestaltung haben, dürfen sie also gerne im Spiel *fintieren*, *desarmieren*, *ligieren*, sich eine *Blöße* oder ihrem Gegner *Einladung geben*. Damit auch Sie am Spieltisch mit Fachwissen auftrumpfen können, legen wir Ihnen die folgende Auswahl ans Herz, um ihrem Schwertgesellen nach Federino Leben einzuhauchen. Mehr über den Waffengang und weitere passende Vokabeln finden Sie in der Regionalspielhilfe *Reich des Horas* auf den Seiten 65f., nach deren Vorbild Sie selbstverständlich

auch eigene Formulierungen und nach Essalios Stil ausgerichtete Manöver ersinnen können.

Attenzione – „Achtung!“ auch: „Macht Euch bereit!“, Aufforderung an die Combattanten, ihre Position einzunehmen

Blöße – eine (vermeintlich) ungedeckte Trefferfläche

Combattant – die/der Kämpfende

desarmieren – entwaffnen

battieren – die gegnerische Klinge beiseite schlagen, um Blöße für einen Angriff zu schaffen

Finito! – „Aus!“ auch: „Auseinander!“, Aufforderung, den Kampf einzustellen

Einladung – Position der Waffe, die zum Angriff auf eine bestimmte Blöße einladen soll

invitare – Einladung geben

ligieren – Binden der gegnerischen Klinge durch eine Streichfinte

Riposta – ein durch eine vorbereitende *Meisterparade* eingeleiteter Gegenangriff

Darandos Klingenschlag – aus der Attacke geführter Schlag nach der Schwäche der gegnerischen Klinge, um diese abzulenken (*Meisterparade*)

Ligade nach Dom Essalio – Binden mit der Hauptwaffe; Die gegnerische Klinge wird durch eine sogenannte Streichfinte abgelenkt.

Domna Esiras Entzücken – Tod von Links, Zusteichen mit der Seitenwaffe

Essalios Entkommen – spaßhafte Bezeichnung für einen schnellen Seitenschritt (*Ausweichen*) oder Rückzug

Federinos Führung – das Ablenken einer gegnerischen Attacke durch Umlenkung anstelle von kraftintensivem Blocken; über den Stil hinaus gebräuchliche Formulierung

Vinsalter Vorstoß – ein *Gezielter Stich* auf die Halspartie



Dass Montazzi mit *Lavinias Verzückung* einen geheimen Haken kennt, mit dem es möglich ist, Damen binnen eines Herzschlags aus ihrem Walbeinkorsett zu befreien, muss jedoch ins Reich der Legenden verwiesen werden. Selbst ein Maestro Essalio muss für solcherlei Dinge selbst Hand anlegen.

Was denkt eine Schwertgesellin nach Dom Essalio über ...

... die Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt: „Sicher müssen die Unterrichtsmethoden in Vinsalt als modern gelten. Aber werden dort nicht alle Anwärter nach dem gleichen Prinzip geschult? Die Frage, wette Comtessa, ist aber wohl, wer den Maßstab bestimmt ...“

... Dom Essalio Federino: „Der Maestro ist nicht nur ein Virtuose mit Rapier und Linkhand, er ist wahrhaftig einer von uns! Welcher Fechtmeister sonst lebt wohl seine Ideale wie Dom Essalio?“

... Schwertgesellen nach Adersin: „Ihr geharnischtes Raufen entbehrt leider jeglicher Eleganz. Aber als Duellpartner sind sie nicht zu unterschätzen – und noch dazu so leicht zu provozieren, da alle von Stand sind.“

Was denkt ... über eine Schwertgesellin nach Dom Essalio

... die Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt (öffentlich): „Selbstredend ist Dom Essalio ein begnadeter Fechter, er hat schließlich nicht umsonst bei den Besten gelernt.“

... die Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt (in privatim): „Uns nennt er antiquiert? Der Übermut ist ihm wohl zu Kopf gestiegen! Wem hat er denn seinen Erfolg erst zu verdanken?“

... Horatbio, 7 Jahre, aus Veliris: „Viel zu tun ist in der Schänke, seit die Vaganten hier sind. Der mit dem Schnauzbart hat mir gezeigt, wie man ein Rapier hält, und er hat gesagt, in ein paar Jahren kann ich auch fechten lernen! Aber Mutter ist oft bei ihm, und Vater weint seither die ganze Nacht. Ich will, dass sie wieder gehen.“

UNTERWEGS MIT DEN VINSALTER VAGANTEN

Die Tradition in bunten Wagen durch die Lande zu ziehen war es schließlich, die den Vinsalter Vaganten ihren Namen einbrachte. Nur selten bleiben die Schwertgesellen länger als ein Jahr und Tag an einem Ort, viel häufiger kommt es vor, dass sie ein erworbenes Gut oder Landhaus mitsamt Gesinde wieder abstoßen und weiterziehen. Natürlich fehlt es auch unterwegs nicht an Komfort, und die häufig wohlhabenden oder adligen Schüler müssen nur selten die Annehmlichkeiten einer Wegherberge missen. Doch ebenso wie ein Besuch auf dem Landgut eines mit dem Maestro freundschaftlich verbundenen Adligen gehört auch das gelegentliche Campieren im Heuschobers zum Alltag der angehenden Schwertgesellen.

Mit dem Alter hat Dom Essalios Rastlosigkeit nachgelassen, doch noch immer schätzt er die Vorteile der *Schola mobile*, wie er seine reisende Schwertgesellenschule nennt. Seine Schüler lernen Land und Leute kennen, und sie erhalten Gelegenheit, ihre geschliffenen Umgangsformen sowie den Umgang mit ihren häufig recht

Falls Sie dennoch Lust haben, dieses Manöver in Ihr heimisches Spiel einzubinden, beherrscht Montazzi doch einen solchen Trick. Die Grundlage dafür ist ein *Gemeilter Stich*, der nach Maßgabe des Meisters erschwert ist.

locker sitzenden Klingen in der Praxis zu erproben, ohne hierbei allzu große Konsequenzen fürchten zu müssen. Rivalitäten werden leidenschaftlich gepflegt, wie sie bis zu einem gewissen Grad auch vom Lehrkörper geduldet werden. Generell ist der Zusammenhalt in der Schule aber trotz allem recht familiär, da man häufig auf engem Raum zusammenlebt und die wechselnden Bezugspersonen auf der Reise dazu führen, dass sich die meisten Schüler auch über persönliche Differenzen hinweg miteinander arrangieren. Bei den Vaganten geschlossene Freundschaften halten oft ein Leben lang, und so wird eine Schwertgesellin nach Dom Essalio einem ehemaligen Kameraden meist ohne zu zögern sekundieren.

Die Unterrichtsmaterialien sind auf Reisen meist auf das Nötigste beschränkt. Fehlen Übungsklingen oder Weinvorräte, werden sie zumeist vor Ort erworben, was die Vaganten insbesondere bei lokalen Handwerkern und Händlern recht beliebt macht. Dennoch sind viele Ortschaften froh, wenn die Vaganten nach einer Weile weiterziehen, denn häufig bedeutet der Trupp wagetüchtiger Frauen und Männer langfristig Ärger. Angefangen von Wortgefechten, über eine steigende Anzahl von Affären und Ehrenhändeln bis zu Spielschulden im großen Stil und zur Neige gehender Weinvorräte – die Liste der Verfehlungen einzelner Schüler und der Nachlässigkeiten ihrer Ausbilder ist lang. Allein, wenn der gute Ruf der Schule gefährdet ist, verlegt sich Dom Essalio auf eine Entschuldigung oder gar auf eine diskrete Ausgleichzahlung – die er bei Gelegenheit als Gefälligkeit von seinem Schüler wieder einfordert.

PERSONEN BEI DEN VINSALTER VAGANTEN

ESSALIO YA FEDERINO, SCHWERTMEISTER

Dank seiner Begabung für das Waffenhandwerk wurde der jüngste Sohn eines Stadtedlen (*987 BF, schlank und sehnig, schulterlanges braunes Haar, erste graue Strähnen, gewinnendes Lächeln, geschliffene, aber wenig aufgesetzte Sprache) als Stipendiat an der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt aufgenommen und galt dort lange als einer der vielversprechendsten Schüler. Heute aber muss das Verhältnis zwischen der Akademie und Dom Essalio im besten Falle als unterkühlt bezeichnet werden, insbesondere, da er wiederholt Angebote ausschlug, an seiner einstigen Schule zu unterrichten. Dom Essalio aber lässt es sich nicht nehmen, pointiert und fast beiläufig im Gespräch Kommentare über „antiquierte Unterrichtsmethoden und mangelhafte individuelle Förderung“ bei seinen einstigen Lehrmeistern einzuflechten. Zum Eklat kam es nach einem Zerwürfnis mit dem stellvertretenden Akademieleiter, infolge dessen Dom Essalio immer wieder offen Kritik gegen die unstrukturierten Lehrpläne äußerte und Lehrpersonal wie Musterschüler im Fechtunterricht vorführte.



Nach seinem Abschluss reiste er in der Absicht umher, seine Fechtkünste bei unterschiedlichen Meistern zu vervollkommen, doch was tatsächlich folgte, war ein Lotterleben an wechselnden Höfen wie in drittklassigen Schänken, geprägt von Duellen, Liebschaften und übermäßigem Alkoholkonsum. Dass er nicht in der Gosse geendet ist, verdankt er wohl jenem schicksalhaften Zusammentreffen mit Nanduele Darando, dem es gelang, dem mit sich und der Welt unzufriedenen jungen Mann mit der Gründung eines eigenen Stils ein klares Ziel zu geben. Heute ist die Rastlosigkeit und Unzufriedenheit Essalios weitgehend gewichen, und er widmet sich mit Hingabe seiner Aufgabe als Schwertmeister. Sogar am höfischen Leben, das er früher häufig spöttisch belächelte, hat er wieder Gefallen gefunden, auch, wenn ihm manchmal noch anzumerken ist, dass er die Zeit seiner Jugend vermisst, als er noch frei umherreisen konnte, bei fremden Schwertmeistern lernte und mit wildfremden Kämpfern im Duell am Wegesrand seine Stärken erprobte. Seine kleinen Freiheiten erhält er sich bis heute, indem er sich hin und wieder inkognito duelliert oder seine Villa in Vinsalt verlässt, um noch selbst mit seinen Vaganten durch die Lande zu ziehen.



Essalio ya Federino

Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, er wolle so der Ernennung zum Comto entkommen, die ihn endgültig an den Hof ketten würde. Tatsächlich scheut der Lehemann einen derart hohen Titel aus einem ganz anderen Grund: Es gilt als äußerst unschicklich, einen Gegner weit unter Stand zu fordern.

DIE LINKE UND DIE RECHTE HAND DES MAESTROS

● **Quedora ya Moco** (*1000 BF, dunkler Pagenkopf, herbe Gesichtszüge, gedrunken, aber wendig, gewissenhaft) konnte sich schon früh als wichtige Stütze für Dom Essalio behaupten und gilt bis heute als eine seiner begabtesten Schülerinnen. Umso größer war aber die Freude des Maestros, als er ihr ausgeprägte Organisationstalent und ihr Händchen für Geld entdeckte. Bis heute koordiniert Quedora neben dem Fechtunterricht die Ein- und Ausgaben der Schule, mietet Unterkünfte auf Reisen, hält Buch über die laufenden Kosten und führt die Verhandlungen beim Erwerb und Verkauf wechselnder Liegenschaften. Bei den Schülern gilt sie als anspruchsvolle Lehrmeisterin mit einer besonderen Vorliebe für „repetitive Unterweisungen“ (immer sich wiederholender Unterricht), die aber dennoch Verständnis für die Sorgen

ihrer Schützlinge aufbringen kann. Insbesondere ihre Beratung in finanziellen Angelegenheiten ist bei den zu Spiel- und Verschwendungssucht neigenden Vaganten, die ohnehin oft hoch verschuldet sind, hochgeschätzt. Seit Jahren ist sie unglücklich in ihren ehemaligen Kameraden Giavan da Oikaldili verliebt, der von seinem Glück jedoch nichts ahnt.

⊙ Lange Zeit war unsicher, ob Lavinia Montazzi (*1006 BF, rote Locken, attraktiver Tölpelsch, begnadete Bolenspielerin, mehrfach geschieden, liebt anzügliche Wortgefechte) überhaupt je den Schwertgesellenring überstreifen würde, denn sie schloss ihren Unterricht erst nach unzähligen Zusatzstunden ab, angeblich nach Zahlung eines erklecklichen Stümmchens. Dieser Umstand ist umso verwunderlicher, da die joviale und scharfzüngige Rothaange mit heiden Händen gleichermaßen gut zu fechten versteht, was insgeheim als Grund gehandelt wird, warum der Maestro sie überhaupt ausgebildet bat.

Für besondere Irritation sorgt jedoch ihre ausgesprochene Ungeschicklichkeit: So verliert sie ihre Waffe, stolpert über die eigenen Stiefel oder findet sich beim Vorfechten unversehens auf dem Allerwertesten wieder, was sie je nach Tagesform gut gelaunt bis zynisch zu kommentieren pflegt.

tion aber lässt sie in der Gunst vieler Vaganten steigen. Auch Essaios ursprüngliche Angst, dass sie seinen Schülern Vorbild für alzu viel Unfug sein könne, hat sich nicht bewahrheitet, und nur selten sind die Eskapaden eines ihrer Lieblingsschüler der Grund für die überhastete Abreise der Vinsalzer Vaganten.

Lavinia ist für ihre zahlreichen Liebschaften mit – bevorzugt vergebenen – Männern und Frauen berüchtigt, die nicht selten in einer Duellforderung enden. Inzwischen ist sie dazu übergegangen, ihre Visitenkarten mit fortlaufenden Nummern zu versehen, damit auch jeder in der richtigen Reihenfolge zu seiner Satisfaktion gelangt. Trotz anderslautender Gerüchte hat Lavinia sich aber nie mit Dom Essalio eingelassen, denn der Maestro ist nicht vergeben, und somit für sie trotz aller Vorzüge vollkommen reizlos.

Dom Essalios Meisterschüler **Giavan da Oikaldiki** (*998 BF, blond und glutäugig, vollendete Manieren, lispelt leicht) hat nach einigen Jahren an der Seite des Meister seinen Abschied genommen und lehrt den Stil des Maestros auf seinem eigenen Landgut nahe Neetha, wo er sich mit seiner Ehefrau niedergelassen hat. Im traditionalistischen Erzherzogtum werden seine Bemühungen, den als modern und unrondrianisch verschrienen Kampfstil zu vermitteln, jedoch meist nur müde belächelt. So sie durch den Süden reisen.



beziehen auch die Vinsalter Vaganten gerne dort Quartier, insbesondere dann, wenn die ersten Tropfen aus dem angeschlossenen Weingut verkostet werden können. Aber auch in den kühleren Wintermonaten ist das abgelegene Gehöft in den Weinbergen ein beliebter Zufluchtsort. Lediglich Quedora zieht sich in dieser Zeit häufig zurück und meidet den Kontakt zu ihrem ehemaligen Mitschüler und seiner Gattin, wo immer es möglich ist.

EIN VINSALTER VAGANT ALS HELD

Ein Schwertgeselle nach Dom Essalio wird stets nach Perfektion in der Waffenkunst streben, darüber hinaus aber auch die Freude an den schönen Dingen des Lebens nicht aus den Augen verlieren. Dank seines gesunden Selbstbewusstseins und seiner abwechslungsreichen Ausbildung schreckt er nur vor wenigen Herausforderungen zurück. Es gilt schließlich, sich im Duell wie auf höfischem Parkett zu beweisen und dem Namen des Meisters Ehre zu machen. Sei es als Fechtlehrer für Adelsprösslinge und wohlhabende Bürgerliche, oder aber als Stellvertreter im Ehrenduell oder Gerichtskampf – ein Vinsalter Vagant ist stets bemüht, eine gute Figur zu machen. Häufig wird man ihn aber auch in finanzielle oder moralische Verpflichtungen verstrickt finden, auf die das Leben auf der Reise ihn meist nur unzureichend vorbereitet hat. Ein Bewusstsein der eigenen gesellschaftlichen Bedeutung und Verantwortung ist etwas, was Dom Essalio seinen Zöglingen gerne mitgibt – wenn er denkt, dass sie reif dafür sind. Er besteht sie darin, den für sie richtigen Weg zu finden – nur ist dieser, anders als bei so mancher Akademie- oder Schwertschule, sehr viel individueller gestaltet.

Manche Schwertgesellen haben die Lektionen ihres Maestros verinnerlicht und agieren häufig aus der Defensive heraus, bis sie gelernt haben, ihren Gegner einzuschätzen. Andere wiederum müssen sich erst die Hörner abstoßen und lassen sich so zu Fehlern verleiten, die so manches Mal direkt in ein neues Abenteuer führen.

DIE VINSALTER VAGANTEN IM SPIEL

Sie können Ihre Helden beinahe überall im Horasreich auf die bunten Wagen der Vaganten treffen lassen. Fremde werden dort freundlich aufgenommen, so man gewillt ist, sich als Duellpartner für Waffenübungen zur Verfügung zu stellen und sich auf einen geselligen (und weinseligen) Ausklang des Abends einlassen kann.

Selbstverständlich ist es auch möglich – gegen klingende Münze versteht sich – Fechtstunden bei einem der Schwertmeister oder gar Maestro Essalio selbst zu nehmen oder einen der Schwertgesellen als Sekundant oder Stellvertreter zu einem Duell anzuwerben.

SZENARIOIDEEN

● *Raniero Meniona* (*1014 BF, schwarze Locken, aufbrausend, überschwängliche Gestik) überredet eine Heldin, ihm am nächsten Tag bei einem Ehrenduell zu sekundieren. Unglücklicherweise taucht er nicht zur verabredeten Zeit auf, und sie muss selbst gegen seinen Gegner antreten. Der Schwertgeselle bleibt auch nach dem Ehrenhändel verschwunden, seiner Gläubiger aber treten mit ihren Forderungen nun dreist an die Helden heran. Ist Raniero durchgebrannt, oder hat sein Duellgegner ihn etwa vor dem Waffengang aus dem Weg räumen lassen?

● Der gehöimte Gatte einer Liebschaft Lavinias entpuppt sich als windiger Advokat, und sie benötigt dringend die Unterstützung rechtskundiger Recken, als er sie öffentlich der Bigamie anklagt. Tatsächlich stellt sich heraus, dass ihre vorletzte Ehe nicht rechtsgültig geschieden wurde. Es gilt nun, das Gericht vom Ableben des Verflorenen zu überzeugen, es herbeizuführen, oder aber seine Zustimmung zur Auflösung der Ehe zu erwirken.

● Die abtrünnige ehemalige Schwertgesellin *Veruca Galliani* hat einige Schüler Dom Essalios in der Sotterranea gefangengesetzt. Der Maestro ist sich nicht zu fein, seine Schutzbefohlenen selbst zu befreien, er fürchtet aber zu Recht, dass Veruca ihm eine Falle stellen wird. Um den Spieß umzudrehen, braucht er dringend Verbündete, am besten mit Kenntnis der Vinsalter Unterwelt, und auch magische Unterstützung ist hochwillkommen.

GEHEIMNISSE RUND UM DIE VINSALTER VAGANTEN

● *Dom Essalio weiß zu viel*: Der wahre Grund, warum Essalio Federino sich mit seiner ehemaligen Ausbildungsstätte überworfen hat, war die Absicht des stellvertretenden Akademieleiters *Amaldo Ceremoni*, den jungen Mann in die Lehren des geheimen *Shinmirkulas* (siehe Seite 91) einzuführen. Dom Essalio war allerdings nicht gewillt, seine Individualität einem Kollektivgedanken unterzuordnen und lehnte die Offerte brüsk ab. Obwohl er damals sein Ehrenwort gab, kein Wort über die Sache zu verlieren, sah er sich insbesondere in Adelskreisen wiederholt mit Duellforderungen konfrontiert, hinter welchen er die Verschwörer vermutet. Ein Grund mehr, warum er gerne unterwegs ist und sich bei den Besuchen in Vinsalt zumeist in seiner Villa verschanzt.

● *Vetterwirtschaft*: Lavinia Monazzis Mutter entstammte einer unehelichen Affäre Nanduele Darandos mit einer Hofdame und ist somit – wovon sie aber nichts weiß – die Enkelin des ehemaligen Fechtmeisters, Dom Essalio hat sie ursprünglich nur aus Dankbarkeit seinem alten Lehrer gegenüber ausgebildet, inzwischen überlegt er aber sogar, sie trotz ihrer Unzulänglichkeiten zu seiner Nachfolgerin zu machen. Aus Rücksicht auf Quedora und aus Dankbarkeit für ihren Einsatz konnte er sich jedoch bisher noch nicht dazu durchringen.

● *Das schwarze Schaf*: Bei Fechtübungen verlor *Veruca Galliani* (*1008 BF, schwarze kurze Haare, Augenklappe, zynisch, verdrehte Moralvorstellungen) durch Lavinias Ungeschick ein Auge, weswegen ihr Dom Essalio deutlich mehr durchgehen ließ als seinen anderen Zöglingen. Als sie aber Duelle manipulierte und in einen Wettstreit verwickelt war, der die vom Thronfolgekrieg vereinnahmten Vinsalter Salons erschütterte, hatte auch seine Geduld ein Ende. Um sein Gesicht zu wahren, entzog Dom Essalio ihr das Recht, sein Siegel zu führen. Von jeglichen moralischen Verpflichtungen befreit, bewegt sie sich seither hauptsächlich in Vinsalter Unterweltekreisen. In ihrem Inneren aber schwelt noch immer die Wut auf Lavinia und ihren ehemaligen Ausbilder, und das Bedürfnis nach Rache wächst mit jedem verstrichenen Tag.



DIE BALAYAN-SCHULE DER ISHANNAH AL'KIRA VON ELBURUM

Vollständiger Name: Balayan-Schule des
Flammenreihers der Ishannah al'Kira
von Elburum

Standort: Elburum, Sultanat Elburum, Aranien

Wappen/Symbol: ein Reihers aus kalligraphischen
Tulamida-Schriftzeichen, der den Namen
der Balayan-Meisterin abbildet

Wahlspruch: *Im Kampf kann ebenso Schönheit
liegen wie im Tanz*

Legitimation: Die Balayan-Meister von Elburum
können ihre Tradition (mit Unterbrechungen)
bis zur Zeit des Diamantenen Sultanats
zurückverfolgen.

Spezialgebiet: Kampf mit Amazonensäbel und
Kriegsfächer, Dienste als Leibwächterinnen,
Einhaltung von Etikette und Stil

Personen der Historie: Oshara al'Kira, Gründerin
der Schule (um 745 v.BF), Kazana al'Kira, legendäre
Schwertmeisterin der Dunklen Zeiten (um 300 v.BF)



Bedeutende Abgänger: Ishannah al'Kira,
Balayan-Meisterin (*995 BF), Fadima Dar-
schasunnya, talentierte Schülerin (*1015 BF),
Shiladara saba Jerizane, Konkurrentin von Ishannah
(*1011 BF), Ajubai ibn Nessim, einer der wenigen
männlichen Balayan des Stils (*1010 BF)

Größe: gering (zwei bis drei Schülerinnen pro Jahr, einige
Schülerinnen bleiben in den Diensten der Meisterin)

Beziehungen: ansehnlich (zur Sultana Elburums)

Finanzkraft: groß (teure Ausbildung, die Meisterin
vermietet ihre Schüler an Beyrounas, Emire und reiche
Aranier)

Ausstattung: ansehnlich (gute und spezielle Waffen
wie Kriegsfächer, eine kleine Residenz in Elburum, in
der die Schülerinnen ausgebildet werden können)

Besonderheiten: Traditionell werden fast nur Frauen
an der Schule aufgenommen. Nur etwa jeder zehnte
Schüler ist ein Mann. Die Aufnahme von Männern wird
auch nur mit spezieller Erlaubnis der Meisterin gestattet.

*„Mein Junge, ich bin weit herum gekommen. Ich habe schon unzählige
Ritter auf Turnieren und im Schwertkampf gegeneinander antreten
sehen, habe die Fechtkunst der almadanischen Caballeros bewundern
können und maraskanische Buskure getroffen, die sich Schwertmeister
nannten. Ja, in meiner Jugend hatte ich sogar das Glück, Zeuge
eines Duells des legendären Raidri Conchobair zu sein. Selbstredend
ein glanzvoller Sieg für den Schwertkönig!*

*Doch gibt es kaum einen Krieger, der es mit den Balayan aus Elburum
an Eleganz und Anmut aufnehmen kann. Für sie ist der Kampf
eine Kunst, nicht bloß ein Handwerk. Und bei jedem ihrer Kämpfe
wollen sie ein Meisterwerk vollbringen.“*

*—Gespräch zwischen dem darpatischen Söldner Rulof Geringsstein
und seinem Sohn Hal, 1030 BF*

GESCHICHTE

Die Schule der berühmten Balayan-Meisterin Ishannah al'Kira
kann auf eine lange und ruhmreiche Geschichte zurückblicken,
deren Wurzeln bis in die Zeit des Diamantenen Sultanats zu-
rückreichen. Die Gründung der Schule des Schleiers fand im Jahr
745 v.BF statt und geht auf Oshara al'Kira, die Leibwächterin
eines Mitglieds der Sultansfamilie, zurück. Schon zu Lebzeiten
war Oshara eine Legende und galt als eine der besten Säbel-
kämpferinnen Aventuriens. Allerdings war sie nicht nur eine der
besten Balayan ihrer Zeit, sondern auch gebildet und geübt in
höfischer Etikette und gutem Benehmen – Fähigkeiten, die sie
als Leibwächterin am Hofe ihres Herrn unverzichtbar machten.

Nach einer schweren Krankheit, die Osharas Aussehen entstellte,
verbannte ihr Herr sie von seinem Hof, gewährte ihr aber aus
Dankbarkeit einen Wunsch.

Oshara, die ihren Herrn liebte, war tief enttäuscht vom ihm und bat
nur darum, eine Balayan-Schule gründen zu dürfen. Ihre Eitelkeit
sorgte dafür, dass sie bis zu ihrem Tod fast nie ohne Schleier auftrat,
da sie mit ihrem vernarbten Gesicht niemandem entgegentreten
wollte. Dieser Umstand führte auch zu dem Namen, den die Men-
schen Osharas Schule gaben: Die Schule des Schleiers.

Lange Zeit waren die Schüler des Schleiers angesehene Balayan, doch
im Laufe der Jahrhunderte wurde die ursprüngliche Schule
mehrfach verlegt. Krieg, Tod der Lehrmeisterinnen und Missgunst –
all dies sorgte dafür, dass die Schule mehrfach geschlossen und einige
Zeit später von einer neuen Lehrmeisterin wieder eröffnet wurde.
In den Dunklen Zeiten erlangte Kazana al'Kira aus Haranija Be-
rühmtheit. Sie war die erste, die nur Frauen an der Schule zuließ,
woraufhin der Sultan persönlich sie dazu aufforderte, auch wieder
Männer ausbilden zu lassen. Nach ihrer Weigerung forderten acht
der besten Krieger des Sultans sie zum Zweikampf, jedoch besiegte
sie nacheinander alle Herausforderer. So wurde sie zur lebenden
Legende, und der Sultan gab sich geschlagen. Aranische Märchen
berichten davon, dass es jedoch dem Sohn des Sultans gelang, sich
verkleidet als Frau in die Schule einzuschleichen und das Herz der
Balayan-Meisterin zu gewinnen. Seitdem soll es zumindest bei
herausragender Eignung auch für Männer möglich sein, an der
Schule aufgenommen zu werden.



Attentat

Den Fall des Diamantenen Sultanats 17 v.BF konnte die Schleierschule durch die von Bosparan gewährte Unabhängigkeit des Emirats Oron überstehen, und der Kampfstil der Schule entwickelte sich bis zu der heute genutzten Form.

Die jetzige Balayan-Meisterin *Ishannah* hat im Jahre 1020 BF, nach dem Rückzug ihrer Vorgängerin *Diamin al'Kira* in den Ruhestand, die Leitung übernommen. Mit *Diamin* hielt auch der Kampfstil des Flammenreihers Einzug in die Schule, der die alten Bewegungsabläufe mit neuen kombinierte. Seitdem sprechen die Elburumer auch von der Flammenreiherschule.

Eine schwere Prüfung durchlebte die Schule bei der Übernahme Elburums durch *Dimiona* und die Gründung des Moghulats. Viele Schülerinnen, wie auch *Ishannah* selbst, standen zu diesem Zeitpunkt in den Diensten von Adligen, die sich der oronischen Seite angeschlossen hatten. *Ishannah* entschied, dass die Treueeide eingehalten werden mussten, allerdings legte sie jeder Schülerin, die noch keine Verpflichtung eingegangen war, nahe, sich nicht auf Seiten Orons zu stellen.

Die Haltung *Ishannahs* während des Krieges tat dem Ansehen der Schule keinen Abbruch, zeugten sie doch von deren Loyalität, und heute genießen die Balayan Elburums einen Ruf als die besten Leibwächter Araniens – und vor allem als die stilvollsten. Man kann ihnen an den aranischen Adelshöfen ebenso begegnen wie als Leibwächter von Händlern oder als Begleitschutz der Karawanen der Mada Basari.

LEBEN AN DER FLAMMENREIHERSCHULE

Das Haus, welches schon seit einigen Jahrhunderten den Schülern und Balayan-Meisterinnen als Unterrichtsgebäude dient, liegt im beschaulichen Stadtviertel Fellakand. Dort leben *Ishannah*, bis zu zwei weitere Balayan, etwa drei Schülerinnen und eine Handvoll Diener, die sich um das Wohl der Bewohner und das Gebäude kümmern. Im Innenhof der Schule befindet sich ein prächtiger Garten, der zum Verweilen und Meditieren anregt. Der Boden ist

MÄNNER UND FRAUEN ALS BALAYAN

In Elburum finden sich nur wenige Männer unter den Balayan. Dies liegt daran, dass die Schule in *Kazana al'Kiras* Tradition steht, die fast ausschließlich nur Frauen ausgebildet hat. Diese waren als unauffällige Leibwächter wesentlich besser geeignet als Männer, da die Tulamiden des Diamantenen Sultanats sehr patriarchalische Ansichten hegten und Frauen nur selten als Bedrohung wahrnahmen. Zudem kam *Kazana* aus *Haranija*, einem Reich, wo Frauen im höchsten Maß angesehen waren und als den Männern überlegen galten.

Noch heute gilt der Kampfstil des Flammenreihers als weiblich-ästhetische Kampfkunst, in der es nur das weibliche Geschlecht zur Perfektion bringen kann. Deshalb lässt sich *Ishannah* nur selten – entweder durch viele Dinare oder gute Argumente – überzeugen, einen Mann in ihrer Tradition zu unterweisen. Wenn ein Mann sie jedoch durch eine mutige Heldentat, durch Stil oder außerordentliche Begabung im Kampf überzeugt, kann er *Ishannah* eventuell überzeugen. In einigen Fällen können aber auch politische Gründe zu *Ishannahs* Entscheidung beitragen.

mit Mosaiken gesäumt, ein Springbrunnen mit Reiherskulpturen verziert das Zentrum des Hofes, und die Malereien an den Wänden der Säulengänge künden von den Balayan-Meisterinnen und ihren Kämpfen der Vergangenheit. Die Kampfübungen finden entweder mitten im Hof oder auf dem Dach des Gebäudes statt – nichts ist so wichtig für den Flammenreihersstil wie Platz zum Bewegen. Die Übungen *Ishannahs* sehen allerdings mehr wie Tänze aus. Fließende Bewegungen, die Nutzung des Kriegsfächers mal als Angriffs-, mal als Abwehrwaffe und der überraschende Hieb mit dem Säbel sind die Kernelemente des Flammenreihersstils.



Doch wird an der Schule nicht nur gekämpft: Die Tradition legt ebenso viel Wert auf gutes Benehmen, Beredsamkeit und bildende Künste. So gibt es einige Kalligraphen, die die Schülerinnen in die Jahrhunderte alte Kunst einweisen, um sie die notwendige Ruhe und Geduld zu lehren, ebenso Lehrmeisterinnen, die die jungen Frauen darin schulen, sich am Hof eines Adligen gut zu benehmen. Die Schülerinnen sind in Ishannahs Haus im Gästetrakt untergebracht und genießen ein luxuriöses Leben im Vergleich zu vielen anderen Zöglingen von Akademien. Die Waffen und Rüstungen der Ausbildungen werden von der Meisterin gestellt, auch wenn die Schüler sie später bezahlen müssen. Dazu gehören außer dem Reitersäbel auch die berühmten Kriegsfächer, die von einigen wenigen Schmieden in der Stadt extra für die Balayan angefertigt werden. Die Tüchrüstung ist ebenfalls eine spezielle Anfertigung, die passend für die Zöglinge geschneidert wird. Das Tragen eines Gesichtsschleiers ist trotz des alten Namens der Schule keine Pflicht mehr. Dennoch tragen viele Schülerinnen den Schleier, denn er kann ihre Mimik verbergen und so zu einem ungeahnten Vorteil im Kampf werden.

Mindestens fünf Jahre lang dauert eine Ausbildung bei Ishannah al'Kira. Die Meisterin entscheidet selbst, wann die Schülerin soweit ist, um sich der letzten Prüfung zu unterziehen. Diese besteht aus einem Kampf gegen Ishannah al'Kira selbst, bei dem es nicht darum geht, gegen die Meisterin zu gewinnen, sondern darum, sich als würdig zu erweisen. Stil und Ästhetik sind wichtiger als der Sieg, aber wer ohne Einsatz und Würde kämpft, muss sich nicht wundern, wenn er nicht nur den Kampf verliert, sondern auch durch die Prüfung fällt. Sollte die Balayan bei der Prüfung versagen, kann sie es im folgenden Jahr erneut versuchen.

DER FLAMMENREIHERSTIL

Der Kampfstil, den Ishannah und ihre Vorgängerin den Schülerinnen beibringen, ist von den Bewegungen des Flammenreihers inspiriert und deswegen auch so genannt worden. Oft bewegen sich die Balayanim langsam wie der Reiher während seiner Jagd, nur um dann blitzschnell mit ihrem Säbel hervorzuschleßen. Viele Bewegungen sind Drehungen und bestimmte Schrittfolgen, die dazu dienen, den Gegner zu irritieren. Grundsätzlich muss eine Kämpferin, die diesen Stil erlernen will, beide Arme einsetzen können, denn der Kriegsfächer ist ein wesentlicher Bestandteil des Schutzes (wird gelegentlich aber auch im Angriff verwendet).

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die Prinzipientreue der Flammenreiherschule folgt der tulamidischen Tradition und weicht in einigen Punkten erheblich von dem mittelländischen Verständnis von Ehre und Tugend eines Schwertgesellen ab.

Die *Wahrung von Stil und Ästhetik* gilt für alle Handlungen der Balayanim. Ein Kampf soll nicht eine Reihe von plumpen Schlägen sein, sondern ein Augenschmaus für den Zuschauer und der Göttin Rondra würdig. Man sagt den Schülerinnen nicht umsonst nach, dass ihr Flammenreihersstil eher einem Tanz gleicht denn

einem Kampf. Doch nicht nur während einer kriegerischen Auseinandersetzung soll eine Balayan Stil bewahren. Von einer Schülerin wird erwartet, dass sie sich am Hofe einer Beyrouna gut zu benehmen weiß.

Eine weitere wichtige Rolle spielt die Einhaltung des *Ehrenhaften Kampfes*. Darunter verstehen die Elburumer Balayanim, abweichend von vielen anderen tulamidischen Kämpfertraditionen, einen Ehrbegriff, der sich sehr nahe an dem mittelländischen orientiert. Weder greifen sie Unbewaffnete an, noch versuchen sie, ihre Kämpfer durch Gift oder andere Tricks zu gewinnen. Auch ein Kampf in Überzahl wird als unehrenhaft betrachtet, nicht jedoch ein Angriff von hinten – wenn der Gegner den Angriff nicht rechtzeitig bemerkt, war seine Aufmerksamkeit eben schlechter als die der Balayan.

Auch die *Loyalität zum Auftraggeber* bildet einen wichtigen Eckpfeiler der Prinzipien. Wer sich einer Herrin verpflichtet, verpflichtet sich ihr voll und ganz. Zwar sind die Balayanim aus Elburum berühmt für die strenge Befolgung dieses Prinzips, doch sorgte dies auch schon für Ärger. Während der oronischen Besatzung Elburums folgten viele Schülerinnen Ishannahs auch Beyrounas, die sich Dimiona angeschlossen hatten – trotz Ishannahs Bedenken. Dennoch gibt es nur wenige Aranier, die die Balayanim deswegen verachten, zeigere ihre absolute Loyalität doch auch ihre unerschütterliche Treue gegenüber ihrer Auftraggeberin und somit ausgesprochen ehrenhaftes Verhalten.

Der Schutz der Schwachen spielt übrigens bei den Elburumer Balayanim keine wichtige Rolle. Ihr Ehrenkodex verpflichtet sie nicht, sich um die Belange der einfachen Bevölkerung zu kümmern oder ihnen im Ernstfall beizustehen. Die Schüler stammen in den meisten Fällen aus reichen Familien und sind es gewohnt, dass die einfache Bevölkerung zu ihnen aufsieht.

DER BALAYAN-RING DER SCHULE

Der elburische Balayan-Ring besteht traditionell aus Silber (das Metall der freien Bürger Araniens) oder Gold (für Kinder von Adligen) und wird von einem stilisierten Reiher geschmückt, der von einem Ring aus kleinen Flammen umgeben ist. Die filigranen Gravuren werden von den besten Meistern ihrer Zunft in Elburum angefertigt.

Der Ring beinhaltet auch den Namen der Schülerin und ihrer Meisterin und wird ihr in einer Zeremonie am Ende der Ausbildung überreicht.

BALAYANIM UND SCHWERTGESELLEN

Unterschiede gibt es unter anderem bei dem Weg zur Meisterschaft. Während die Schwertgesellen die Meisterschaft an den 12 Duellen messen, kommt es bei den Balayanim auf den Ruf an.

In den meisten Fällen begegnen sich trotz aller Unterschiede die Balayan-Meister und die Schwertmeister der Mittelländer mit gegenseitigem Respekt. Während die Schwertmeister höchste Achtung vor der uralten Tradition der Balayanim haben, sehen die Tulamiden im Schwertgesellentum eine zarte Blume, die auf den Grundlagen der eigenen Lehren erblüht.



Was denken Schülerinnen der Flammenreiherschule über ...

... **Ferkinas**: „Sie sind wilde Barbaren aus den Bergen, die sich betrinken und herumhuren. Ihr Kampfstil ist von Einfallslosigkeit und Brutalität geprägt, ihnen fehlt jeder Sinn für Stil und Ästhetik. Eine Schande, dass mancher reicher Kaufherr sie als Söldner anwirbt.“

... **Oron**: „Unsere Ehre verpflichtet uns auch Herrinnen gegenüber loyal sein, deren Ansichten wir nicht teilen. Haben wir uns entschieden, gibt es kein Zurück. Doch wir danken den Göttern, dass die Zeit des Moghulats vorüber ist.“

... **Krieger**: „Sie dienen Rondra auf ihre Weise – ihr Klingenspiel ist meist nicht sehr schön anzusehen, aber einige von ihnen sind talentierte Kämpfer.“

... **Schwertgesellen**: „Sie sind auf einem gutem Weg, doch ihre Tradition ist nur ein paar Jahre alt. Wir können auf die Erfahrung von Jahrtausenden zurückblicken.“

... **Söldner**: „Für sie ist der Kampf ein Handwerk. Für uns ist er eine Kunst.“

... **Männer**: „Rahja und Rondra sind nicht umsonst Göttinnen. Und sind nicht auch die Amazonen Frauen? Die wahre Kunst des Kampfes kann nur eine Frau erlernen. Männern fehlt dazu die Anmut.“

Was denkt/denken ... über die Balayanim aus Elburum

... **das Volk**: „Die verschleierte Balayanim sind die besten Kämpferinnen auf Dere! Ihre Eleganz und ihre Kampfkünste sind einzigartig. Wir sind so stolz auf sie! Sie sind wahre Töchter der Weißen Stadt!“

... **die Stadtgarde**: „Ich bin heilfroh, dass die sich zu benehmen wissen. Würde mich nur ungerne mit einer der Verschleierte anlegen.“

... **die Sultana von Elburum**: „Die Balayanim der Flammenreiherschule sind der Stadt treu ergeben. Und so soll es auch bleiben.“

... **Säbeltänzer und Majunas**: „Graziöser Stil. Zwar merkt man ihnen an, dass sie Balayanim und keine Sharisadim sind, aber unter allen Kriegern sind sie diejenigen, deren Kampfstil die meiste Leidenschaft und Sinnlichkeit aufweist.“

PERSONEN DER SCHULE

ІШАППАН АЛ'КІРА

Die Meisterin (*995 BF, gewandt, bewahrt stets Stil und Etikette) ist nicht nur in Elburum eine Berühmtheit. Sie ist eine der bekanntesten Balayan-Meisterinnen Aventuriens. Seit dem Rücktritt der letzten elburischen Lehrmeisterin im Jahre 1020 BF ist Ishannah in ihre Fußstapfen getreten. Die für eine Aranierin großgewachsene Frau ist immer noch eine gewandte Kämpferin, der Furcht vor dem Alter und immer langsamere Reflexe mehr Kopfzerbrechen bereiten, als sie zugeben will.



Balayan

WEITERE PERSONEN IM UMFELD VON ІШАППАН АЛ'КІРА

● **Fadima Darschasunnya** (*1015 BF, verschiedenfarbige Augen, jähzornig) ist eine von Ishannahs talentiertesten Schülerinnen. Mittlerweile hat sie ihren Ring erhalten, dennoch blieb sie an Ishannahs Seite und dient ihr derzeit als „rechte Hand“. Im Gegensatz zu ihrer Meisterin ist Fadima aber weniger beherrscht und lässt sich leicht zu Fehlern provozieren. Um innere Ruhe zu finden, beschäftigte sich Fadima in den letzten Monaten mit Kalligraphie – und hat sich als ausgesprochen talentiert erwiesen. Der alte Kalligraph **Feruzef** versucht sie seitdem zu überzeugen, lieber sein Kunsthandwerk anstelle des Kampfes zu perfektionieren – ein Umstand, der Ishannah und Feruzef zu Konkurrenten um Fadimas Gunst gemacht haben.

● **Shiladara saba Jerizane** (*1011 BF, gutaussehende Frau, Meisterin der Etikette, goldgierig) gilt als eine der besten Balayanim Araniens und wäre für die Nachfolge Ishannahs in Frage gekommen, doch anstatt ihre Kunst zu vervollkommen, lässt sie sich wie eine Söldnerin für teures Gold anwerben. Während der oronischen Herrschaft hatte sie sich bereitwillig Dimiona angeschlossen, zwar ohne an deren Dämonenverehrung teilzunehmen, wohl aber, um sich zu bereichern und das Gefühl von Macht zu genießen. Ishannah und ihre übrigen Schülerinnen strafen sie mit Verachtung, doch Shiladara hat eine gute Anstellung im Pfauenpalast gefunden – als Leihwächterin der Sultana.

● Auch wenn die Schule bekannt für ihre weiblichen Balayanim ist, so werden manchmal auch Ausnahmen gemacht und Männer ausgebildet. Eine jener Ausnahmen ist **Ajubal ibn Nessim** (*1010



BF, athletisch, trägt Schminke, liebliche Stimme). Schon als Kind, nachdem er eine der anmutigen Kriegerinnen gesehen hatte, träumte er davon den Stil des Flammenreihers zu erlernen. Seine Mutter erfüllte ihm den Wunsch mittels einer großzügigen Spende, und so wurde er von Ishannah aufgenommen, nachdem er als Frau verkleidet die Meisterin von seinen Kampfkünsten überzeugen konnte. Der junge Aranier tanzt anmutig wie eine Sharisad, ist belesen und besitzt hervorragende Manieren. Dennoch wird er von den meisten anderen Balayanim nicht ganz ernst genommen.

EINE HELDIN AUS DER FLAMMENREIHERSCHULE

Wer von Ishannah al'Kira ausgebildet wurde, der kann darauf hoffen als Leibwächter einer aranischen Beyrouna, eines mhanadischen Emirs oder auch im Pfauenpalast der Sultana angestellt zu werden. Die Balayan stehen damit oft mit den Kriegern aus Baburin in Konkurrenz, was schon manches Mal zu Reibereien geführt hat.

In der Regel gehen die Balayan einen Vertrag auf Zeit ein und entscheiden nach dessen Ablauf, ob sie weiter in den Diensten ihrer Herrin stehen wollen oder nicht. Einige Balayan bleiben auch an der Schule, einerseits, um der Meisterin zur Hand zu gehen, andererseits, um auf eine Auftraggeberin zu warten.

Viele Balayan zieht es aber auch in die Ferne, da sie ihre Kampfkünste vervollkommen und andere Balayan-Meister aufsuchen wollen, um dort weitere Fähigkeiten im Kampf zu erlernen.

DIE FLAMMENREIHERSCHULE IM SPIEL

Ishannah ist fremden Kriegerinnen gegenüber sehr aufgeschlossen. Männer hingegen werden grundsätzlich zwar höflich behandelt, aber abgewiesen. Wer sich ihr gegenüber respektvoll zu benehmen weiß, der kann darauf hoffen, eine Zeit lang in ihrem Haushalt leben und lernen zu dürfen. Zwar verrät sie keine Geheimnisse ihres selbstentwickelten Stils weiter, doch einige neue Kampftechniken und Kniffe lehrt sie gegen eine entsprechende Gebühr auch Fremden.

Darüber hinaus sind die Balayan als Leibwächter begehrt, und es steht auch Helden frei, für zusätzlichen Schutz eine Balayan zu bitten, in ihre Dienste zu treten. Mit einer Balayan-Leibwächterin ist es zudem leichter möglich, in den höheren Gesellschaftsschichten Eindruck zu schinden (es gilt ein SO-Modifikator von +1 in Aranien). Ebenso können sich die Kämpferinnen als Quelle zahlreicher Informationen entpuppen, schließlich haben sie als Leibwächterinnen oft Zugang zu angesehenen Kreisen, allerdings ist es sehr schwierig, sie zum Reden zu bringen, da ihre Loyalität sie meistens zum Schweigen verdammt.

SZENARIOIDEEN

... für Balayanim

● Für einen männlichen Helden, der sich in der Kampfkunst des Flammenreihers ausbilden lassen möchte, ist es wesentlich schwerer, die Meisterin für sich zu gewinnen. Ishannah lässt sich aber durchaus darauf ein, wenn sie von dem Mut und den Fähigkeiten des jungen Mannes überzeugt ist. Als Demonstration muss es ihm gelingen, eine Trophäe einer Ferkinasippe aus den Bergen des Djerim Yaleth zu erlangen. Dort leben noch immer versprengte Überreste von Dimionas Orden des Gehörnten Gottes

und huldigen einem Schafsgötzen mit blutigen Riten. In einem ihrer Heiligtümer wird eine Widderkappe aufbewahrt, die sie als heiliges Artefakt ihres Gottes anbeten. Gelingt es dem Helden sie zu entwenden, wird Ishannah seinem Wunsch zustimmen. Doch kann dies dazu führen, dass die Sippe sich rächen will, wenn sie erfährt, was mit ihrem heiligen Artefakte passiert ist.

● Eine junge Balayan könnte das Opfer von Missgunst werden. Wegen ihres Talents oder ihres Aussehens ist eine andere Schülerin neidisch und versucht, ihrer Konkurrentin Steine in den Weg zu legen: Bei Kampfübungen ist der Fächer nicht ausklappbar, die Tüchtrüstung ist kurz vor einem wichtigen Auftritt verschmutzt worden, oder ein einfaches Anrempeln während der Kalligraphiestunde zersört eine besonders gelungenen Arbeit. Diese Gehässigkeiten können bis zu einer Duellforderung führen.

... für fremde Helden

● Shiladara, die Leibwächterin der Sultana, möchte ein Erinnerungsstück, den Ring ihrer Mutter, wieder haben. Sie hat ihn einst in der Schule zurücklassen müssen, hat aber trotz ihrer Stellung ein Verbot von Ishannah erhalten, das Gelände jemals wieder zu betreten. Da sie nicht selbst die Gefahr eingehen will in die Schule einzubrechen, wirbt sie Helden an, die ihr den Ring bringen sollen.

GEHEIMNISSE DER FLAMMENREIHERSCHULE

● Die Gründerin der Schule, Oshara al'Kira, war nicht nur die Leibwächterin des Sultans, sondern auch dessen Geliebte. Als eine Krankheit ihr hübsches Äußeres entstellte, wandte der Sultan sich von ihr ab. Ihre enttäuschte Liebe führte dazu, dass sie im Laufe der Jahre einen unbändigen Hass auf Männer entwickelte. Zwar scheute sie vor einem Pakt mit Blakharaz zurück, doch tötete sie ihren ehemaligen Geliebten.

● Die Beweggründe für Ishannahs Handeln während der oronischen Herrschaft sind keineswegs nur auf ihr Verständnis der Loyalität gegenüber einem Auftraggeber zurückzuführen. Es wäre ihr leicht möglich gewesen, sich gegen die Dämonendiener zu stellen, ohne dass jemand ihr einen Vorwurf gemacht hätte. Allerdings war sie damals mit der Tochter der Beli von Rathmos liiert und diese stand im Dienste Dimionas – einer der Gründe, warum Ishannah keine eindeutige Stellung bezog. Nach dem Tod ihrer Geliebten während der Schlacht von Zorgan bewahrt sie immer noch deren Liebesbriefe auf – Beweisstücke, die ihrem Ansehen schaden und sie in Verruf bringen könnten, wenn sie in die falschen Hände gelangen. Dennoch denkt Ishannah nicht daran, sie zu verbrennen.

● Kaum jemand zweifelt wegen Ajubals Verhalten daran, dass er nur dem eigenen Geschlecht zugehörig ist. Offenbar hat er an Frauen kein Interesse, redet nur das Notwendigste mit ihnen und widmet sich lieber anderen Leidenschaften wie dem Tanz oder der Kalligraphie. In Wahrheit ist er aber nur ein schüchterner Mann, dem es an Mut fehlt, eine Frau anzusprechen. Heimlich begehrt er die Sultana von Elburum, doch scheint sie für ihn unerreichbar zu sein. (*)



MEISTER MARWAN SAHİBS SCIMSHAR-STIL

Vollständiger Name: Marwan al'Nazzar
Scimshar-Schule

Standort: Fazar

Wappen/Symbol: zwei silberne tulamidische Kurz-
schwerter, darunter der Name des Balayan-Meisters

Wahlspruch: *Die Dunkelheit ist dein Freund*

Legitimation: Bewahrer der urtulamidischen
Kampfkunst und Bekämpfer aller echsischen
Umtriebe

Spezialgebiet: Kampf mit zwei kurzen Klin-
gen. Kampf in beengter Umgebung, waffenloser
Kampf

Personen der Historie: Asir al'Kamal (960
BF-1010 BF, Meuchler und Ausbilder Marwan
Sahibs)



Bedeutende Abgänger: Marwan al'Nazzar,
Balayan-Meister (*987 BF), Saif ibn Omar,
Balayan und Entdecker (*1010 BF), Nashjara
Dschelebsunni, Meisterschülerin (*1012 BF)

Größe: gering (2-3 Schüler pro Jahrgang, viele Balaya-
nim bleiben in den Diensten des Meisters)

Beziehungen: ansehnlich (zu den Erhabenen von
Fazar, ansonsten hinlänglich)

Finanzkraft: hinlänglich (Erwerb durch Aufträge,
allerdings asketische Lebensweise)

Ausstattung: hinlänglich (durch die asketische Le-
bensweise wird nur wenig benötigt)

Besonderheiten: Die meisten Angehörigen die-
ses Balayan-Stils sind Männer, jedoch werden auch
Frauen ohne Vorurteile aufgenommen.

„Der Tee ist gut, Effendi. Setz dich ruhig, nimm eine Tasse und trink mit mir. Du suchst also jemanden. Wie war gleich der Name? Marwan Sahib, sagtest du? Ja, ich habe schon von ihm gehört. Er soll schnell wie ein Gepard sein, so tödlich wie eine Kobra und so unauffällig wie ein Wüstenscorpion. Ein wahrer Balayan-Meister.“

Und ob er oft in diesem Teehaus zu finden ist. Hier, an der Stelle wo ich gerade sitze, nimmt er am liebsten Platz ...“

— Gespräch zwischen einem albernischen Schwertgesellen und einem älteren Mann im Fazarer Teehaus Goldener Khunchomer, 1030 BF

GESCHICHTE

Seit nunmehr etwa 50 Jahren wird in Fazar wieder in der Kunst des Scimshar-Stils mit zwei kurzen Klingen unterwiesen, einer uralten, schon den Urtulamiden vertrauten Kampfkunst, die gegen ihre echsischen Feinde eingesetzt wurde.

Begründer dieses neuen und doch so alten Kampfstils war **Asir al'Kamal**, der zwischen 975 BF und 988 BF als der gefährlichste Meuchler Fasars galt. Er führte zahlreiche Morde für die Erhabenen von Fazar und andere tulamidische Herrscher aus, und es gab keinen Auftrag, den er nicht zur vollsten Zufriedenheit seiner Auftraggeber erledigte.

Im Jahr 989 BF jedoch verliebte sich **Asir** in eine Fazarer Tsageweihete namens **Tsareka** und schwor ihr zuliebe seinem blutigen Handwerk ab. Er ahnte jedoch nicht, dass **Tsareka** einem alten echsischen Kult angehörte, der durch menschliche Todesopfer die Wiedergeburt verstorbener Echsenherrscher beabsichtigte. Als **Tsareka** von dem Kultführer als Opfer auserkoren wurde, versuchte **Asir** sie zu retten, scheiterte jedoch im letzten Moment. Er nahm Rache an den Kultisten und schwor sich, sein Leben dafür einzusetzen, alle echsischen Umtriebe zu bekämpfen. Nach dem Tod seiner großen Liebe schwor er Frauen und anderen weltlichen Genüssen ab. Fortan nannte er sich selbst Balayan-Meister und begann mit der Ausbildung von Schülern, die ihm bei dem Kampf gegen die Echsenwesen helfen sollten.

Der talentierteste seiner Schüler war der Straßenjunge **Marwan**. **Asir** verfolgte lange Zeit dessen Karriere als Dieb einer Kinderbande. Dem kleinen **Marwan** gelang es sogar, in den Turm eines Erhabenen einzubrechen und einen wertvollen Schatz zu stehlen, ja sogar vor Tempeln machte **Marwan** nicht halt. **Asir** gelang es jedoch den Dieb zu stellen und er machte ihm ein Angebot, das er nicht ablehnen konnte: Entweder er würde sein Schüler werden, oder der Balayan-Meister würde ihn höchstpersönlich gefesselt dem bestohlenen Erhabenen übergeben.

So willigte **Marwan** ein und entpuppte sich schon bald als Lehrling mit außergewöhnlicher Begabung, aber auch als eigensinnig und vergnügungssüchtig. Oft brach er die Gelübde, die **Asir** von ihm verlangte, und galt lange Zeit als Herumtreiber. Dennoch erwarb **Marwan** in den nächsten Jahren großen Ruhm als Schwertkämpfer und Held, und sein Name war ebenso gefürchtet wie der seines Meisters.

Im Jahr 1010 BF holte **Asir** seine Vergangenheit wieder ein. Überlebende Kultisten der echsischen Verschwörung, die er vor Jahren bekämpft und scheinbar ausgerottet hatte, nahmen Rache an ihm und töteten den Balayan-Meister in einem unachtsamen Moment. **Marwan** fand seinen toten Meister und ahnte, wer für den Mord verantwortlich war. An diesem Tag schwor er, **Asirs** Mörder zu finden und ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Aus tiefer Achtung vor seinem väterlichen Freund gab er sein lasterhaftes Leben auf und nahm seinen Platz an Stelle des Meisters ein.

Jahre vergingen und **Marwan** wurde zu einem angesehenen Balayan-Meister, dessen Ruf sich weit über die Grenzen von Fazar ausbreitete. Er benannte seine Schule nach der typischen Bewaffnung seiner Balayananim und nannte sie **Scimshar-Schule**.

Als sich im Jahre 1024 BF in den Echsen Sümpfen wieder die Geschuppten regten und Kalif **Malkillah III.** zu den Waffen rief, da folgte auch der zwölfgöttergläubige **Marwan** mitsamt einigen seiner Balayan dem Ruf, glaubte er doch, dass der große Sturm der Feinde kurz bevor stand. Trotz des Sieges des novadischen Heers



Ein Balayan im Einsatz

über die Echsenmenschen glaubte Marwan, dass dies nur die Spitze des Eisberges war und vertiefte sich wieder in die Studien über Echsen. So nahm er Kontakt zu den Magiern und Echsenforschern *Rakorium Muntagonus* und *Hilbert von Puspereiken* auf, ebenso wie zu den Zwergen Fasars und der Drachenei-Akademie von Khunchom.

Es war jedoch der Hadjinim-Orden der *Al'Drakorhim*, der 1034 BF Marwan Gerüchte über eine Pforte nach *Zee Tha* überbrachte. Seitdem schickt der alte Meister wieder vermehrt Balayanim und Abenteurer aus, um mehr über diesen Zugang in der Khömwüste zu erfahren. Denn in seinen Augen gilt es, eine Rückkehr der alten Menschenfeinde nach Aventurien unter allen Umständen zu verhindern.

LEBEN AN DER SCIMSHAR-SCHULE

Schüler Marwan Sahibs kann nur derjenige werden, der von dem Meister dafür ausgewählt wird. Entweder begibt sich Marwan Sahib selbst auf die Suche nach einem Straßenjungen oder einer talentierten Diebin, oder einer seiner Balayanim schlägt einen aussichtsreichen Kandidaten vor. Marwan sucht den potenziellen Schüler anschließend auf und lädt ihn zu einem Tee ein, prüft die Reflexe des Schülers (indem er eine Tasse aus *Verschen* fallen lässt), und entscheidet nach diesem Treffen, ob er den Lehrling bei sich aufnimmt.

Ausgebildet wird der Schüler auf Marwans Anwesen. Das unscheinbare, graue Haus aus Lehm, das von außen nicht den Eindruck macht, als wohne hier der größte Schwertmeister Fasars, ist umgeben von engen, finsternen Gassen im Fasarer Stadtteil *Sarjabansarai*. Das rechteckige Gebäude besitzt zahlreiche kleine Räume, die mit schmalen Gängen miteinander verbunden sind und sich ideal für Kampfübungen in beengter Umgebung eignen. Die Fenster sind die meiste Zeit geschlossen, und so herrscht nur dämmeriges Licht, hervorgerufen durch Kerzen und Öllampen, die überall in den Zimmern zu finden sind. Die Zugänge zum Haus sind durch

MÄNNER UND FRAUEN ALS SCHÜLER MARWANS

Unter Asir al'Kamal wurden nur Männer ausgebildet. Zu groß waren seiner Meinung nach die Versuchungen, wenn beide Geschlechter unter seinem Dach wohnen würden. Sein Meisterschüler Marwan hingegen hat sich von diesem Verbot verabschiedet. Ein größerer Teil von Marwan Sahibs Schülern sind zwar immer noch Männer, doch hegt er gegen Frauen keine Vorurteile. Auch sie zählen mittlerweile zu seinen Schülern. Allerdings achtet er in seinem Haus auf die Einhaltung des asketischen Lebensstils und lässt sie in getrennten Räumen schlafen. Bei Vergehen müssen die Betroffenen oft Straßarbeiten wie putzen, fasten, oder Wachdienste verrichten, die zwar körperlich nicht sonderlich anstrengend sind, dafür aber die Schüler demütiges Verhalten lehren sollen.

Giftdornfallen gesichert, und die Fasarer munkeln, dass Marwan Sahib auch magische Sicherung nutzt, um sich vor Einbrüchen oder Attentätern zu schützen. Die Wohnräume sind anspruchslos eingerichtet, denn der Verzicht auf Luxus ist eine der Lehren der Balayan-Schule, persönliche Gegenstände sind den Balayan aber durchaus erlaubt. Die kleine Bibliothek ist hingegen gut sortiert, und man findet sogar einige wertvolle und seltene Werke. Die Folianten und Schriftrollen beinhalten vor allem das Fachwissen, auf das Meister Marwan Wert legt: Bücher über Sternkunde und Philosophie, anatomische Studien und Geschichtswerke über die großen Echsenbekämpfer Raschtul al'Sheik und seinem Sohn Bastrabun.

Üblicherweise unterrichtet Marwan nur einen oder zwei Schüler gleichzeitig. Dennoch befinden sich auch ausgebildete Balayanim in seinem Haus, die hier angeworben werden können, und die zwischenzeitlich dem Meister bei der Ausbildung zur Hand gehen. Die Übungsstunden finden zunächst völlig überraschend mitten



im Haus statt. Marwan attackiert seine Schüler unvorbereitet, zeigt ihnen mit seinen hölzernen Übungsschwertern, was sie falsch gemacht haben, und gibt ihnen wertvolle Hinweise, wie sie die Balance bewahren und auch die Umgebung zu ihrem Vorteil nutzen können.

Tägliche Übung ist der Schattenkampf – Kampfbewegungen, die beinahe rituellen Charakter haben, und normalerweise von den Novadis praktiziert werden. Marwan sieht darin aber alte tulamidische Techniken, die sich bei den Rastullahanhängern bis heute erhalten haben, bei den übrigen Tulamiden aber in Vergessenheit geraten sind. Über diese Bewegungsabläufe stärkt der Meister nicht nur die Reflexe der Lehrlinge, sondern übt sie damit auch im waffenlosen Kampf. Dazu kommen auch noch Zielübungen mit Wurfdolchen und kleinen Metallsternen, die zwar selten tödlich sind, aber Gegner aufhalten und ablenken können.

Doch unterweist Marwan seine Lehrlinge nicht nur im Kampf, er misst auch anderen tulamidischen Künsten große Bedeutung bei. So werden seine Schüler in der Astrologie ebenso unterrichtet wie in der Kalligraphie und der Sternkunde.

Wenn Marwan nicht mit der Ausbildung der Schüler beschäftigt ist, studiert oder meditiert er in seinem Arbeitszimmer. Noch öfter kann man ihn aber in den letzten Jahren in dem Teehaus *Goldener Khunchomer* finden, wo er stundenlang mit anderen alten Männern das Kamelspiel spielt, Wasserpfeife raucht, oder sich bei einer Tasse Tee die Sorgen der Fasarer anhört. Vor einigen Jahren kaufte er gar das Teehaus, da der alte Besitzer in Geldnöte geraten war.

Im Laufe der Jahre stellt Marwan seine Schüler vor immer neue Herausforderungen: Sie müssen ihm heimlich eine Münze entwenden, eine streunende Katze einfangen, oder eine Nacht in der Nekropole von *Al'Urch* verbringen.

DER SCIMSHAR-STIL

Der Kampfstil Meister Marwan Sahibs ist geprägt durch seinen Ursprung: das Meuchlerhandwerk. Die Balayanim lernen, sich lautlos zu bewegen, sich zu verstecken, blitzschnell zuzuschlagen und in einer beengten Umgebung möglichst effektiv zu kämpfen. Außerdem ist ihr Kampfstil auf den Einsatz von zwei Waffen ausgelegt. Die Schüler Marwans gelten als wahre Meister des beidhändigen Kampfes. Ihre bevorzugten Waffen sind tulamidische Kurzscheren, die sich sowohl in den Palästen der Erhabenen wie auch den engen Gassen Fasars ohne Probleme einsetzen lassen. Doch auch Wurfdolch und -stern kommen zum Einsatz, können diese Waffen doch in einer offenbar ausgewogenen Situation die letzte Rettung sein.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Die Philosophie Meister Marwans hat auch seine Schüler stark beeinflusst. Keine andere Balayan- oder Schwertgesellen-Schule hat eine derart strenge Ausprägung der *Loyalität gegenüber dem Auftraggeber*. Wo andere Kämpfer fliehen oder aufgeben würden, wird ein Balayan aus Fasar sein eigenes Leben ohne zu zögern opfern. Sie betrachten es als Ehre, ihr Leben zu geben, um das ihres Auftraggebers zu schützen. Dabei gehen sie aber keineswegs leichtfertig mit ihrem Eigenen um.

DER BALAYAN-RING DER SCHULE

Im Gegensatz zu vielen anderen Schwertkämpfern verbergen die Schüler Marwan Sahibs gerne ihr Statussymbol, um nicht zu sehr aufzufallen. Ihr Balayan-Ring ist aus einfachem Kupfer, weist aber auf der Innenseite zwei verschnörkelte, tulamidische Buchstaben auf: Der erste Buchstabe steht für den Vornamen des Meisters, der zweite für den des Trägers. Oft tragen die Balayanim den Ring nicht am Finger, sondern an einer Kette um den Hals.

Während man die Balayanim aus Fasar in den übrigen Tulamidenlanden als meisterliche Kämpfer anerkennt, hegen mittelländische Schwertmeister und -gesellen nur wenig Achtung für die *Fasarer Meuchler*. Zu sehr unterscheidet sich die Vorstellung von Ehre des Marwan Sahib von jener der Mittelländer. Dennoch gelten sie als gefährliche Kämpfer, die man nicht unterschätzen darf.

Was denken Schüler Marwan Sahibs über ...

... **die Erhabenen:** „Schon oft haben sie unsere Dienste in Anspruch genommen. Die Götter haben sie zum Befehlen erschaffen, uns hingegen, um zu dienen. So lange sie unsere Dienste würdigen, werden wir auch weiterhin ihr Leben schützen.“

... **Echsenwesen:** „Sie waren die ersten Feinde der Söhne und Töchter Zulhamids und Zulhamins. Habt ihr nicht die Gerüchte über ihre verborgenen Königreiche gehört? Der alte Feind regt sich wieder, doch wir werden ihn erwarten und vernichten.“

... **Krieger und Söldner:** „Zu langsam, zu laut, zu unbeweglich.“

... **Schwertgesellen:** „Sie müssen noch viel lernen. Aber wenigstens sind sie bereit dazu.“

... **Meuchlerorganisationen:** „Auch die Mitglieder der Hand und des Fingers sind talentiert, doch ihr Weg ist der des Giftes, unserer ist der der Klinge.“

Was denkt/denken ... über die Schüler Marwan Sahibs

... **das Volk:** „Sie sind lautlos wie Katzen und gefährlich wie Khoramsbestien. Meister Marwan soll, wie auch schon sein Lehrmeister, ein Meuchler sein. Doch wenn die Erhabenen ihnen vertrauen, wie könnte ein einfacher Mann wie ich da noch an ihnen zweifeln?“

... **ein Erhabener:** „Sie sind tüchtige Leibwächter, aber kann man ihnen vollends trauen? Bislang haben sich Marwans Schüler nicht zu Schulden kommen lassen. Der von Tariq ibn Rashman angeworbene Balayan hat sich sogar vor seinen Herrn geworfen, um dessen Leben zu schützen.“

... **Thomeg Atherion:** „Würde ich Leibwächter benötigen, fiel meine Wahl auf die Balayanim von Marwan Sahib.“

... **Schwertgesellen:** „Hmmm, sie sind gute Kämpfer, fürwahr! Aber sie achten nicht auf die Gebote Rondras. Im Gegenteil. Manchmal verdingen sie sich als gemeine Meuchler. Nein, von Ehre wissen sie nichts.“



Der Kampf gegen echsische Umtriebe spielt eine nicht unwesentliche Rolle für Marwan Sahib. Wo immer seine Schüler auf eine Verschwörung der Echsenwesen stoßen, haben sie die Verpflichtung, diese zum Schutz aller Menschen zu bekämpfen. Sieht ihnen hierbei das Prinzip der Loyalität zum Auftraggeber im Weg, so können sie unter diesen Umständen auch davon ablassen – denn die Bekämpfung der Echsen wird als wichtiger betrachtet.

Die Askese umfasst sowohl Zurückhaltung bei Wein und anderem Alkohol wie auch den Verzicht des Konsums von Rauschkräutern und Enthaltbarkeit. Marwan betrachtet Versuchungen als Ablenkungen. Und Ablenkungen führen schnell zum Tod eines Balayan und sind somit verboten. Wer sich nicht daran hält, bestraft sich in der Regel nach seinem Vergehen selbst, meist durch ungelungene Meditation an einem abgelegenen Ort in der Wildnis oder in einem Kloster (meist von Marbo, Boron, Tsa oder Peraine).

Dass sich Marwan selbst nicht immer an das Gebot hält, nehmen ihm die Schüler nicht übel – ein Meister hat gelernt, mit den Versuchungen umzugehen, sie selbst allerdings noch nicht.

In einem Kampf ist für Marwan fast jedes Mittel recht, das zum Erfolg führt. Seine Schüler greifen durchaus auch aus dem Hinterhalt, mit überlegenen Waffen, oder in Überzahl an. Überlegenheit im Kampf wird als Tugend betrachtet, unvorsichtiges Vorgehen oftmals als tödlicher Fehler. Man fühlt sich eher Feqz als Rondra verpflichtet, verschont aber Unschuldige, soweit dies machbar ist.

PERSONEN DER SCIMSHAR-SCHULE

MARWAN AL'PAZZAR

Der Balayan-Meister (*987 BF, bewegt sich lautlos und geschickt, guter Geschichten-erzähler, kichert oft in Gesellschaft) ist eine unauffällige Gestalt, hinter der man nie den gewandtesten Kämpfer von ganz Fasar vermuten würde. Oft findet man den Meister schweigend vor einer Tasse Tee im Goldenen Khunchomer. Sein täglicher Schattenkampf hält ihn jung und geschmeidig, doch bereitet ihm der Kampf schon lange keine solche Freude mehr wie in seiner Jugend. Er grübelt oft über die Zukunft nach und sieht über den Ländern der Tulamiden eine

große Gefahr aufziehen – eine echsische Gefahr, für die er gewappnet sein will. Immer wieder sendet er Balayanim und Abenteurer aus, um jeden noch so kleinen Hinweis über die Echsen zu sammeln.

WEITERE PERSONEN IM UMFELD MARWAN SAHIBS

● Nashjara Dschelehsunni (*1012 BF, geschmeidige Bewegungen, katzenhafte Augen, flucht häufig) wurde – wie einst Marwan – in den Gassen der Stadt geboren und gehörte einer Kinderbande an, bis der Meister sie unter seine Fittiche nahm. Zwar ist sie ausgesprochen talentiert im Umgang mit Waffen, doch hält sie sich nicht an die Gebote Marwans. Ihr werden zahlreiche Liebschaften nachgesagt (selbst mit Auftraggebern), und auch sonst ist Nashjara kein Kind von Traurigkeit. Da Marwan in ihr sein junges Selbst sieht, übt sich der Meister bislang in Geduld und deckt einige der Vergehen seiner Lieblingsschülerin, damit keine zu große Unruhe bei den anderen Balayanim entsteht.

● Saif ibn Omar (*1010 BF, athletisch, blumige Sprache, geschickte Hände) hingegen hält sich strikt an die Gebote seines Meisters. Er ist pflichtbewusst und talentiert, hat bereits mehreren Fasarer Erhabenen gedient und sich einen guten Ruf aufgebaut.

Neben der Vervollkommnung seiner Fähigkeiten haben ihn die Mysterien von Al'Tacht in seinen Bann gezogen. Alleine oder mit anderen Entdeckern hat er sich schon oft in den Fasarer Untergrund aufgemacht und zahlreiche Geheimnisse gelüftet.

● Dromosch Sohn des Drogosch (*990 BF, weißer Bart, pummelig, watschelnder Schritt), ein Brillantzwerg aus dem Gefolge König Cendraschs und der Matriarchin Ingascha, ist seit ein paar Jahren der Hauptlieferant für Marwans Klingen, seitdem sich Marwan mit den Fasarer Erzzwergen wegen zu hoher Schmiedekosten zerstritten hat.

Beide verbindet der Hass auf alles Echsische, sodass der Schmied oft zu Gast in Marwans Haus ist. Legendar sind die Kamelspielpartien zwischen den beiden, die der Zwerg zwar schon meist in den ersten Zügen verliert, die dennoch stundenlang andauern.

● Der ehemalige Schüler Marwans namens Gafim der Geier (*999 BF, groß und hager, stechender Blick, redet sehr leise) hat sich von allen Prinzipien des Meisters losgesagt und ist zu einem der erfolgreichsten und vor allem gefürchtetsten Meuchler Fasars geworden. Gegenüber Marwan empfindet er nur Verachtung, sieht er doch in dessen Lebensphilosophie eine Schwäche. Sein erklärtes Ziel ist es, irgendwann Marwan auszuschalten und dessen Rolle als bester Kämpfer der Stadt einzunehmen.



Balayan



EIN HELD AUS DER SCIMSHAR-SCHULE

Die Ausbildung bei Meister Marwan hat nur sehr wenig mit der eines mittelländischen Kriegers oder Schwertgesellen zu tun. Zwar hängt ihnen oft der Ruf eines Meuchlers an, doch sind die Balayan in erster Linie Leibwächter, die ihren Auftraggeber bis zum biternen Ende schützen würden. Ein solcher Auftrag kann einen Balayan auch in eine andere Stadt, oder gar in ein anderes Land führen. Auch sendet Marwan immer wieder einige seiner ehemaligen Schüler aus, um die Geheimnisse Fasars zu erforschen, oder mehr Informationen über den alten Feind – die Echsenmenschen – zu sammeln.

DIE SCIMSHAR-SCHULE IM SPIEL

Meister al'Nazzar eignet sich hervorragend als Ansprechpartner für Geheimnisse über echsische Umtriebe und Fasarer Meuchler. Fremden Abenteurern gegenüber ist er aufgrund seiner Vergangenheit relativ aufgeschlossen, unterrichtet sie aber nur in wenigen seiner Techniken, wenn sie sich des Vertrauens des Meisters als würdig erweisen. Und auch dann unterweist er sie niemals in alle Mysterien seines Kampfstils.

Die Balayan sind einerseits hervorragende Leibwächter, vielleicht die besten, die man in Fasar finden kann. Doch man darf sich nicht nur eines unauffälligen Schutzes erfreuen: Die Schüler Marwan Sahibs lassen sich auch für Aufträge anwerben, die Lautlosigkeit und phexgefalliges Verhalten erfordern. Ja, selbst bei Racheakten stehen sie zur Verfügung, wenn ihr Auftraggeber sie von der Schuld seines Feindes überzeugen kann. Meuchler sind sie jedoch keine, sie töten nicht wahllos Menschen für Gold, wohl aber Mörder, Schurken und Kultisten, wenn diese sich gegen die Gesetze der Götter gestellt haben.

SZENARIÖIDEEN

... für Balayan

● Omar ibn Saif und andere Balayan sind von dem Erhabenen *Tariq ibn Rashman* (siehe Erste Sonne 100) als Leibwächter für eine Feier in dessen Wohnturm angeworben worden. Als plötzlich eine seltsame, echsenähnliche Kreatur durch den Boden bricht und die Feiernden angreift, ist es die Aufgabe der Balayan, Tariq und die Gäste zu schützen. Der Durchgang führt in das unterirdische Fasar, wo die Kreaturen eines Chimärologen ausgebrochen sind und ihren Meister getötet haben.

● Zwerge werden alt und vergessen nicht so schnell. Dies muss auch Marwan Sahib feststellen. Der erzwergische Schmied *Landrox Sohn des Kulmarox* fertigte schon für Asir Klingen an. Doch nach einer neuerlichen Erhöhung seiner Preise geriet er mit Marwan aneinander, und sie trennten sich im Streit. Seitdem schmieden die Brillanzwerge in Fasar die Waffen der Balayan. Da Landrox auf die Einnahmen nicht verzichten will und seinen Vettern aus Lorgolosch diese Aufträge missgönnt, macht er mit Gafim dem Geier gemeinsame Sache, der mit seinen Schergen Dromoschs Frau entführt hat. Der Brillanzwerg hat daraufhin die Aufträge für Marwan abgesagt, doch der Balayan-Meister ahnt, dass mehr als eine Laune hinter Dromoschs Verhalten steckt. Also schickt er einen Balayan los, der die Zwergin finden und retten soll.

... für fremde Helden

● Eine Heldengruppe, die bereits ein wenig Ansehen genießt, wird von Meister Marwan angeworben, um den Verbleib seiner Lieblingsschülerin Nashjara zu klären. Er selbst kann keinen seiner Balayan schicken, denn dann würde vermutlich herauskommen, welchen Lebensstil sie pflegt. Die Balayan ist in Schwierigkeiten geraten, als sie sich mit dem Ehemann der aranischen Gesandten am Hof des Fürsten eingelassen hat. Die betrogene Ehefrau hat ihre Gefolgsleute auf Nashjara gehetzt, und sie musste verletzt nach *Yol-Ifritim* fliehen und versteckt sich dort zwischen Schutthaufen. Ohne Hilfe wird sie gegen die Übermacht nicht bestehen können, und die Schergen der Aranierin werden nicht aufgeben, bis sie den Kopf der Balayan ihrer Herrin bringen können.

GEHEIMNISSE DER SCIMSHAR-SCHULE

● Auch wenn schon viele Jahre vergangen sind, so ist Marwan immer noch auf der Suche nach dem Mörder seines Meisters Asir. Und ohne es zu wissen, lebt dieser immer noch in Fasar. Der Priester des echsischen Kultes, den Asir einst vernichtete, war der Achaz-Kristallomant *His'Rah*. Nach dem Untergang seines Kultes suchte er unter, indem er mittels einer SEELENWANDERUNG den Körper eines Fakirs übernahm. Über viele Jahre hinweg baute er einen neuen Kult auf, der sich dieses Mal aus Bettlern, Tagelöhnern und anderen armen Fasarem zusammensetzt, denen er einen neuen Anfang verspricht, aufgebaut auf den Trümmern der Tünne der Erhabenen. Die Ermordung Asirs übernahm er persönlich, rechnete jedoch nicht damit, dass sein Schüler Marwan ihn verfolgen würde. Er plant auch Marwans Tod, doch bislang gab es keine günstige Gelegenheit.

Marwan selbst weiß noch nichts von His'Rah, aber er hat Spuren und Hinweise gefunden, die auf einen echsischen Kult schließen lassen, der sich irgendwo im Fasarer Stadtteil *Ghulabad* herumtreiben muss.

● Die magischen Fallen in Marwans Haus sind Geschenke der Bannakademie. Asir entdeckte zusammen mit seinem Schüler die Zauberschule und schloss mit der dortigen Spektabilität Freundschaft. Da beide Seiten sich gegenseitig Hilfe zugesichert haben, verzaubern gelegentlich die Bannmagier Marwans Zugänge mit allerlei Zaubersprüchen (z.B. HORRIPHOBUS-Türklinken, PARALYSIS-Fussbodenplanen). Im Gegenzug unterstützen Balayan die Expeditionen der Magier.

● Als Kind besah Marwan einst den Vater des Erhabenen *Manach der Goom* (siehe Erste Sonne 98). Manach entdeckte damals den kleinen Dieb und wollte ihn festhalten, wurde aber von Marwan verletzt und gedemütigt. Diese Schmach hat er bis heute nicht vergessen.

Hin und wieder wirbt er dennoch Balayan der Scimshar-Schule an, nur um ihnen unangenehme Aufgaben zuzuteilen und sie bei jeder Gelegenheit zu verspotten. Marwan denkt oft darüber nach, Manach eine Lektion zu erteilen und etwas aus seinem Burj zu stehlen, doch kann er es sich nicht leisten, dass man diesen Diebstahl zu ihm zurückverfolgen kann. Wenn jedoch einige Glücksritter dazu bereit wären, dieses Phexensrück abzuliefern ... (*)



RAFIM AL-HALANS RASTULLAHGEFÄLLIGE KLINGEN

Vollständiger Name: Rafim al-Halans rastullahgefällige Klingen
Standort: Landgut nahe Amhalla, Ableger in Mherwed, wird in ähnlicher Form in Neetha als Amazonen-Stil gelehrt (ohne religiösen Hintergrund, besonders, aber nicht ausschließlich für Frauen)

Wappen/Symbol: einer der 99 Namen des Eingottes als verschlungene Kalligraphie

Wahlspruch: *Die Stärke des All-Einen sei dir Klinge, der Glaube dein Schild.*

Träger: Rafim al-Halan, gefördert durch den Emir von Amhalassih

Spezialgebiet: berittener Kampf mit Säbel und Reiterschild

Personen der Historie: Rafim al-Halan, almadanisch-wämiger Konvertit und Kriegsheld, Gründer der Schule (*963 BF)

Bedeutende Abgänger: Dscherid ben Gaftar, Meisterschüler mit eigener Fechtschule in Mherwed (*989 BF), Hamar ben Ali, Achmad'sunni, vermutlich einzige je ausgebildete Frau (*1006 BF), Yussuf sal Rafim, Volksheld, als as-Saffah, der Blutvergießer, auch strenggläubiger Auftragsmörder (*995 BF)

Größe: mittel (9 Schüler in Amhalassih und Mherwed, bis zu 20 Lehrlinge in Neetha)

Beziehungen: groß (im Kalifat und unter Aramyas in Almada)

Finanzkraft: ansehnlich (wenig Barvermögen, die Schule unterhält jedoch eine eigene Pferdezucht)

Ausstattung: prächtige Pferde, hervorragende Übungswaffen, karge und auf das Wesentliche reduzierte Unterbringung

Besonderheiten: Rafim al-Halan bildet ausschließlich Männer aus



„Du kämpfst wie ein Ongalobulle!“

„War das jetzt ein Kompliment oder eine Beleidigung?“

—ein unbekannter Abenteuerer im Duell mit einem verschleierte Schüler Rafim al-Halans, neuzeitlich

„Du solltest dich was schämen, ihn achistos einen alten Mann zu schimpfen! Auf Seiten des Kalifen, gelobt sei sein Name!, focht er tapfer, bis ihn die Klingen der rüdigen Al'Anfaner fällten wie eine überreife Dattelpalme. Doch nicht die giftbestrichenen Waffen des Feindes töteten Perainio Yantez, es war das Fieber, welches von im Besitz ergriff. Neun Tage wütete es in seinem Körper, wie die schlimmste Glut der Khôm. Und als er erwachte, war Perainio Yantez nicht mehr. Geschwächt, doch ungebrochen sein Wille, erhob er sich von seiner Liegestatt und sagte, er habe die Gnade des All-Einen erkannt. Als Rafim al-Halan kehrte er zurück auf das Schlachtfeld und ritt an der Seite seiner neugewonnenen Brüder gegen den Feind. Und jetzt überlege dir gut, Hassan ben Alrik, ob du noch einmal schlecht über den Oheim daherreden magst!“

—eine aufgebrauchte Mutter zu ihrem Sohn, gehört auf dem Basar zu Eslamabad, 1035 BF

„Vertraue auf Rastullah, doch binde zuerst dein Pferd an!“

—Rafim al-Halan zu einem seiner Schüler, neuzeitlich

GESCHICHTE

Die Geschichte der Schwertschule ist untrennbar mit dem wechselhaften Werdegang des jungen Mannes verknüpft, der einst als Perainio Yantez in Then das Licht der Welt erblickte. Nachdem er die Kunst zu kämpfen am Kriegerseminar zu Punin erlernt hatte, zog der junge Almadaner auf der Suche nach Vervollkommenung seiner Waffenkunst durch die Lande. Es folgten Dienstzeiten in wechselnden Einheiten der leichten Kavallerie und Grenzscharmützeln mit den Novadis. Auf Turnieren tat sich der heißblütige Kämpfer besonders im Buhurt hervor. Schließlich aber zog er durch das wilde Transbosquirien, über den Blutpass gen Fasar, um sich in der Mutter aller Städte bei den Tulamischen Reitern zu verdingen. Doch auch die legendäre Reiterarmee des Fasarer Fürsten konnte ihn nur einige Jahre an sich binden, bevor ihn wieder die alte Rastlosigkeit überkam. Perainio zog weiter nach Süden und unterstützte den Aufstieg eines jungen Erben der Beni Shadif, Mustafa von Unau, des späteren Kalifen Malkillah III., und geriet so in die Wirren des Khômkriegs. Als der Löwe und der Rabe über die religiöse Vorherrschaft und das Schicksal der Tulamidenlande stritten, wurde er 1008 BF bei einem Scharmützel im Shadif schwer verwundet. Das Wundfieber tötete den Almadaner Perainio Yantez, doch er kehrte, wie durch ein Wunder genesen und stark in seinem neugewonnenen Glauben an den Eingott Rastullah, als Rafim al-Halan unter die Lebenden zurück. Geschwächt vom Fieber konnte er sich nur eingeschränkt an der Rückeroberung der an die Al'Anfaner



gefallenen Städte bereiligen, Rafim jedoch nutzte die Zeit auf dem Krankenlager und beschäftigte sich ausführlich mit religiösen Schriften. Er kommentierte und übersetzte *Also sprach Rastullah* in seine Muttersprache, und er widmete sich dem Studium von Krona Adersins *Vademecum für das Waffenhandwerk*, dessen Lehren er ins Tulamidische übertrug. Als der Krieg vorüber war, eröffnete er 1011 BF, 252 Jahre nach der Offenbarung Rastullahs, mit dem Segen des Kalifen seine eigene Schwertschule, die rastullahgefälligen Klingen des Rafim al-Halan. Gelegen an den Hängen des Amhallassih, im Schmelzgebiet almadanischer, horasischer und novadischer Kultur, unterrichtet er seither ausgewählte Zöglinge in der Kunst des rastullahgefälligen Lebens und Kämpfens. Insbesondere die letzten Jahre sind geprägt von der fieberhaften Suche nach einem fähigen Nachfolger, weiß der bereits über Siebzigjährige doch nur zu gut, dass seine Zeit sich langsam dem Ende zuneigt.

DIE AUSBILDUNG BEI RAFIM AL-HALAN

Seit Gründung seiner Schule bildet Rafim al-Halan nur männliche Zöglinge in der Kampfkunst aus, die zumeist im Alter von neun, seltener auch einmal mit 13 Jahren in seine Obhut gegeben werden. Dank seiner Freundschaft zum Emir von Amhallassih finden sich unter den angehenden Schwertgesellen auch häufig Söhne aus besserem Hause oder sogar der ein oder andere Sprössling aus dem Harem des Emirs. Der Sahib ist als äußerst barmherzig bekannt und lässt einmal im Gottesnamen großzügige Almosen in den umliegenden Siedlungen verteilen. Dennoch sind die Kosten für eine Ausbildung bei Rafim al-Halan hoch, finanziert er doch sein Gestüt mit edlen Shadif und Tulamiden aus dem Erlös seiner Schule, um den Schülern die bestmögliche Ausbildung zu Pferd zukommen zu lassen. Er gibt zudem, anders als viele andere Schwertmeister, nur äußerst selten Unterricht außerhalb des regulären Lehrbetriebs. Kann die Familie eines besonders begabten Schülers die geforderte Summe nicht aufbringen, besteht aber die Möglichkeit, die Lehrzeit durch Mittel des Emirs von Amhallassih zu finanzieren, oder aber die Summe nach Ende der Ausbildung bei Rafim al-Halan zu begleichen.

Die Jungen sind bereits vom ersten Tag an selbst für die täglichen Verrichtungen auf dem Landgut nahe Amhallassih verantwortlich. Die den Schülern zugewiesenen Pferde werden selbsttätig versorgt, Ställe gemistet sowie Sättel und Zaumzeug gepflegt. Besonders durch den gemeinsamen Alltag ist der Zusammenhalt unter den Schülern groß. Die Älteren (*tulamidisch: abi* – älterer Bruder) sind dazu ange-

halten, den Jüngeren zur Hand zu gehen, und auch nach Abschluss der Lehrzeit bezeichnen sie einander noch häufig als Brüder.

Als Ausgleich für die körperlichen Entbehrungen, die er seinen Zöglingen so manches Mal abverlangt, unterrichtet Rafim al-Halan sie außerdem je nach Neigung in Philosophie oder Geographie. Er vermittelt ihnen die Grundlagen der Herrschaft des Kalifats (*Staatskunst*), lehrt sie taktisches Geschick in einer Partie *Rote-und-Weiße-Kamele*, oder regt dazu an, die Beziehung mit den ihnen anvertrauten Tieren zu vertiefen. Selbst vor theoretischen Unterweisungen über Zauberei

schreckt der erfahrene Veteran nicht zurück, legt aber stets großen Wert darauf, seine Schüler zu ermahnen, den Umgang damit gemäß der Lehren des All-Einen zu meiden und gegebenenfalls sogar zu bekämpfen.

Ein wichtiger Bestandteil des Alltags ist neben dem sicheren Sitz auf dem Pferderücken und der Ausbildung an der Waffe das gemeinsame Morgen- und Abendgebet, zu dem sich die Schüler im Innenhof versammeln. Gemeinsam lesen sie im Anschluss aus religiösen Schriften und diskutieren Auslegungen mit dem Meister. Der Glaube an den Eingott Rastullah ist übrigens entgegen anderslautender Gerüchte nicht verpflichtend, vielmehr bildet der Schwertmeister auch Ungläubige an Pferd und Waffe aus. Bisher ist es jedoch noch nie vorgekommen, dass ein Ungläubiger auch die Abschlussprüfung bestanden hat. Entweder er konvertierte während der Zeit seiner Unterweisungen, oder aber er scheiterte an den Prüfungsaufgaben, deren Lösungen tief im

den Lehren des All-Einen verankert sind. Besteht ein Zögling neben den abschließenden Kämpfen auch das letzte Zwiegespräch mit seinem Meister, sticht dieser ihm mit ruhiger Hand die Tätowierung auf Handrücken oder Unterarm, die in verschlungener Kalligraphie einen der 99 Namen Rastullahs, den Namen des Schülers und den seines Meisters verbindet.

RASTULLAHGEFÄLLIGE FECHTKUNST

Der Meister (*tulamidisch: Sahib*) vermittelt in seinen Unterweisungen die Kampfkunst mit Säbel und Schild, wie er sie einst erlernte und in zahllosen Schlachten erprobte. Dabei versucht er stets nicht nur Waffenlehre zu sein, sondern ist bemüht, seinen Schülern auch die Lehren seines Gottes nahezubringen, die er als grundlegend für seine Art zu kämpfen erachtet. Eine Philosophie der Demut und Stärke prägt das rastullahgefällige Spiel mit den Klingen. Der Glau-



Reiter gegen Fußkämpfer



be wird hierbei stets als Wehr und Schild des Kämpfers gesehen und soll Grundlage sein für seine moralische Verpflichtung dem Gott, den Rechtgläubigen und sich selbst gegenüber. Rafim al-Halan legt dabei jedoch großen Wert darauf, dass seine Schüler auch andere Glaubensrichtungen tolerieren und hält allzu ausgeprägte Formen von religiösem Fanatismus für kurzfristig und gefährlich. Der Großteil der Ausbildung aber konzentriert sich auf körperliche Übungen. Im waffenlosen Kampf werden die angehenden Schwertgesellen geschult, und so lernen sie, schon bevor sie sich das erste Mal mit scharfen Klingen messen dürfen, die *Siebenundzwanzig erlaubten Griffe von Unau*, die Grundlagen für viele weitere waffenlosen Übungen darstellen. Um weiterhin die Einheit von Körper und Geist zu schulen, unterrichtet Rafim al-Halan zusätzlich im Haidamal, dem tulamidischen Schattenkampf. Besonderes Augenmerk wird auch auf die gemeinsame Ausbildung zu Pferde gelegt. Schnelligkeit, sowie das Verschmelzen zu einer Einheit im Kampf, werden durch das enge Zusammenleben gefördert und immer wieder in oft halsbrecherischen Ritten geübt. Tüchtigkeitsübungen, die Ross und Reiter aufs äußerste fordern, sind keine Seltenheit. Besonders beliebt bei den Schülern ist Sindaga, das Schlangenstechen, bei dem im Vorbeireiten eine auf den Boden gezeichnete Schlange mit dem Messer getroffen werden muss – aus vollem Galopp versteht sich. Hier entstehen häufig Freundschaften fürs Leben und nicht selten kommt es vor, dass einer der Schüler den Meister bittet, den vierbeinigen Gefährten der Lehrjahre auslösen und gemeinsam mit ihm die Schule verlassen zu dürfen.

WERTE UND TUGENDEN

Neben einer weltoffenen Auslegung der 99 Gesetze, insbesondere was den Umgang mit Ungläubigen und die Toleranz gegenüber anderen Glaubensrichtungen angeht, werden die Schülern Rafim al-Halans stets dazu angehalten, den Menschen ein Vorbild an Tugendhaftigkeit zu sein. Wie im novadischen Kulturkreis üblich, nimmt ist die Verteidigung der Ehre von großer Wichtigkeit, sei es die des Meisters, der Mitzöglinge, der eigenen Familie oder des Reittieres. Hierbei schätzt Rafim al-Halan Torheiten jedoch nicht sonderlich, stattdessen predigt er immer wieder bedachtes Handeln und Nachhaltigkeit. Hierbei weicht er an einer Stelle besonders deutlich von einer weitverbreiteten Lehrmeinung ab, die aber durchaus als Grundstein seiner toleranten Glaubensauslegung gelten kann: Rastullah verteidigt seine Ehre selbst und Rafim al-Halan sieht es als Anmaßung, in seinem Namen zu handeln. Neben dem Schutz der Schwachen gilt die besondere Sorge der Zöglinge außerdem dem Gedeihen des Kalifats, dessen Tradition sich der Meister als Anhänger Malkillahs III. verpflichtet sieht. Den Schwertschülern wird eingebläut, die Gesetze der Gastfreundschaft zu achten, die unter den Novadis besondere Achtung genießen, und auf deren Einhaltung Rafim al-Halan insbesondere innerhalb seiner eigenen Mauern größten Wert legt.

IN DEN HÜGELN DES AMHALLASSIH

Unweit der Stadt Amhallah liegt das kleine Landgut des Schwertmeisters, das er mitsamt der dort ansässigen Pferdezucht zur Gründung seiner Schule erwarb. Die beiden großzügig bemessenen, weiß gekalkten Flachdachbauten gruppieren sich um einen schat-

tigen Innenhof, in dem zwischen Dattelpalmen und Wasserspiel zum gemeinsamen Gebet gerufen wird. Im Innern findet sich keinerlei unnötiger Luxus. Die Räumlichkeiten sind schlicht gehalten, die Teppiche am Boden wenig verschwenderisch, und bis auf die mit religiösen Kalligraphien umrahmten Rundbogenfenster zum Innenhof finden sich kaum Verzierungen. Einzig das kleine, von einer nahen Quelle gespeiste Hamam zeugt vom Wohlstand des vormaligen Besitzers, und hier finden sich die Schüler gerne zum Bad zusammen, um die Mühen des Alltags für einen Augenblick hinter sich zu lassen. Auch die Quartiere, in denen sich meist drei Schüler ein Zimmer teilen, sind einfach, aber gemütlich eingerichtet. Bis auf den Koch, den Rittmeister, der sich um die kleine Pferdezucht der Schule kümmert, und einen alten Hausdiener beschäftigt Rafim al-Halan kein Personal und legt größten Wert darauf, dass auch der Sohn eines Sultans sich in Demut den alltäglichen Aufgaben widmet. Waffenübungen finden meist außerhalb des Gebäudes auf einer der ungenutzten Weiden oder im Schatten der umstehenden Pinien statt. Zu Ausritten dringen die Schüler in kleinen Gruppen manchmal bis weit in die Berge vor, oder reiten bis hinunter an die sprudelnden Ufer des Yaquir.

Was denkt ein Schüler Rafim al-Halans über ...

... **Sahib Rafim al-Halan:** „Er hat uns die Augen geöffnet und uns für die Fähigkeiten dieser Welt gestählt. Wir sind die Stütze des Kalifats, die Klingen, bereit gegen jede Bedrohung. Das alles verdanken wir seiner Weitsicht. Rastullah sei Dank, dass er den wahren Glauben erkannt hat.“

... **die Reconquista:** „Es ist nicht leicht, jemandem mit Besonnenheit zu begegnen, der einem die rechtmäßige Heimat nehmen will. Doch lässt sie wissen: Wir verstehen eine Klinge zu führen, die schneller ist und tiefer dringt als jedes falsche Wort der Ungläubigen.“

... **andere Schwertgesellenstile:** „Eine solche Verschwendung von Rastullahs Gaben. Es mag sein, dass sie zu kämpfen verstehen, doch erst unser Glaube ist es, der Geist und Körper wahrhaft stählt.“

Was denkt ... über einen Schüler Rafim al-Halans

... **der Mawdli von Amhallassih:** „Erstaunlich weitsichtig für die Schüler eines Mannes, der früher einmal die Namen der Götzen im Munde führte. Sie sind eine wichtige Stütze für unser Volk und fördern die Werte, die uns der All-Eine mit auf den Weg gab.“

... **ein zwölfgöttergläubiger Almadaner:** „Von Pferden mögen sie ja was verstehen, aber sie werden von einem Mann unterweisen, der seine eigene Herkunft verleugnet und sich von den Zwölfen abgewandt hat. Die Wüstensonne hat ihm wohl das Hirn verbrannt ...“

... **ein Schwertgeselle nach Adersin:** „Das Kuriose ist ja, dass Rafim al-Halan sich auf die Lehren von Kiona Adersin beruft. Er hat das Werk sogar eigenhändig kommentiert, und das gar nicht mal dumm, will ich meinen.“



RAFIM AL-HALAN, SCHWERTMEISTER

Der in Würde gealterte Schwertmeister Rafim al-Halan (*963 BF, ergrautes Haar, strahlend blaue Augen, sparsame Gestik, benutzt oft Gleichnisse) hat ein bewegtes Leben hinter sich. Als junger Almadaner ausgezogen, seine Kampfkunst zu perfektionieren, war Perainio Yantez auf dem Höhepunkt angelangt. Er war er mit den Tulamidischen Reimern in zahllose Schlachten gezogen und hatte sich die Gunst des späteren Kalifen erkämpft, als er schließlich im Shadif elend an einem Fieber zu krepieren drohte. Ausgerechnet der in dieser Situation entdeckte Glaube an Rastullah rettete den Mann, der zuvor nur Lippenbekenntnisse an seine Götter geleistet hatte. Überzeugt, nur dank dem All-Einen zurück ins Leben gefunden zu haben, stellte er sein Leben und Wirken und auch seine Kampfkunst in den Dienst des Gottes, um getreu seiner Lehren nach Vervollkommenung zu streben. Seine Weisheit ist bei seinen Freunden geschätzt und wird von seinen Feinden gefürchtet. Ganz so unpolitisch, wie er sich gerne gibt, ist Rafim al-Halan allerdings nicht. Im Unterrichten seiner Schüler sieht er seinen Beitrag zum Kalifat, dessen glühender Anhänger er mit den Jahren geworden ist. Mit der Zeit hat er sich mächtige Feinde geschaffen, denn nicht alle sehen in ihm den glücklich Bekehrten und neiden ihm seine Freundschaft zu den Mächtigen, wie dem einflussreichen Emir von Amhalassih.

Inzwischen spürt er seine alten Knochen und er muss immer häufiger zur Cheriacha-Pfeife greifen, um die Schmerzen zu lindern. Mit zunehmendem Alter treibt ihn die Sorge um einen Nachfolger, der sein Vermächtnis fortführen kann, doch bisher erfüllt keiner seiner Schüler die hohen Erwartungen. Noch ist er nicht bereit, Dscherid zurückrufen, der inzwischen in Mherwed eine Familie gegründet hat, fürchtet er doch, dass sein ehemaliger Schüler nicht die nötige Toleranz für Andersgläubige mitbringt, die es braucht die Schule in seinem Sinne fortzuführen.

WEITERE PERSONEN

● Rafims Koch **Alrik** (*990 BF, schütteres Haar, untersetzt, kaut ständig Minzblätter) hörte einst auf den Namen Alricio und war bei einem Überfall novadischer Wegelagerer erbeutet und in die Sklaverei verschleppt worden. Der Schwertmeister kaufte den ehemaligen Landsmann auf dem Sklavenmarkt, und seither wich ihm der aufgeweckte Wirtsohn nicht mehr von der Seite, auch nicht, nachdem

Rafim al-Halan ihm wiederholt die Freiheit geschenkt hatte. Er ist ein leidenschaftlicher, aber mäßig begabter Koch mit einer Vorliebe für scharf gewürzte, tulamidische Gerichte. Mit seinen Cressos, süßen almadanischen Schmalzkringeln, ist es ihm aber bisher gelungen, das Herz eines jeden Schülers zu erobern. Dass er auch nach 20 Jahren in den Diensten Rafims am Zwölfgötterglauben festhält, ist wohl nur seiner ausgeprägten Sturheit zu verdanken.

● Hausdiener **Jheroch** (*1000 BF, glattrasiert, zurückhaltend, ordentlich) und Stallmeister **Qumar ben Ghulsav** (*1006 BF, bärtig, blumige Redeweise, draufgängerisch) sind seit einigen Jahren in Rafims Diensten, nachdem er sich selbst neben dem Unterricht nicht mehr in vollem Umfang um Pferdezucht und Haushalt kümmern konnte. Die beiden Brüder sind unterschiedlich wie Tag und Nacht. Während der wagemutige Qumar von vielen Schülern aufgrund seiner gewagten Reitmanöver und nächtlichen Ausritten als Held verehrt wird, wird Jheroch wegen willkürlich verteilten Strafarbeiten und seines exzellenten Gehörs für Dinge, die er nicht hören sollte, geradezu abergläubisch gefürchtet.

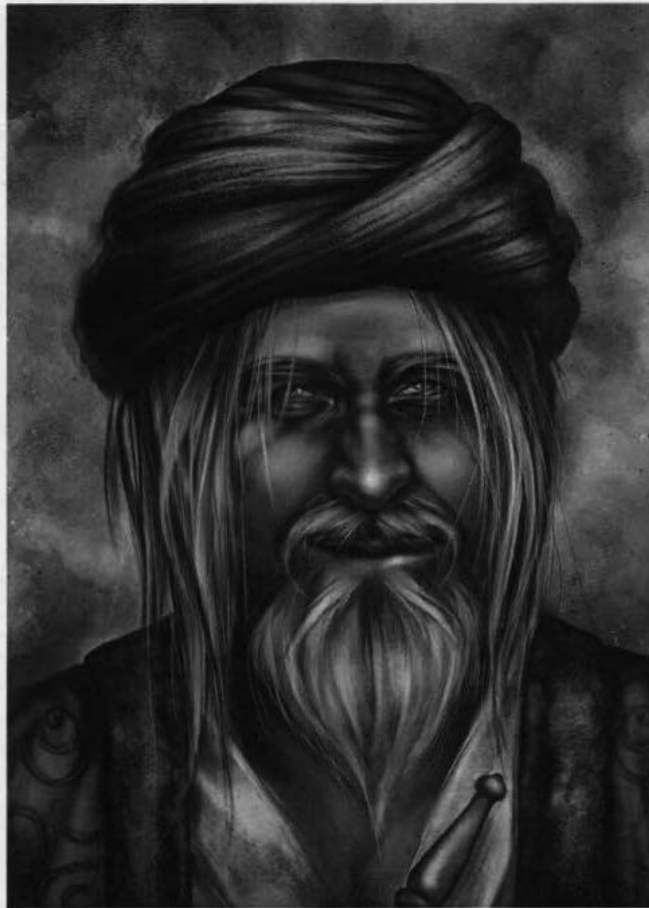
● Dscherid ben Gaftar (*989 BF, pechschwarzes Haar und Vollbart, fehlender kleiner Finger an der linken Hand, jähzornig) lebt mit seinen beiden Frauen und sechs Kindern in Mherwed und unterrichtet dort seit rund zehn Jahren den Stil seines Meisters in einer eigenen Schule. Ursprünglich hatte er gehofft, die Nachfolge seines Meisters antreten zu können, doch seine zunehmend ablehnende Haltung gegenüber Ungläubigen

und seine ausgesprochene Hitzköpfigkeit führten schließlich zum Zerwürfnis mit Rafim al-Halan. Seither haben die beiden kein Wort miteinander gewechselt, lediglich leidenschaftliche Briefe zeugen noch immer von der Kluft zwischen den beiden Männern, die einander ehemals liebten wie Vater und Sohn.

und seine ausgesprochene Hitzköpfigkeit führten schließlich zum Zerwürfnis mit Rafim al-Halan. Seither haben die beiden kein Wort miteinander gewechselt, lediglich leidenschaftliche Briefe zeugen noch immer von der Kluft zwischen den beiden Männern, die einander ehemals liebten wie Vater und Sohn.

EIN SCHÜLER RAFIM AL-HALANS ALS HELD

Es kann besonders reizvoll sein, einen jungen rastullahgläubigen Schwertgesellen ins Spiel zu führen, weil er sich durch seine religiöse und kulturelle Prägung sehr vom Bild des modernen Schwertgesellen abhebt. Anders als viele Novadis, wird er Ungläubigen meist mit größerer Offenheit begegnen. Gerade der jugendliche Ungestüm kann jedoch dazu führen, dass er Kameraden gerne seine (vermeintliche) Überlegenheit unter Beweis stellt.



Rafim al-Halan



Wann immer möglich, wird er versuchen, seinen hohen moralischen Anforderungen gerecht zu werden und nicht gegen die Gebote seines Gottes zu verstoßen – eine schier unlösbare Aufgabe, an der er letztendlich, wie auch an den Herausforderungen und Kämpfen eines Heldenlebens, wachsen wird. Sein Ziel ist stets die Perfektion seiner Kampfkunst, und er wird keine Möglichkeit ungenutzt lassen, sich zu messen, sei es an Gegnern oder Heldenmännern.

Das Schwertgesellentum selbst ist bei den Novadis in seiner modernen Form nur wenig bekannt, und dementsprechend fehlt den Absolventen von Rafim al-Halan dieses Selbstverständnis. Es ist aber nicht ungewöhnlich, sich auf einen berühmten Lehrer zu berufen. In vielen Fällen wird man ihn aber mit großer Wahrscheinlichkeit für einen Krieger, Söldner oder gar einen der legendären Hadjinim halten. Die Achtung (oder Missachtung), die Schwertgesellen in anderen Ländern entgegengebracht wird, wird ihn wahrscheinlich anfänglich verwirren und kann am Spieltisch für unterhaltsame Missverständnisse sorgen.

DIE SCHÜLER RAFIM AL-HALANS IM SPIEL

Sollten ihre Helden die Schwertschule in den Bergen des Amhallassih aufsuchen, überraschen Sie sie mit überbordender Gasfreundschaft und begegnen Sie ihnen trotz der Abgelegenheit mit großer Weltoffenheit. Nicht alle Schüler Rafim al-Halans folgen dieser Philosophie, zumindest in den Mauern der Schule aber, ist das Wort des Meisters Gesetz.

Häufig finden sie sich als Leibwache oder bezahlte Bedeckung als Begleitung einer Karawane. Auf Reisen können Sie Ihre Helden mit einem jugendlichen Heißsporn konfrontieren, dem erst seine Grenzen aufgezeigt werden müssen, oder aber Sie bieten einen erfahrenen Schüler Rafims als Weggefährten, willigen Duellpartner oder Lehrmeister an.

SZENARIOIDEEN

Einige von Rafim al-Halans Schülern haben sich zu einem nächtlichen Ausflug über den Yaquir hinreißen lassen und sind in Schwierigkeiten geraten. Die Helden werden gebeten, sich auf die Suche nach den Zöglingen zu machen, oder Sie konfrontieren sie mit den Folgen dieser Torheit. Die Bewohner des kleinen Almadanischen Fischerdorfchens sind wenig erbaut über die nächtlichen Unruhestifter. Es liegt an den Helden, ob die Ausreißer heil zu ihrem Meister zurückkehren können, oder die aufgebrachten Almadaner an den verschreckten Jungen ein Exempel statuieren.

Yussuf sal Rafim (*995 BF, Adlernase, zahlreiche Kampfnarben, strenggläubig aber hochmütig, unruhiger Blick) wird im Shadif als Volksheld verehrt, seit er den Harem eines einflussreichen Beys im Alleingang aus Räuberhand errettete. Seit einer Pilgerreise nach Keft ist seine Weltoffenheit jedoch kalter Verachtung gewichen, und er missbraucht seine Fähigkeiten, um sich in wechselnden Städten als Auftragsmörder zu verdingen, bevorzugt gegen ungläubige Ziele. Haben die Helden sich mächtige Feinde gemacht, ist es möglich, dass er auf sie angesetzt wird. Sie können Yussuf aber auch als Handlanger eines Schurken einsetzen, der sich die religiöse Verblendung des jungen Mannes zunutze macht.

GEHEIMNISSE

Der Verlorene Sohn: Rafim al-Halan hat trotz diverser Angebote nie eine Frau genommen, denn auch wenn er mit seinem alten Leben als Perainio Yantez abgeschlossen hat, so plagen ihn so manches Mal die Geister der Vergangenheit. Als junger Mann zeugte er einen Sohn mit einer puniner Tochter aus adligem Hause. Um nicht da Gesicht zu verlieren, folgte die Eheschließung, die Verbindung jedoch war wenig glücklich, da aus rahjagefälliger aber flüchtiger Leidenschaft geboren. So verließ er schon bald seine junge Familie, sehr zum Ärger seiner Angetrauten, die sich im Sich gelassen wähnte. Seine Frau ist inzwischen verstorben, und was aus seinem Sohn geworden ist, darüber kann der in Abgeschiedenheit lebende Schwertmeister nur spekulieren.

Reconquista!: Seit einiger Zeit gibt es im Grenzgebiet immer häufiger Ärger mit Anhängern der Reconquista, welche die ehemals Almada zugehörigen Gebiete nicht länger in unter der Herrschaft der Novadis sehen wollen. Dass Rafim in einer der treibenden Kräfte hinter den Überfällen auf novadisch besiedelte Gebiete südlich des Yaquirs ausgerechnet seinen Enkel *Almadeo die Madjani* (*1018 BF, strahlend blaue Augen, aufbrausendes Temperament, hasst Novadis) erkennen musste, schmerzt den alten Schwertmeister sehr. In seinem Inneren hofft er auf eine Aussöhnung mit dem wütenden jungen Mann, der bisher weder um seine Herkunft noch das wahre Schicksal seines Großvaters weiß.



SCANLAIL NI UININS ALBERNISCHES RAUFEN

Vollständiger Name: Scanlail ni Uinins
Albernisches Raufen

Standorte: Havena, Bethana, Elen-
vina, Al'Anfa

Wappen/Symbol: silberner Sä-
bel und Buckler gekreuzt über
silberner Wellenlinie vor blauem
Grund

Wahlspruch: *Altior Adversis* (Über
Widrigkeiten erhaben)

Legitimation: Fürst Cuanu ui Ben-
nain (1011 BF)

Spezialgebiet: Säbel, Kurzschwert, Buckler, Kampf zur See und
im Wasser

Personen der Historie: Krona Adersin (*963 BF)



Bedeutende Abgänger: Der Dicke Radulf, berühmter
Kaperkämpfer, Swafgard Eiriksdottir, die elegan-
te Thorwalerin, Corazon Efferdanez, bildet in
Al'Anfa aus (*1004 BF)

Größe: groß (durch Ableger, die einzelnen
Schulen eher hinlänglich)

Beziehungen: groß (viele adlige Abgänger)

Finanzkraft: ansehnlich

Ausstattung: ansehnlich (schwimmende Fecht-
plattform, wertvolles Exemplar des *Vademecum*
für das Waffenhandwerk mit zahlreichen handschrift-
lichen Anmerkungen der Autorin und ihrer Schülerin Scanlail)

Besonderheiten: Scanlail ni Uinin legt besonderes Augenmerk
darauf, den Umgang mit unsicheren Kampfbedingungen zu
meistern

„Ni Uinin-Schüler wissen, dass wahre Schwertmeisterschaft nicht nur
in Turnieren und Duellen errungen werden kann. Turniere sind für
das wahre Gefecht nicht zu gebrauchen. Dort kennt ihr Ort, Zeit,
Regeln, euren Gegner, und es gibt dort sogar einen Schiedsrichter, der
über diese Regeln wacht. Turniere sind Wettkämpfe, keine Kämpfe.
Wir lernen hier kämpfen, nicht spielen!

Hier lernt ihr den Umgang mit der Unsicherheit. Ihr müsst euch an-
passen können, auf ein schwankendes Schiffsdeck, einen unehrenhaf-
ten Gegner, eine zerbrochene Waffe.

Ihr werdet eine Philosophie der Unsicherheit verinnerlichen, und ihr
werdet üben, dieselben Schritte, Hähne und Paraden immer und im-
mer wieder üben, bis ihr auch die Unsicherheit meistern könnt. Ihr
werdet erst handeln, dann denken. Alles andere liegt nicht in der Na-
tur des Menschen, und wenn es die Hesindejünger noch so oft behaup-
ten. Ihr werdet also lernen, eurem Instinkt zu vertrauen. Ihr werdet
aber auch akzeptieren, dass ihr keinen Anspruch darauf habt, auf der
Gewinnerseite zu stehen. Pfade werden sich verschließen, und ihr wer-
det ruhig bleiben und einen anderen Weg wählen. Denn dies ist der
Weg Rondras. Dies ist der Weg des guten Kämpfers.

Vergesst, nicht: Seine Pläne auszusprechen ist der sicherste Weg, die Göt-
ter lachen zu hören. Also befreit euren Geist, und lernt zu kämpfen!“

—Scanlail ni Uinin vor der ersten Fechtstunde neuer Zöglinge, neu-
zeitlich

GESCHICHTE

Scanlail ni Uinin war die erste und gleichzeitig letzte Schülerin
Krona Adersins. Mit dem Siegelring in der Tasche und nach lan-
gen Jahren der Wanderung kehrte Scanlail zu Krona Adersins
Schule zurück, um dort ihre Meisterprüfung abzulegen, kurz be-
vor sich Krona aufgrund einer Verletzung zurückziehen musste.
Daraufhin wurde Scanlail mit Segen Brins von Gareth angeboten,
die Schule zu übernehmen, bis Kronas Söhne selbst ihre Schwert-
meisterschaft erlangt hatten. Doch die Albernierin wollte nicht das

Nächstliegende tun und die Lücke füllen, sondern ihren eigenen
Stil gründen. Sie konnte auch den „ausschweifenden Anderthalb-
händer-Experimenten“ der Söhne Kronas nichts abgewinnen, sah
darin sogar beinahe einen Treuebruch am Stil der alten Freundin.
Daher gründete sie 1011 BF kurzerhand eine eigene Schule in
ihrer Heimat Albernien.

Das Recht dafür verlieh Fürst Cuanu ui Bennain nur zu gern, war
ihm doch an der Ausbildung von albernietreuen Kämpfern zu den
unruhigen Zeiten des Orkensturms und der Answinkerise sehr gelegen.
Ni Uinin lehrt heute in ihrer Kampfschule in Havena einen Stil,
der sich stark an Krona Adersins *Vademecum für das Waffenhand-
werk* (siehe Seite 162) orientiert. Die albernische Schwertmeisterin
ließ dabei auch Elemente aus ihren Wanderjahren einfließen, die
sie vor allem auf Schiffen der Flotten des Mittelreichs und sogar
auf einem Drachenboot ihrer thorwalschen Vorfahren erlernt
hatte. Damit entwickelte sie Kronas Stil weiter, wobei sie mehr
Augenmerk auf den Kampf mit dem Faustschild als mit sperrige-
ren Schilden legte. Dazu favorisiert sie den Säbel und interpretiert
Schildschläge mit thorwalschen Rundschilden für den schnelleren
Buckler um. All dies trägt dem Kampf in beengter Umgebung mit
zahlreichen Hindernissen Rechnung, wie er auf einem Schiffsdeck
ausgetragen wird.

Die ersten Schwertmeister des *Albernischen Raufens* gründeten Ab-
leger in Elenvina und Bethana. Im Zuge des Konfliktes zwischen
den Nordmarken und Albernien kam es in jüngster Zeit immer wie-
der zu Duellen zwischen Gesellinnen aus beiden Provinzen. *Kvalor
von Klippag*, der Meister der Niederlassung in Elenvina, ließ sich
daraufhin sogar zu abfälligen Bemerkungen gegenüber den Ein-
wohnern Albernias hinreißen. Nach einem klärenden Duell mit
seiner ehemaligen Meisterin wahren beide Schulen aber inzwi-
schen wieder Neutralität.

In Kuslik und Dröl ist Scanlails Kampfkunst als *Schildschläger-Stil*
bekannt, wird dort aber nur von wandernden Schwertgesellinnen



weitergegeben und besitzt keine eigene Niederlassung. Im Jahre 1030 BF sorgte die Eröffnung eines weiteren Ablegers des Alber-nischen Raufens auf den Straßen Havenas für Aufsehen. Corazon Efferdanez, eine Abgängerin des Schule, eröffnete in Al'Anfa eine un-lizenzierte Niederlassung. Ausgerechnet in der Pestbeule des Sü-dens wird nun der heimatische Stil gelehrt – ein Skandal für stol-ze Albernier. Doch aller Protest war vergebens, hat das Recht des Mittelreichs doch keine Gültigkeit im tiefen Süden. A len leeren Drohungen zum Trotz floriert Efferdanez' Schule ungestört durch den Zulauf aus den Reihen der wohlhabenden Fanas und Granden gleichermaßen. Meisterin Scanlail schweigt sich zu dem Vorfall aus, was ihr hinter vorgehaltener Hand geäußerte Kritik einbringt.

LEBEN AN DER SCHULE

Viele Adlige am Großen Fluss sehen zwar immer noch das klas-sische Knappentum für ihre Stammhalter als Ideal, gerade für ihre zweit- oder drittgeborenen Sprösslinge erscheint jedoch eine moderne Schwertgesellenausbildung als gute Gewährleistung ei-nes eigenen und doch standesgemäßen Auskommens durch das Waffenhandwerk.

Scanlails Schule in der stolzen Stadt Havena öffnet jedoch ihre Tore nicht nur für Adlige des alten Schlags – auch wohlhabende Bürger erhalten hier die Möglichkeit, ihren Kindern eine ruhmrei-che Zukunft zu sichern.

Der Fechtstil hat nicht nur Zulauf aus Albernia, auch andere Soe-fahrernationen haben den Wert von geschulten Einzelkämpfern als Teil ihrer Schiffsbesatzungen erkannt. Dadurch gewann das Alber-nische Raufen auch im Horasreich und in Meridiana an Po-pularität.

Die Fechtschule ist in einem Stadthaus am Ufer des Großen Flusses untergebracht. Neben dem eigentlichen Fechtsaal dienen noch ein Sandplatz, eine Schlammgrube, das Meer sowie dessen Küste, ein kleines Waldstück und sogar eine schwimmende Plattform am Kai als Übungsstätte.

Die Zöglinge werden während der Fechrübungen mit äußerster Strenge unterrichtet. Abseits davon genießen sie aber große Frei-heiten, wohnen meist als Kinder wohlhabender Eltern in Zimmern im Stadtkern und sind durchaus angehalten, ihre Umgangsformen im Stadtleben zu erproben. Dies gilt aber nur zu den Gelegenhei-ten, an denen Scanlail in ihrem Anwesen in Havena unterrichtet. Die Schwertmeisterin zieht mit ihren Schülerinnen oft tagelang durch Albernia, um sie Kameradschaft zu lehren und vor allem, um sie in stündig neue Situation zu bringen, mit denen die Gesel-linnen zurechtkommen müssen.

Wegen ihrer höfflichen und kameradschaftlichen Art gelten die Ge-sellinnen gerade bei den als ehrenhafte Konkurrenz angesehenen Akademielriegern und Adersin-Schülern als gern gesehene Part-ner in freundschaftlichen Auseinandersetzungen, seien sie mit ge-schliffener Rhetorik oder mit dem Schwert ausgefochten. Gerade

DAS VADEMECUM FÜR DAS WAFFENHANDWERK

*»Merke, dies ist die erste Lehre des Schwertes;
Dass du die Häue von beiden Seiten lernst hauen,
Dass du stark und gerecht willst fechten
Gleich Rondras Geist und Rondras Klauen.*

*Wer vor Häuen flieht, darf kleiner Kunst sich freuen;
Finde Hut für Hau, du darfst das Band nicht scheuen
Fall im Vor aus, nicht schwach und nicht mild,
Kein Streich begegnet sodann deinem Schild.*

*Hau nicht zum Schwerte,
Sondern ste zu Blöße,
Zum Kopf und zum Leibe,
Was Du hauen willst,
hau aus des ganzen Körpers Wucht. «
—Auszug aus Krona Adersins Vademecum
für das Waffenhandwerk, 985 BF*

Mit dieser Schrift schuf Krona Adersin, wenn auch in der Fecht-kunst begnadeter als in der Dichtkunst, einen Leitfaden für ihre Schüler, um sich Techniken besser einprägen und nachschlagen zu können. Ursprünglich angefertigt wurde das Buch in handschriftli-cher Ausgabe für eine Tochter des Barons von Tannwirk, später aber wurde es zur weiteren Verwendung gedruckt und vervielfältigt. Neben der reichen Bebilderung erleichtert die Formulierung des Textes in Merkversen das Reproduzieren der Manöver. Trotzdem sind nicht alle Techniken aus dem Vademecum ein-

fach zu erlernen. Viele Bilder und Beschreibungen sind absicht-lich vage oder doppeldeutig gehalten, um die Geheimnisse der Schwertmeister nicht offen an Konkurrenten Preis zu geben. Damit ist das Vademecum eigentlich kein eigenständiges Lehr-buch, sondern eher Übungs- und Erinnerungshilfe für Zöglin-ge der Schwertschule.

Das Werk Kronas – für viele Schüler fortan unentbehrlich – wurde jedoch angefeindet, die Verfasserin gar des Hochverrats wegen Wei-tergabe von Geheimwissen des Kriegerstands bezichtigt. Die oben angesprochene, nur Kundigen mögliche Entschlüsselung von Vers und Bild konnte diese Vorwürfe jedoch entkräften. Nichtsdesto-trotz hat die Schwertgesellenbewegung immer noch mit der Kritik zu kämpfen, lange gehütete Geheimnisse zu verraten – trotzdem oder vielleicht gerade deshalb erscheint der rasante Aufst eg dieses Wegs der Kämpferausbildung umso beeindruckender.

Krona Adersin legte in ihrem Buch nur geringe Gewichtung auf den Anderthalbhänder, im Gegensatz zu ihren Söhnen – sie er-probte und dokumentierte vor allen Dingen den Kampf mit l ang-schwert und Schild, teilweise auch Buckler.

Ein Künstler, dessen Name bereits vergessen ist, schuf die Illus-trationen, auf denen meist Fechter zu erkennen sind, welche ohne Harnisch kämpfen – in edle Tuniken gekleidete Adlige, in einfa-ches Leinen gewandete Gerichtskämpfer oder Duellanten in den Wappenröcken der Rondrageweihten.

Eine um allerhand Anderthalbhändertechiken erweiterte Ausga-be der Gebrüder Adersin ist ebenfalls seit Kurzem erhältlich. Spielwerte für das Werk finden sich in Geographia 218.



Fechttafel

der Umgang mit den Krieger* aus der Akademie *Ruadas Ehr* ist seit dem Konflikt gegen die Nordmarken eher freundschaftlich. Man demonstriert Geschlossenheit.

Trotz der vereinbarten Neutralität streiten ni Uinins Abgängerinnen zuweilen mit der Klinge in der Hand mit ihren Pendants vom Nordmärker Ableger der Schule um den richtigen Standpunkt. Die Anzahl der unglücklichen Todesfälle bei solchen Auseinandersetzungen nimmt aber seit dem Ende des Albernia-Nordmarken-Konflikts immer weiter ab.

Auch wenn das Verhältnis zu anderen Akademien und Schwertmeisterstilen meist neutral oder gar freundschaftlich ist, haben wortreiche Beleidigungen seitens der Albernierinnen während ernsthafter Duelle – ein Bruch des ansonsten höflichen und respektvollen Benehmens – schon zu so manch persönlicher Fehde einzelner Abgängerinnen geführt.

ALBERNISCHES RAUFEN

„Wenn sich die Klingen zu kreuzen beginnen, vergiss deinen Plan.“
—Scanlail ni Uinins als Rat an einen Schüler vor seinem ersten Duell, neuzeitlich

Der Stil propagiert das Überwinden der Unsicherheit. Am Meerufer, im Seekampf, in beengter Umgebung, in Dunkelheit – all dies sind Situationen, mit denen speziell die Gesellin des ni Uinins-Stils konfrontiert wird und die sie meistern muss. Dies gelingt durch die Kampftugenden Druck, Geschwindigkeit und Kontrolle. Ein sicherer Stand und das Abwarten des rechten Moments sind wichtiger als eine unbedachte Offensive. Dabei werden immer wieder die Huten gewechselt, um Aktionen des Gegners frühzeitig zu unterbinden. Dies erscheint von außen wie ein gegenseitiges Belauern. Sobald der rechte Moment aber da ist, wütet der Kampf geradezu. Sowohl Klingen als auch Faustschilde befinden sich oft in Kontakt miteinander. Jede Aktion des Gegners wird

im Ansatz gestört, um dem Gegenüber die Sicherheit und Initiative zu nehmen, zu kontern, ihn aus seinem Rhythmus zu bringen. Der Buckler schützt in der Hut stets die gefährdete Schwerthand. Ansonsten wird er sehr aktiv geführt und dient dem Aufrechterhalten der Kontrolle der gegnerischen Klinge. Mit der Hilfe des Faustschilds kann die eigene Klinge aus dem Band mit der Waffe des Gegners befreit werden, wodurch die Schwertgesellin selbst stechen oder zuschlagen kann. Hierbei sind sicher auszuführende Hiebtechniken mit Kraft aus der Körperdrehung allerdings weit verbreiteter als die modernen Stiche des Adersin-Stils, da auf See seltener mit schweren Rüstungen gerechnet werden muss, deren Schwachstellen durchstoßen werden müssen. Es wird nicht gegen die Kraft des Gegners gearbeitet, sondern diese wird genutzt oder umgelenkt, ergänzt durch präzise Beinarbeit, Schwung aus dem Oberkörper, *Mercenario*-Techniken in kurzer Distanz, niedrige Tritte gegen die Beine des Gegenübers und vor allem durch Schildschläge, was den Begriff *Raufen* prägte.

Säbel, Kusliker Säbel und Kurzschwert sind für diesen Stil hervorragend geeignet. Mit dem Säbel wird häufig klassisch defensiv gefochten, während der offensive Kurzschwertkampf in kurzer Distanz erst kürzlich Einzug in den Lehrplan gehalten hat. Auch der Kampf mit dem thorwalschen Rundschild wird in Grundzügen gelehrt, um sich vor Pfeilbeschuss zu schützen. Wurfspieß oder –messer decken Konfrontationen kurz vor dem Entern ab. Der Stil verzichtet vollkommen auf schwere Rüstungen, die viele Handlungsoptionen vereiteln würden – gerade auf See.

Albernias lange Tradition des Bardentums und die Macht des gesprochenen Wortes sind auch den Schwertgesellinnen wohl bewusst: gezielte Schmähungen und Provokationen stellen eine weitere typische Waffe im Arsenal des *Albernischen Raufens* dar. Nichtsdestotrotz schärft Scanlail ihren Zöglingen ein, ihren albernischen Söulz herunterzuschlucken und stets Respekt vor dem Gegner zu haben.

Respekt und Höflichkeit zeichnen auch das Benehmen der Zöglinge außerhalb eines Duells aus. Die Tugend Höflichkeit wird aber



in der Tat nur in Situationen geachtet, in denen keine Klingen im Spiel sind. Allerdings wirkt das Bewusstsein, mit allen Situationen auf irgendeine Weise klarkommen zu können, nach Außen oft überheblich und arrogant.

AUSPRÄGUNG DER PRINZIPIENTREUE

Als treue Schülerin Krona Adersins gibt Scanlail ihre *Prinzipientreue* dergestalt an ihre Zöglinge weiter, dass sie den Prinzipien des Adersin-Stils sehr ähnelt (siehe dort). Allerdings bedeutet hier *Loyalität* vor allem die Loyalität gegenüber dem Kapitän des Schiffes, auf dem die Gesellin dient, und den Kameraden der Mannschaft gegenüber. Auch wird eine Schülerin Scanlails stets die Treue ihrer Meisterin gegenüber wahren und immer bemüht sein, ihr keine Schande zu machen durch Feigheit oder Dummheit.

Respekt tritt an die Stelle der *Ehrenhaftigkeit*. Zwar ist Fechten nach rondrianischen Tugenden immer noch ein theoretisches Ideal, gilt aber in Lehre und Praxis als überholt. Gerade im schmutzigen Nahkampf auf oder unter Deck wird nur durch das Ausnutzen jeder Schwäche des Gegners der Sieg errungen. Nichtsdestotrotz zollt die Gesellin des Albernischen Raufens ihrem Gegenüber Respekt, sei dies der Gegner im Kampf oder der einfache Matrose bei seiner Arbeit. Dadurch erscheint der Stil alles andere als ehrlos.

PERSONEN DER SCHULE

SCANLAIL NI UININ, SCHWERTMEISTERIN

Die Albemierin (*973 BF, 181 Halbfinger, schwarze Haare mit grauen Strähnen, zäh, wendig trotz des hohen Alters) ist das dritte Kind einer angesehenen Junkersfamilie in Albemia. Sie sollte dem Willen ihrer Eltern nach eine Weihe anstreben, doch das Mädchen schien von keiner Kirche berufen. Scanlails Vater gab dem familientypischen Starrsinn seiner Tochter bald nach. Er sah in der neuen Schule einer jungen Waffengefährtin, die er erst kürzlich während eines Feldzugs auf dem verfluchten Eiland Maraskan kennen und schätzen gelernt hatte, eine neue Möglichkeit für seine widerspenstige Tochter. Zwar war ihm Krona Adersins neuartiger Weg einer Ausbildung für Handwerker am Schwert suspekt, er hatte aber bei einem dritten, und zudem sehr widerständigen Kind nicht viel zu verlieren. Das teure Lehrgeld hätte sonst in eine Mitgift der ungehorsamen Tochter investiert werden müssen. Scanlail enttäuschte weder Vater noch Meisterin. Sie sah in der Ausbildung eine Möglichkeit, die Tugenden ihrer thorwalischen Ahnen im Enterkampf wieder zu beleben und gründete

Was denken die Schüler des ni Uinin-Stils über ...

... **Turnierkämpfer:** „Bekannter Ort, rechte Zeit, eine Verbeugung, bevor es los geht, und sogar ein Richter, der über die Regeln wacht. Das ist eher Spiel als Kampf. Der siegreiche Fechter meistert beides. Aber der echte Kampf ist so viel bedeutender.“

... **den Ableger in Elenvina:** „Sie sind uns beinahe ebenbürtig – doch Rondra sieht es sicher nicht gerne, dass sie dem grausamen Jast die Treue hielten. Daher schenkt sie meist uns den Sieg.“

... **einfache Matrosen:** „Achte den Schiffsjungen, der das Deck wischt, auf dem du sicher stehen sollst! Auch ein Seemann ist wertvoll, mit einem schlichten Entermesser, der dir zur Seite steht.“

... **Gegner im Duell:** „Sicherlich hast du nicht erwartet, dass ich auch das kommen sehe. Aber so geht es bei uns zu: Scanlail nimmt den auf, der von allem das Beste kann. Der Rest sammelt sich ohnehin bei euch an der Akademie. Und jetzt willst du's wissen? Ich kann noch sprechen, während du nur schnaufst!“

Was denkt/denken ... über die Schüler des ni Uinin-Stil

... **Volkes Stimme in Albemia:** „Immer höflich, die feinen Fechter, aber trotzdem seltsames Volk. Der Borwyn von nebenan hat sie letztes alle wie die Hühner auf der Sange einbeinig auf Fässern turnen sehen. Völlig verrückt.“

... **Seeoffiziere:** „Dieses Albernische Raufen ist im Enterkampf unschlagbar. Wenn ich für meine Besatzung einen Wunsch frei hätte, nehme ich einen Schiffsmagier während eines Sturms, aber eine Schwertgesellin während eines Enterkampfs.“

... **Gegner im Duell:** „Diese ständigen Beleidigungen sind weder höflich noch ehrenhaft.“



Schwertgeselle



nach vielen Jahren der Lehre ihre eigene Schule. Heute zählt sie sich selbst zum „alten Eisen“, gilt aber als Waffenmeisterin des Säbels. Diesen führt sie immer noch unschlagbar zusammen mit dem Buckler, oder seltener im beidhändigen Kampf zusammen mit einem Kurzsword. Scanlail stellt dies jedoch selten unter Beweis, da sie außerhalb ihres Unterrichts so gut wie nie scheidet und auf dem Standpunkt steht, dass „Turniere und derlei Unsinn“ den Geist für wahre Kämpfe abstumpfen. Meisterin Scanlail ist sehr darauf bedacht, ihren Schülerinnen eine strenge, aber umfassende Vorbereitung auf alle Gefahren des Kampfes mit auf den Weg zu geben. Die Art des Kampfstils spiegelt immer auch die Persönlichkeit eines Fechtenden wider. Demnach ist Scanlail ni Uinin entschlossen, unterschätzt ihre Gegner nicht und weiß um ihre Stärken und Schwächen.

WEITERE PERSONEN IM UMFELD VON SCANLAIL NI UININ

☉ **Corazon Efferdanez** (*1004 BF, dunkle Locken, sehr zierlich für eine Kämpferin, ihre ansonsten makellose Schönheit wird von einer Wangennarbe entstellt) trägt ihre Fechtmarke mit Stolz und unverhüllt, da sich die feingliedrige Schönheit, die sich eher rahja- als rondragefällig kleidet, ansonsten nicht als Kämpferin respektiert glaubt.

Obwohl sie eine eigene Schule in Al'Anfa führt, ist Corazon keine anerkannte Schwertmeisterin im Sinne der Schulen des Mittelreichs, gilt gar als schwarzes Schaf des Albernisches Raufens. Mit dem Gesellenring am Finger brachte die äußerst talentierte Efferdanez ihre Walz durch die geforderten zwölf Kämpfe mit anerkannten Schwertmeistern in nur sechs Jahren hinter sich und bat Scanlail ni Uinin, ihre Schwertmeisterin, um die Meisterprüfung. Das albernische Königshaus verweigerte der jungen Al'Anfanerin allerdings die Erlaubnis, diese letzte Prüfung absolvieren zu dürfen. Diese Entscheidung wurde mit Efferdanez' Jugend begründet, die Schwertgesellin sah aber eine politische Motivation aufgrund ihrer Herkunft aus der Pestbeule des Südens als wahre Begründung an.

Daraufhin eröffnete sie in ihrer Heimat, wo sich fast jedes Hindernis mit Gold beseitigen lässt, mit ihrem auf der Walz erlangten kleinen Vermögen eine eigene, nichtlizenzierte Fechtschule. Ihr Stil baut eher auf kurze Distanz und das schnelle Kurzsword als auf den Säbel. Efferdanez gilt ebenfalls als hervorragend in der Kunst der subtilen Beleidigung. Sie macht hierdurch den blinden Jähzorn oder die Verunsicherung des Gegners zu ihren mächtigen Verbündeten.

☉ **Kvalor von Klippag** (*995 BF, Kurzhaarschnitt, hinkt leicht nach einer Verletzung) absolvierte als Freund Albernias die Meisterprüfung. In den Jahren des Krieges wurde er aber in der Heimat immer mehr vom Nordmärker Adel beeinflusst und entwickelte eine Abneigung gegen alles Albernische. Nur der Respekt seiner Meisterin gegenüber hindert ihn daran, dies auch offen an seine Schülerinnen weiterzugeben.

☉ **Lutea della Leddici** (*998 BF, Pagenschnitt, früh ergraut, strenges Äußeres) steht weiterhin treu zu ihrer Meisterin. Sie brachte die Vollendung des Fechtens zur See von Havena ins Horasreich, wo es sich großer Beliebtheit erfreut. Traditionell lässt sie einen Sänger im vierjährlichen Bardentreffen in Bethana die Taten ihrer Abgängerinnen rühmen und wirbt so für ihre Schule.

Ein HELD DES ni UININ-Stils

Die Schwertgesellinnen des Albernisches Raufens sind darauf vorbereitet, in einem Kampf überrascht zu werden, unbekannte Situationen meistern zu müssen und den Fähigkeiten ihrer Gegner Respekt zu zollen. Zudem wissen sie, wie man Unwägbarkeiten überwindet und den Kampf trotzdem gewinnt.

Um sich gar nicht erst an Regeln im Kampf zu gewöhnen, sind die Gesellinnen angehalten, nicht an Turnieren teilzunehmen – Ehrenduelle und Probekämpfe natürlich ausgeschlossen.

Ob sich die Schwertgesellin nach Erhalt ihres Siegelrings allerdings an diese Empfehlung hält, hängt nicht zuletzt von ihrer Persönlichkeit ab.

Scanlails Zöglinge sind für ihr respektvolles und höfliches Verhalten bekannt, die ständigen schmählischen Kommentare während eines Kampfes scheinen mit diesem Vorurteil allerdings zu brechen.

Im Gegensatz zu den Almadanern sind diese aber weniger leidenschaftlich und impulsiv, als vielmehr subtil und berechnend. Letzteres haben vor allem Efferdanez' Schülerinnen zur Kunst erhoben. Aufgrund der bardischen Tradition in Albernia streben Scanlails Gesellinnen ebenfalls danach, ihre Taten in Liedern zu verewigen. Bescheidenheit gehört also wahrlich nicht zu ihren Stärken. Obwohl Magie auf See so manche Havarie verhindern kann, haben nur Abgängerinnen aus Bethana ein eher offenes Verhältnis zur Magie, Schüler aus Havena und Elenvina teilen oft das traditionelle Misstrauen ihrer Städte.

DAS ALBERNISCHE RAUFEN IM SPIEL

Scanlails Stadthaus, ebenso wie die Ableger der Schule, ist nicht nur eine Anlaufstelle für Schwertgesellen anderer Stile, sondern auch für Offiziere zur See, die sich mit den speziellen Erfordernissen des Fechtens Matrose gegen Matrosin vertraut machen oder weiterbilden wollen. Für Fechter, die nach Perfektion ihrer Kunst streben, ist es gegen gutes Gold möglich, den Weg zur eigenen Waffenmeisterschaft in Säbel oder Kusliker Säbel gewiesen zu bekommen. In Al'Anfa hingegen wird ein Erlangen der Waffenmeisterschaft in der Handhabung des Kurzswords gelehrt.

Meisterin ni Uinin und ihren Zöglingen kann man überall in Albernia an vielen auch ungewöhnlichen Orten begegnen. Die Zöglinge sollen schließlich in allerhand Umgebungen zurechtkommen, auch in schmierigen Spelunken oder im hüft hohen Flusswasser.

SZENARIOIDEEN

☉ Scanlail bittet die Helden, einen ihrer ehemaligen Schüler ausfindig zu machen. Dieser zerstritt sich mit seiner Meisterin gleich nach der Gesellenprüfung. Ni Uinin hofft, sich mit dem talentierten jungen Schwertgesellen wieder zu versöhnen, da sie ihn für einen geeigneten Kandidaten für die Übernahme ihrer Schule hält. Sie ist langsam in einem Alter, in dem sie die Klinge ruhen lassen will und hat keine leiblichen Erben. Es wird nicht leicht werden, den Gesuchten überhaupt erst zu finden, und danach werden die Helden wenig erfreut sein zu erfahren, dass *Ghaelwic* (siehe unten) Scanlails Bastard ist und nicht daran denkt, zu seiner „tyranni-



schen und unzufriedenen Mutter“ zurückzukehren. Im offiziellen Aventurien wird davon ausgegangen, dass sich Ghaelwic innerhalb der nächsten fünf Jahre einen Namen als Schwertkämpfer machen wird, sich mit seiner Mutter versöhnt, von ihr anerkannt wird, ihren Namen in Uinin an- und die Schule übernimmt.

☉ Einer von Kvalor von Klippage Lieblingsschülern strebt auf der Walz eine Prüfung in Scanlails Schule an. Dort jedoch begegnet er einer erfahreneren Schwertgesellin, die ihm nicht nur ein blaues Auge, sondern gleich mehrere Narben und ein angeknackstes Ego verpasst. Beide steigern sich in ihrer Fehde in die alte Feindschaft zwischen Albemia und den Nordmarken hinein, so dass es, obgleich die Schwertmeister selbst Neutralität gelobt haben, beinahe zu einer tiefen Spaltung der Gesellen kommt. Dies kann nur verhindert werden, wenn die beiden Konkurrenten mit Hilfe der Helden erkennen, dass sie Rivalität, Eifersucht und Heimtücke nicht nur im Sinne des gelobten Friedens vergessen sollten, sondern auch, weil Rahja ein spöttisch blitzendes Auge auf sie geworfen hat.

☉ Scanlail benötigt immer wieder Helfer, um ihren Schülern eine neue unbekannte Gefahr zu bieten. Vielleicht muss ein Ungeheuer, wie etwa ein Oger, lebendig beschafft, ein Überfall auf der Straße fingiert oder ein Speißrutenlauf erdacht und durch die Helden realisiert werden?

GEHEIMNISSE DER SCANLAIL-SCHULE

☉ Corazon Effendonez eröffnete ihre Schule mit dem Segen Scanlail ni Uinins, die Schwertperfektion über Politik stellt und daher nicht mit der Entscheidung des Königshauses einverstanden war. Im Geheimen absolvierte Corazon sogar erfolgreich eine Meisterprüfung bei ihrer alten Schwertmeisterin. Wenn sie den Skandal berücksichtigt, den die Eröffnung der Schule in Al'Anfa bereits ausgelöst hat, ist ni Uinin nur zu sehr daran gelegen, dass niemand von dieser Prüfung erfährt. Darauf angesprochen, stünde zwar Aussage gegen Aussage, aber Scanlail will sich nicht auch noch der Lüge schuldig machen. (*)

☉ Vor Eröffnung ihrer Schule empfing Scanlail einen unehelichen Sohn von einem Thorwaler Piraten. Um ihre Meisterprüfung nicht zu gefährden, hielt sie die Schwangerschaft geheim und ließ ihren Sohn Ghaelwic Hakkonson – wenige Besuche im Jahr ausgenommen – von einer Amme heranziehen. Nichtsdestotrotz nahm sie ihn als Schüler in ihrer Schule auf, als er in das entsprechende Alter kam. Sie brach mit ihrem Grundsatz, alle adligen und bürgerlichen Zöglinge mit gleicher Strenge zu behandeln und forderte ihren Sohn über die Maßen, sollte er doch einst die Schwertschule übernehmen. Ghaelwic befindet sich zur Zeit auf seiner Walz, denkt aber trotz herausragenden Talents nicht daran, die Meisterprüfung anzustreben oder gar die Schule seiner Mutter zu übernehmen, sondern genießt Aves' und Rahjas Freiheiten. (*)





WEITERE SCHWERTGESELLENSCHULEN

NERIDA SHIRINHAS SCHULE DER FECHTKUNST ZU KHUNCHOM

Vollständiger Name: Nerida Shirinhas Schule der Fechtkunst zu Khunchom

Standort: außerhalb Khunchoms an den Ufern des Grünen Mhanadi

Wappen/Symbol: zwei gekreuzte Khunchomer, häufig mit Kalligraphien umrankt oder unterlegt

Wahlspruch: *Achte und schütze!*

Träger: ehemals Dexter von der Schanz, heute Förderung durch den Großfürsten

Spezialgebiet: Kampf mit dem Khunchomer und Doppelkhunchomer

Personen der Historie: Nerida Shirinha, Schwertmeisterin und Inhaberin der Fechtschule (*978 BF), Dexter von der Schanz, Neridas Ehemann, Stifter der Schule (*952 BF, 1025 BF)

Bedeutende Abgänger: Dhamara al Fahd, Hauptfrau der Ritter des immerwährenden Kampfes, Ausbildung abgebrochen



(*987 BF), Abu ibn Alrik erfahrener Abenteurer, Ziehsohn des Artefaktmagiers Rhuban A'Rifah (*988 BF), Yali ibn Jawid, aufstrebender Diamantgardist im Palast des Großfürsten (*1006 BF), Jamal ibn Nadrash, Hauptmann der Khunchomer Stadtgarde, Fechtunterricht (*1008 BF)

Größe: je nach Jahrgangsstärke zwischen 35 und 50 Schüler, drei Lehrmeister

Beziehungen: groß (in Khunchom, freundschaftliche Beziehungen zur Kriegs-Fakultät der Universität Al'Anfa)

Finanzkraft: groß

Ausstattung: verschwenderisch

Besonderheiten: neben dem vollendeten Kampf mit Khunchomer und Doppelkhunchomer ist die Schule besonders für die Vermittlung nilamidischer Werte und Kultur bekannt

„Deine Feinde im Vorbeigehen in zwei Teile spalten, ihr Herz durchbohren noch bevor ihr abgeschlagenes Haupt den Boden berührt? Den großen Doppelkhunchomer führen, als wäre er eine Feder und dabei elegant tänzelnd deine Feinde verspotten? Feqz ist dir hold an diesem Tag, Effendi! Was dein Herz auch begehrt, in Nerida Shirinhas Fechtschule kannst du es lernen! Meisterin Nerida Shirinhas lässt keinen deiner Wünsche unerfüllt – für nur fünfzehn Marawedi im Mond...“
—ein Ausrufer auf dem Khunchomer Basar, 1035 BF

Die Schwertgesellenschule wurde 1004 BF vom nordmärkischen Edlen Dexter von der Schanz gegründet, um seiner jungen Frau Nerida Shirinha eine Freude zu machen. Sein Ziel war, ihr die Zeit seiner Abwesenheit zu versüßen, doch Nerida störte sich wenig daran, dass ihr Mann häufig unterwegs war, um lukrative Kontrakte für seine Familie auszuhandeln. Zuerst von vielen müde belächelt, festigte sie ihren Ruf als wahre Kampfvirtuosin, als sie während der Feierlichkeiten zu einer Schiffsaufe 1005 BF einen Anschlag auf Großfürst Istav Kulibin verhinderte und eigenhändig ein halbes Dutzend Angreifer abwehrte. Die Förderung durch das Großfürstenhaus verschaffte Neridas Fechtschule regen Zulauf und bereits 1009 BF konnte die frisch ernannte Schwertmeisterin den ersten Absolventen zum Abschluss gratulieren.

Nach dem Tod ihres Mannes im Jahr 1025 BF zog Nerida sich für ein Jahr der Trauer zurück und überließ die Leitung der Schule ihren Meisterschülern Mesut und Farhah. Erst für die Abschlussprüfung ihres Sohnes kehrte sie zurück.

In der Nacht der Drachenträume 1033 BF geriet das Schulgebäude trotz seiner Entfernung vom Stadtzentrum in Brand, das mutige Eingreifen einiger Schüler konnte aber Schlimmeres verhindern.

DIE AUSBILDUNG BEI NERIDA SHIRINHA

Auch wenn viele wohlhabende Eltern von nah und fern sich eine solche Ausbildung für ihren Spross wünschen, nimmt Nerida Shirinha jedes Jahr nur die zehn vielversprechendsten Talente an ihrer Schule auf. Einzig für langjährige Freunde, von denen sie in der Khunchomer Oberschicht einige ihr eigen nennt, macht sie eine Ausnahme und reserviert einen Platz, doch auch dann muss sich der Nachwuchs zumindest passabel anstellen, fürchtet sie doch zu sehr um ihren guten Ruf. Und natürlich muss das horrendes Schuldgeld von 30 Dukaten im Mond aufgebracht werden. Glücklicherweise ebnet aber auch eine abgebrochene Ausbildung in Khunchom den Weg in prestigeträchtige Positionen, sei es als Söldner, in Stadt- oder Hafengarde, oder aber in der Diamantgarde, die für die Sicherheit der Großfürstenfamilie sorgt. Und auch Fechtstunden bei der Meisterin selbst sind eine Auszeichnung, die niemand unerwähnt lässt, so er für eine Anstellung vorspricht.

Nur etwa drei bis fünf Schüler bestehen nach der fünfjährigen Ausbildung die Abschlussprüfung. Der Rest scheidet vorher aus, meist weil er den hohen Ansprüchen der Meisterin nicht genügt. Die Herkunft ihrer Schüler ist für sie kaum von Bedeutung, so-



lange sie sich zu benehmen wissen. Vielversprechende Kandidaten bringt sie auch schon einmal von einem Besuch des Al'Anfaner Sklavenmarktes mit. Nerida fördert außerdem besonders gerne junge Frauen. Auch vor ihrer Ehe mit einem Nordländer war sie äußerst selbstständig, und nichts verachtet sie mehr, als wenn Väter ihren Töchtern, bei entsprechender Neigung, eine Ausbildung an der Waffe verwehren.

Das kleine umfriedete Landhaus außerhalb der Stadtmauern bietet geradezu dekadenten Komfort. Die Zimmer mit bequemen Diwanen und weichen Teppichen ausgestattet, der Innenhof lädt mit seinen Wasserspielen und der gepflegten Begrünung zum entspannen ein. Nerida Shirinha selbst lebt jedoch, wie auch Zöglinge aus einigen wohlhabenden Khunchomer Familien, nicht auf dem Anwesen, sondern in ihrem Stadthaus.

Die Waffenübungen mit Khunchomer und dem schweren Doppelkhunchomer finden im Schatten der Dattelpalmen auf dem äußeren Hof oder an den Ufern des grünen Mhanadi statt. Theoretische Unterweisungen sowie Unterricht in Benimm und klassisch tulamidischen Werten finden meist in einem der verschwenderisch eingerichteten Salons statt. Schon seit einigen Jahren erfolgen die Unterweisungen hauptsächlich durch Neridas Meisterschüler, die Schwertmeisterin selbst kommt inzwischen fast ausschließlich für die Fechtstunden aus der Stadt angereist. Den Schülern bleibt neben den regulären Unterrichtseinheiten so viel Zeit zum Selbststudium und zum Üben miteinander.

ПЕРСОНАЛ ПЕРИДА ШИРИННАС ФЕХТШУЛЕ

ПЕРИДА ШИРИННА

Die Schwertmeisterin (*978 BF, silbergraue Strähnen im dunklen Haar, kholumrandete Augen, liebt ausgefallene Turbane, vollendete Manieren, tänzerische Bewegungen, besonnen) hat sich mit der Leitung der Schule einen Lebenstraum erfüllt. Schon als junge Frau nahm sie, sehr zum Ärger ihres traditionellen Vaters, Fechtunterricht bei unterschiedlichen Meistern und schien nur glücklich, wenn sie eine Waffe in der Hand hielt. Durch die Liebesheirat mit dem nordmärkischen Edlen Dexter von der Schanz konnte sie den Zwängen ihrer Familie entfliehen, und zu ihrem Glück teilte ihr vielgereister Gatte ihre Liebe zum Waffenhandwerk, wenngleich er auch nicht annähernd über ihre natürliche Begabung verfügte. Gemeinsam bauten sie die Fechtschule auf, und nachdem Nerida Shirinha ihr Leben für Großfürst Istav Kulibin in die Waagschale geworfen hatte, war die Nachfrage plötzlich so groß, dass Nerida erste Absagen erteilen musste. Die Schwertmeisterin ist viel in der höheren Gesellschaft Khunchoms unterwegs und unterrichtet ihre Schüler inzwischen nur noch selten selbst. Seit dem Tod ihres Mannes vor einigen Jahren hat sie sich jedoch auch zunehmend aus der Öffentlichkeit zurückgezogen und ist erst zur Abschlussprüfung ihres Sohnes wieder an die Schule zurückgekehrt. Die Bewegungen Neridas haben trotz ihres Alters kaum an tänzerischer Eleganz eingebüßt, und immer häufiger zieht sie sich zu meditativen Waffenübungen zurück, während sie die Ausbildung ihrer Zöglinge zunehmend ihren Meisterschülern überlässt.

Was denkt eine Schülerin Nerida Shirinhas über ...

... andere Schwertgesellenstile: „Unsere Schule mag noch nicht auf eine so lange Tradition herabblicken, doch die Erfolge unserer Abgänger sprechen für sich. Und sollte jemand von ihnen an uns Zweifeln, sind wir gern bereit, sie mit der Klinge eines Besseren zu belehren.“

... Nerida Shirinha: „In den letzten Jahren macht sie sich rar, doch es sind ihre Lehren, die wir beherzigen. Wie sie zu kämpfen, so djinnengleich und anmutig, ist das, wonach wir streben.“

... mittelreichische Kriegerakademien: „Sie bilden fähige Männer und Frauen aus, für ihre Kampfspiele oder die großen Kriege. Auch wir verstehen durchaus etwas von Taktik, doch zugleich wissen wir so viel mehr vom Leben. In den pulsierenden Gassen unserer Heimatsstadt vermögen wohl lediglich ihre Klingen und Rüstungen zu glänzen ...“

Was denkt ... über eine Schülerin Nerida Shirinhas

... ein Khunchomer: „Nur die Besten lernen bei Nerida Shirinha und von Fasar bis Rashdul werdet ihr wohl keine fähigeren Kämpfer finden. Effendi. Die Meisterin selbst ist eine hochgeachtete Frau, die den Tanz mit der Klinge beherrscht, als sei sie dazu geboren.“

... ein Rashduler Säbelfechter: „Ungläubige, die von einem fähigen, aber anmaßenden Weib ausgebildet werden. Und sie tragen diesen Umstand auch noch in die Welt hinaus, stolz wie ein Pfau.“

... der Khunchomer Palastwesir: „Der Großfürst und seine Familie wissen es sehr zu schätzen, dass ihre hochgeschätzte Freundin Nerida Shirinha sich dieserart um die Förderung der Kampfkunst verdient macht. Selbstverständlich unterstützt der Palast auch dieses Jahr wieder die Bereitstellung eines Stipendiums unter der Schirmherrschaft des jungen Prinzen Sheranbil und stellt bei Eignung eine Position in der großfürstlichen Diamantgarde in Aussicht.“

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

☺ **Kemal Shirinha** (*1003 BF, hochgewachsen, braunes Haar und Bart, leuchtend blaue Augen, abenteuerlustig, ehrgeizig aber nicht verbissen), Neridas und Dexters einziger Sohn, ist heutzutage nur noch sporadisch an der Schule anzutreffen, denn um einst die Nachfolge seiner Mutter antreten zu können, muss er sich in zwölf Duellen beweisen. Seit seiner Prüfung reist er daher viel, um wahrhaft würdige Gegner auszumachen und den hohen Ansprüchen seiner Mutter gerecht zu werden. Die seltenen Unterweisungen des ehrgeizigen Kämpfers sind dank seiner zahlreichen Anekdoten aus der Fremde sehr beliebt an der Schule. Zu seinem Leidwesen muss er in Abschlussprüfungen häufig als Gegner herhalten. Er hat es bisher jedoch nur selten übers Herz gebracht, seiner Mutter diesen Wunsch abzuschlagen.



● Die beiden Meisterschüler **Mesut ibn Hassan** (*1006 BF, glattrasiert, Adlernase, drahtig, kaum aus der Ruhe zu bringen) und **Farbah Dhachmani** (*996 BF, hennarot gefärbtes Haar, füllig, aber beweglich, temperamentvoll, ausgesprochen eitel) kümmern sich in Abwesenheit Neridas um die Unterweisung der Schüler. Mesut legt besonderen Wert auf eine fundierte theoretische Ausbildung und widmet sich häufig noch in den späten Abendstunden einzelnen Schülern. Seine besondere Liebe gilt dem Kamelspiel, anhand dessen er gerne taktische Situationen erläutert. Besonders berüchtigt ist er auch für seine Ausdauerläufe im Kettenhemd mit den schweren Doppelkhunchomern auf dem Rücken, dessen Führung er die Zöglinge lehrt. Während Mesut bei Übungen viel Verständnis für die kleinen Unzulänglichkeiten der Schüler aufbringt, kennt Fahrah solcherlei Gnade nicht, und selbst während der Mittagshitze schickt sie die Schüler zu Übungen auf den Hof. Während sie selbst im Schatten Arangensaft schlürft, müssen die älteren Jahrgänge als Vorfechter vor den Augen ihrer Kameraden schwitzen. Ihr Organisationsalent und ihre Beredtheit haben die Großnichte des berühmten Rieslandfahrers in der Achtung Neridas stetig steigen lassen, und so vertritt die Tochter eines Hofbeamten die Schwertmeisterin in ihrer Abwesenheit. Auch wenn man es aufgrund ihrer weiblichen Erscheinung und dem ein oder anderen Wohlwundspolter nicht annehmen mag, ist Fahrah eine gefährliche Kämpferin, die sich mit der Anmut einer Sharisad zu bewegen versteht – wenn sie es für nötig hält.



Tulamidische Kriegerin

● **Humbert Lausinger** (*1007 BF, klein und untersetzt, bärtig, dienstbeffissen bis übereifrig) trägt den klangvollen Titel eines Weirs, auch wenn er sich selbst gerne bescheiden als Haushofmeister bezeichnet. Er selbst wurde in Khunchom geboren, nachdem sein inzwischen verstorbener Vater seinem Dienstherrn Dexter von der Schanz in den Süden gefolgt war. Obwohl er inzwischen mit einer Tulamidin verheiratet ist, zudem Vater dreier entzückender Töchter, hat Humbert sich eine gewisse Steifheit im Umgang mit Schülern und Gesinde bewahrt. Mit einer Genauigkeit die Ihresgleichen sucht, kümmert er sich um die Versorgung des Haushalts und seiner Bewohner und gerät dabei häufig mit Meisterschülerin Fahrah Dhachmani aneinander, die gänzlich andere Vorstellungen vom Wirtschaften hat.

Ein Schüler PERIDA SHIRINHAS ALS HELD

Obwohl die Schule eine vergleichsweise junge Tradition hat, sind Neridas Schüler stolz auf die reiche Geschichte der Tulamidenlande und sehen sich in der Tradition jahrhundertalter Kampfeskunst. Sie begegnen Herausforderungen mit einer gewissen Leichtigkeit und haben, nicht zuletzt aufgrund der hohen Ansprüche ihrer Meisterin, gelernt, sich auch von Niederlagen nicht entmutigen zu lassen. Es gibt viele Gründe für einen Abgänger, ein unstetes Heldenleben einer sicheren Position bei Hofe oder dem Dienst bei einem reichen Handelsherren vorzuziehen, und sei es nur, dass sie selbst nach dem Schwertmeistertum streben und in die Welt ausziehen, ihre zwölf Duelle (siehe Szenarioideen) zu bestreiten.

Ein Schüler PERIDA SHIRINHAS IM SPIEL

Die meisten Absolventen werden nach ihrer Prüfung in einflussreiche Positionen aufsteigen und so können Ihre Helden einer von Neridas ehemaligen Schülerinnen als Leibwächterin, Kommandantin der Hafen- oder Diamantgarde oder als Beschützerin eines reichen Potentaten begegnen. Auf Reisen bieten sich Begegnungen mit reisenden Schwertgesellen an, die sich mit fremden Gegnern messen wollen, oder die ein Auftrag in die Fremde geführt hat. Insbesondere Abgänger aus weniger wohlhabenden Familien bieten ihre Dienste häufig gegen Entgelt an, um ihre horrenden Schulden begleichen zu können.

GEHEIMNISSE DER KHUNCHOMER SCHULE

● Neridas beherztes Eingreifen bei dem Mordanschlag auf den Vater des heutigen Großfürsten lässt ihre Familie bis heute hoch in der Gunst der Herrscher stehen. Erst Jahre später fand sie heraus, dass auch ihr Mann in jene Verschwörung verwickelt war, die Istav Kulibin das Leben hätte kosten sollen. Obwohl Nerida ihren Mann bis zu seinem Tod innig liebte, war die Enttäuschung zu groß. Seither klappte ein tiefer Riss in der Ehe, und nicht zuletzt aus diesem Grund haben die beiden keine weiteren Kinder. Bis heute versucht sie jedoch, Dexters Mittäterschaft zu verschleiern, um sein Andenken und das ihrer Fochtschule nicht zu beschmutzen.



SZENARIOIDEEN

❶ **Zwölf Gegner:** Nerida Shirinha ist eine der wenigen Schwertmeister, welche die Sonderfertigkeit *Klingentänzer* beherrschen, sie wählt jedoch mit Bedacht diejenigen aus, an die sie diese Fähigkeit weitergibt. Wer nicht willens ist, die horrende Summe von 666 Dukaten zu zahlen, der muss damit rechnen, dass er sich zuerst in ihren Augen beweisen muss. Nicht weniger als zwölf Duellgegensätze gegen angesehene Gegner muss er vor glaubhaften Zeugen gewonnen haben, um in den Augen der Schwertmeisterin würdig zu sein.

❷ **Ende gut, alles gut:** Eine Abschlussprüfung der besonderen Art hat sich der Vater des jungen *Karim* (*1017 BF, dunkler Oberlippenbart, zurückhaltend) für seinen Sohn gewünscht. Auf einer seiner Feiern soll ein *Attentat* stattfinden und niemand geringeres als der fähige aber noch etwas unsichere *Karim* soll es verhindern. *Abu ibn Jhelef* (*980 BF, Wohlstandsbauch, starker Raucher, spricht gern von sich in der dritten Person) beauftragt die Helden entweder mit der Inszenierung des Attentats, oder aber er bittet sie um heimliche Unterstützung für seinen Sohn. Möglich ist auch, dass einer von Abus Konkurrenten die Gunst der Stunde nutzt und den Attentäter auswechselt oder sogar heimlich einen zweiten Auftragsmörder anwirbt.

RASHIJ BEN SURKAN'S SCHULE DER HOHEN TULAMIDISCHEN KAMPFKUNST

Vollständiger Name: Rashij ben Surkan's Schule der Hohen Tulamidischen Kampfkunst im Land der ersten Sonne zu Rashdul

Standort: Rashdul, gegenüber dem Alabasterpalast

Wappen/Symbol: Khunchomer über dem kalligraphierten Namen des Schulgründers

Wahlspruch: *Abd'har!* (tulamidisch: *Erhebt euch!*)

Träger: Stammesfürsten der Beni Avad, heute: Sultan Hasrabal von Gorien

Spezialgebiet: Kampf mit dem Khunchomer und Doppelkhunchomer, Lanzenreiten

Personen der Historie: Rashij ben Surkan, General Malkillabs II., Sultan von Rashdul, Stifter der Schule (*um 850 BF), Said ben Said, listiger Leibwächter Sultan Rashij's, erster Akademieleiter (*862 BF), Assaf al-Sali, Held der Glaubenskriege (*929 BF), Imran ben Assatuf, Held der *Schlacht von Olbris*, eroberte Chorhop an der Seite von Kalif Chamallah al-Gaifar (918-967 BF), Mazhar al-Aswad, Gründer der Schwarzen Klingen, entführte die Tochter des Kalifen (*942-1009 BF), Rashij ben Surkan, Ur-Ur-Enkel des Akademiegründers und langjähriger Leiter (950-1034 BF)



Bedeutende Abgänger: Harayan ben Hasrabal, vierter Sohn Hasrabals, oberster Heerführer Rashduls, Emir von Chalukistan, Teilnehmer des 76. Donnersturmrennens (*985 BF), Chadim ben Yakuban, Veteran der *Zweiten Schlacht bei Tarfui*, Schwertmeister in Hayabath (*983 BF), Marhan al'Fayton, Akademievorsteher für 99 Tage (*994 BF), Mordai ben Shochan, Enkel Sultan Hasrabals (*1005 BF), Zaynah bint-el-Sulef, Spionin am Hof des Kalifen (*1010 BF)

Größe: groß (bis zu 54 Schüler)

Beziehungen: ansehnlich im Kalifat, groß im

Einflussbereich Sultan Hasrabals

Finanzkraft: ansehnlich (direkte Förderung durch die in Rashdul beheimateten Beni Avad)

Ausstattung: ansehnlich

Besonderheiten: Die Akademie wurde bis zum Aufkommen der ersten Schwertgesellschulen im Mittelreich lange den Kriegerakademien zugeordnet. Sie gilt aufgrund ihrer Lage in Rashdul und der langen Tradition als tulamidischste aller Schulen.

„Wie Dschadir der Kühne wollte er sein, ein Drachentöter, der das neunmal verfluchte Echsengezücht das Fürchten lehrt und eine leibhaftige Djinni seine Freundin rufen darf. Also ging er hin zum prächtigen Palast des Zaubersultans, des mächtigen Hasrabal ibn Yakuban, und schlug dreimal an die Pforte. Ein Krieger öffnete ihm, und Karim vergaß, weswegen er gekommen war, so gefangen war er vom Anblick des Kämpfers, der in gleißender Rüstung vor ihm stand. Auch wenn er sich ob dieser Torheit verfluchte, galt es doch, seinen Gastgeber von seinen Fähigkeiten und der guten Veranlagung zu überzeugen. Karim nahm all seinen Mut zusammen, flehte den All-Einen um Vergebung an und trat ihm kräftig gegen das Schienbein.“

—Märchen von Karim dem Tollkühnen, gehört auf dem Basar von Rashdul, neuzeitlich

„Lauf, Ali! Lauf! Die Reiter des Sultans kommen!“

—letzte Worte des Räuberhauptmanns Sali al-Sahen, neuzeitlich

„Ich brauche einen Mann, der zu tun bereit ist, was die Hände unseres Herren nicht zu tun vermögen. Kein Fehl darf an ihnen sein, kein Makel sie beflecken! Bist du ein solcher Mann, Achmed? Einer, der willens ist, seinen Vaternamen abzulegen, dass seiner Sippe keiner Rache schwört, und ihn tief im Sand der Wüste zu vergraben? Dann schwärze deine Klinge in diesem Feuer, mein Sohn, und erquickte deinen Geist mit dem Wissen, dass dieses Reich auf deinen Schultern ruht. Aber übe dich in Demut—denn danken wird man es uns nicht!“

—Mazhar al-Aswad zu einem seiner Schüler, 1005 BF



GESCHICHTE

898 BF gelangt General *Rashij ben Surkan* durch einen Putsch in Rashdul an die Macht und eroberte den Fürstenthron für den Stamm der Beni Avad. Im gleichen Jahr befiehlt er die Gründung der Akademie, um den Nachschub an fähigen Kämpfern zu sichern. Er ernennt seinen ehemaligen Leibwächter *Said ben Said* zum ersten Leiter. Noch heute erinnert der Wahlspruch der Schule an den Umsturz.

Nach der Eroberung Chorhops 961 BF wird der Kriegsheld Imran ben Assiref zum neuen Akademieleiter ernannt. Der Sultan der Beni Avad ist wenig erfreut über die Ernennung eines Stammesfremden, verheiratet ihn jedoch kurzerhand mit seiner ältesten Tochter, um den Einfluss auf die Akademie nicht zu verlieren. Kurz nach der Geburt des ersten Sohnes stirbt Imran an einer Vergiftung. In den nächsten Jahren wechselt der Posten des Akademieleiters mehrfach.

978 BF stürzt Hasrabal ben Yakuban seinen Vater und schwingt sich mit Unterstützung einiger Rashduler Abgänger zum Sultan von Gorien auf. Seither fördert er die Akademie, manchmal auch indirekt über Sultan Kasim ben Rahyad, und rekrutiert seine Leibgarde fast ausschließlich aus den Jahrgangsbesten der Schule.

995 BF entführen Handlanger Hasrabals die Kalifentochter Nedime, um ihren Vater Abu Dhelrumun zum Überfall auf Aranien zu zwingen. Die Mitglieder der erfolgreichen Einheit unter *Mazhar al-Aswad* werden zu den ersten Schwarzen Klingern.

Im Khômkrieg (1008-1010 BF) wird der Lehrbetrieb weitgehend ausgesetzt. Einige Schüler werden freigestellt, um ihre Stammesverbände zu unterstützen, während andere freiwillig in den Krieg gegen die Al'Anfaner ziehen.

1021 BF reißt die Dämonenbeschwörerin Belizeth Dschelefsunni die Herrschaft über Rashdul an sich. Da die Akademie sich entschlossen gegen die neue Herrscherin stellt, lässt sie ein Exempel statuieren. Die Schule wird nach der *Nacht der Flammen* geschlossen, nur ein Drittel der Schüler überlebt. Akademieleiter Rashij ben Surkan verliert sein Augenlicht.

1021 BF besiegt Sultan Hasrabal von Gorien die Usurpatorin im magischen Duell und befreit die Stadt. Durch die Hochzeit mit Shanja Eshila von Rashdul wird er zum Herrscher von Rashdul und setzt seinen Sohn *Shochan ben Hasrabal* als Wesir ein, dessen Sohn zu dieser Zeit an der Akademie ausgebildet wird. Für die nächsten Jahre leidet die Schule noch stark unter den Folgen der *Nacht der Flammen*.

Als sich Aranien und Oron im *35-Tage-Krieg* bekämpfen, ziehen die Abgänger der Schule fast geschlossen nach Norden und erobern gemeinsam mit Hasrahals Truppen 1028 BF Obergorien sowie Chalukistan. Beeindruckt durch den Einsatz, lässt Heerführer Harayan ben Hasrabal die Mittel der Schule aufstocken.

1034 BF entschläft der greise Nachfahre des Akademiegründers, Rashij ben Surkan, friedlich. Sein Mündel Marhan al'Fayron führt die Schule nach seinem Tod weiter; wird aber nach nur 99 Tagen im Amt überraschend durch Harayan ben Hasrabal abgelöst. Der Emir von Chalukand und Befehlshaber der Rashduler Truppen kann sein Amt jedoch nur selten ausfüllen und setzt Marhan umgehend als seinen Stellvertreter wieder ein.

DIE AUSBILDUNG AN DER SCHULE DER HOHEN TULAMIDISCHEN KAMPFKUNST

Die Traditionsschule ist gemeinsam mit den Rashduler Reitern in einem rostroten, nur wenig verzierten Wehrbau zu Füßen des prächtigen A'abasterpalastes untergebracht. Die Beziehungen zwischen Akademie und der berühmten Söldnereinheit sind hervorragend, und nicht selten hat ein Hauptmann einst innerhalb dieser Mauern zum ersten Mal eine Klinge geführt.

Die Ausbildung beginnt meist nach der ersten Reifeprüfung, und nur sehr selten werden Zöglinge aufgenommen, die jünger als 14 Jahre sind. Die meisten sind männlichen Geschlechts und stammen aus einflussreichen novadischen Familien. Bei besonderer Eignung mag die Schule aber auch für wenig begüterte ein Stipendium vergeben, oder sogar ein besonders begabtes Mädchen aufnehmen. Entgegen allen Annahmen ist der Glaube an den Eingott Rastullah nicht verpflichtend, um zur Ausbildung zugelassen zu werden. Es ist jedoch sehr wahrscheinlich, dass ein Schüler diesen Glauben während seiner Ausbildung annimmt oder zumindest ein tieferes Verständnis für diesen entwickelt. Die in Rashdul vorherrschende, gemäßigte Auslegung der Lehre macht Schülern den Zugang leicht. Die Vermischung mit dem Ahnenkult um Raschul, der Zaubermystik eines Hasrabals von Gorien und Einflüssen der Rondravehrung, häufig auch in ihrer männlichen Form als Rahandta, ergeben eine interessante Mischung, die auch in Unterrichtseinheiten immer wieder Gegenstand philosophischer Diskussionen ist.

Obwohl die Schule über erhebliche Mittel verfügt und sogar einige Sklaven ihr Eigen nennt, leben die Schüler in winzigen, karg eingerichteten Kammern, die sie zu dritt bewohnen. Allein Schülerinnen können ob ihrer Seltenheit allein oder zu zweit ein Zimmer beziehen. Mahlzeiten werden zwischen den Unterweisungen gemeinsam eingenommen und sind einfach gehalten. Die Übungskämpfe finden meist auf dem Hof statt, wo die Schüler mit Säbeln und den schweren Doppelkunchomern gegeneinander antreten. Die Übungen zu Pferde finden außerhalb der Stadt statt und umfassen neben der tulamidischen Reiterlanze (*Dschadra*) je nach Begabung und Neigung auch Übungen mit Bogen oder Wurfspeer. Auf einen schützenden Schild verzichtet man beim Rashduler Stil und verlässt sich ganz auf die Kraft der Offensive.

Der Alltag ist geprägt von Askese und regelmäßigen körperlichen wie geistigen Übungen. Besonders der Haidamal, der rituelle Schattenkampf, wird häufig erprobt, und die Schüler sind dazu aufgerufen, sich in Meditation oder Gebet zu üben. Allein am neunten Tag dürfen die Zöglinge ruhen und haben Ausgang, um ihre Familien zu besuchen. Am Abend aber finden sich alle im großen Saal ein, wo dann reichlich aufgetischt wird. Wasserpfeifen stehen bereit, Schüler und Lehrer tafeln gemeinsam auf weichen Diwanen, und so manches Mal spielen Musiker auf, eine Sharisad wiegt sich im Takt der Flöten, oder ein ehrwürdiger Haimamud versüßt den Abend mit einer Geschichte.

Die Konkurrenz unter den Schülern ist hoch, denn es sind nicht nur die Söhne einflussreicher Männer unter ihnen, es gilt auch, sich während der Ausbildung für einflussreiche Posten zu qualifizieren und zum Beispiel eine Position bei Hofe als Mitglied der Sultansgarde, als taktischer Berater oder als Offizier zu ergattern. Im Gegensatz zum Mittelreich gilt es auch nicht als ehrenrührig, sich einer der angesehenen Söldnereinheiten anzuschließen, und so darf der Jahrgangsbeste seine Dschadra bereits die letzten drei



Jahre seiner Ausbildung mit den bunten Bändern der Rashduler Reiter schmücken. Zum Ende der Ausbildung finden am 2. Rashdullah (18. Peraine), dem Tag der Treue, Kämpfe gegen die Lehrmeister statt. Im Anschluss werden vor den Toren der Stadt, gemeinsam mit den Rashduler Reitern, bunte Reiterspiele veranstaltet, bei denen die Zöglinge sich beweisen müssen.

DIE SCHWARZEN KLINGEN

„Wenn du deine Lider wieder öffnest, wirst du die Welt mit anderen Augen sehen! Wer glaubst du, hat wohl Nedime, die Tochter des Kalifen entführt, dem listerlichen Tar Honak ein Ende bereitet und Fürst Ras Kasan von Thalusa aus den Fängen Dolguruks des Schwarzen errettet? Öffne deine Augen, und stehe deine erste Wahrheit unter all den Lügen, die dir fortan begegnen werden: Ein Mann bin ich nicht, und doch bin ich es, die dir befiehlt.“

—Ayshe al-Aswad zu einem neuen Rekruten für die Schwarzen Klingen, neuzeitlich

Auch wenn Ehre und Ansehen eine entscheidende Rolle im Leben der Schüler spielen, wird geeigneten Kandidaten unter Umständen eine erweiterte Ausbildung zuteil. Die Schwarzen Klingen sind Hasrabals geheime Garde, und obwohl jeder ihren Namen kennt, würde es kaum jemand wagen, ihn auch laut auszusprechen. Aus ihr rekrutiert der Sultan nicht nur Teile seiner persönlichen Leibwache, ihnen werden Entführungen, politische Morde und allerlei andere Dinge nachgesagt, mit denen der Herrscher, der den Ruf eines Wohltäters und guten Landesvaters genießt, sich die Hände nicht beflecken will. Mitglieder legen ihren Vaternamen ab, um keine Schande auf ihre Sippe zu laden und dem verbreiteten Brauch der Blutrache zu entgehen. Sie stellen ihr Leben und Wirken formen ganz in den Dienst des Sultans. Es ist übrigens nicht bekannt, wie viele Mitglieder die Schwarzen Klingen zählen. Sicher ist nur, dass es mehr als 13 sind, aber weniger als 99.

Wenn Sie Lust haben, eine Figur mit einer solchen Zusatzausbildung ins Spiel zu führen, verwenden Sie die Steigerungen vor Spielbeginn beispielsweise auf Talente wie *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Gassenwissen* oder *Magiekunde*, um Ihren Helden entsprechend Ihren Wünschen auszugestalten. *Verpflichtungen* oder, falls es sich um ein flüchtiges Mitglied handelt, *Gesucht II* (kleine Gruppe, die den Tod des Helden will) bieten sich als zusätzliche Nachteile an.

PERSONEN AN DER SCHULE DER HOHEN TULAMIDISCHEN KAMPFKUNST

MARHAN AL'FAYRON

Da der in der *Nacht der Flammen* erblindete Rashij ben Surkan sich in hohem Alter zunehmend aus dem Alltagsgeschäft zurückzog, wunderte es niemanden, dass sein Ziehsohn Marhan al'Fayron (*994 BF, schwarzer Vollbart, austrasierter Nacken, muskelbepackt und sehnig, in sich ruhend, begnadeter Ringer) nach seinem Tod

Was denkt ein Zögling der Schule der Hohen Tulamidischen Kampfkunst über ...

... **Khunchomer Säbelfechter**: „Im Kampf, Mann gegen Mann, gilt es, den Gegner zu besiegen, nicht aber, ihn mit Sinnesfeinden zu verwirren.“

... **Sultan Hasrabal**: „Das Schicksal des Zaubersultans, Ehre seinem Namen, ist mit dem unserer Schule eng verwoben. Wir stärken seiner Herrschaft den Rücken, und dass seine militärischen Erfolge aus unserer Stärke erwachsen, erfüllt uns mit Stolz!“

... **Krieger aus dem Mittelreich**: „Viele von ihnen achten unsere Gesetze nicht und verlachen unseren Glauben. Was sind schon eine blankpolierte Rüstung und ein Stück Papier gegen echten Heldenmut? Erst wenn sie sich gegen uns im Kampf bewiesen haben, können wir ihnen auf Augenhöhe begegnen.“

Was denkt ... über einen Zögling der Schule der Hohen Tulamidischen Kampfkunst

... **ein Rashduler Stadtbewohner**: „Seit der Sultan seine schützende Hand über sie hält, verstärken viele der Silähdar die Truppen der Stadt oder tun Dienst im Heer. Es ist gut, sie zum Schutze der Stadt hier zu wissen, auch wenn die Herrschaft der Ifritim gebrochen ist.“

... **eines Khunchomer Säbelfechters**: „Eine Herausforderung, besonders da sie ähnlich kämpfen wie wir. Leider wissen sie kaum etwas von den Freuden, die das Leben zu bieten hat.“

... **Kriegerin aus Baburin**: „Von jahrausjahrein Hochkultur kann keine Rede sein! Obwohl sie lange Jahre unter der Herrschaft ihrer Shanja gelebt haben und es ihnen gut ergangen ist, bringen sie Frauen nur wenig Respekt entgegen.“

die Leitung der Schule übernahm. Doch nach nur 99 Tagen wurde die eherne Geduld des enthalten lebenden Kriegerphilosophen auf eine harte Probe gestellt. Mit der Begründung, Marhan sei kein geborener Beni Avad, wurde der viengeborene Sohn des Sultans, der erfolgreiche Heerführer Harayan ben Hasrabal, zum Leiter der Schule bestimmt. Auch die Blutsbrüderschaft Marhans mit seinem Ziehvater vermochte den Wesir von Rashdul nicht eines Besseren zu belehren. Gegen Harayan, der ihn ob seiner häufigen Abwesenheit als Stellvertreter eingesetzt hat, hegt Marhan zwar keinen Groll, doch seine bis dahin ungebrochene Loyalität zur Herrscherfamilie ist ins Wanken geraten. Die Enttäuschung darüber merkt man ihm jedoch nur selten an, lediglich die scharfzüngige Ayshe al-Awad schafft es hin und wieder, ihn aus der Reserve zu locken. Insgeheim sympathisiert er jedoch seither mit den Zielen der Shanja und will ihr helfen, wieder mehr Einfluss in „ihrer“ Stadt zu erlangen.

WEITERE PERSONEN DER SCHULE

☉ **Ayshe al-Awad** (tulamidisch: die Schwarze, *998 BF, dunkelhäutig, durchdringender Blick, zynisch, tief verschleiert, trägt immer Handschuhe) sieht man ihr Waldmenschenerbe deutlich an, doch nur wenige haben die hochgewachsene schlanke Frau je ohne den schützenden Gesichtsschleier gesehen. Zwar lebt sie an der Akademie, mischt sich jedoch nur selten in den laufenden Lehr-



betrieb ein. Seit der vormalige Großmeister bei einem Einsatz verschollen ist, leitet sie auf Geheiß des Sultans die Schwarzen Klingen mit eiserner Hand und bildet vielversprechenden Nachwuchs als Vollstrecker von Hasrabals Willen aus. Gleichgestellten und Untergebenen begegnet sie mit einer gewissen Arroganz, jedoch weiß sie um ihre privilegierte Stellung und würde diese niemals wissentlich gefährden.

☉ **Said ben Melekh** (*992 BF, dunkle Locken, schwarzer Schnurrbart, begeisterter Jäger) unterrichtet die Schüler im Bogenschiessen und ist dabei nie um eine Anekdote verlegen. Besonders gern erzählt er aus von der Zeit, in der er an der Seite Harayan ben Hasrabals am 76. Donnersturmrennen teilnahm und den Kontinent bereiste. Inzwischen ist er glücklich mit *Sulibeth* (*1011 BF, gluräugig, leidenschaftliche Köchin und Geschichtenerzählerin) verheiratet und Vater der lebhaften Zwillingssuben *Karim* und *Omar* (*1032 BF).

EIN ABSOLVENT DER HOHEN TULAMIDISCHEN KAMPFKUNST ALS HELD

Ein Abgänger der Schule kann sich meist vor Angeboten kaum retten: Rashduler Reiter, Hasrabals Garden und andere Söldnereinheiten buhlen um die Gunst der Jahrgangsbesten, und auch der Akademieleiter Harayan ben Hasrabal sucht an seiner alten Ausbildungsstätte immer wieder fähigen Nachwuchs für das zurückeroberte Chalukistan. Andere Abgänger sehen sich in der Tradition Dschadir des Kühnen und ziehen aus, sich in der Welt zu beweisen und ebenso Teil der Geschichten der Haimamudim zu werden wie einst der legendäre Drachentöter.

EIN ABSOLVENT DER HOHEN TULAMIDISCHEN KAMPFKUNST IM SPIEL

Die Helden können Abgängern der Schule überall in den Tulamidenlanden und manchmal auch darüber hinaus begegnen. Während viele der exzellent ausgebildeten Einzelkämpfer nach Ämtern und Würden streben und sich in Herr oder Söldnereinheiten verdient machen, können sie auch als Leibwächter oder Beschützer eine Anstellung finden. Andere ziehen durch die Lande, um sich mit stärkeren Gegnern zu messen, oder befinden sich auf diplomatischer Mission für ihren Stamm oder eine der einflussreichen Rashduler Familien.

Besonders Mitglieder der Schwarzen Klingen eignen sich auch hervorragend als Schurken einer Geschichte. Die Helden können an der Akademie oder außerhalb auf ihre Existenz aufmerksam werden und, je nachdem, wie sie politisch zu Hasrabal stehen, ihren Umtrieben ein Ende bereiten oder mit den Vollstreckern zusammenarbeiten.

SZENARIOIDEEN

☉ **Verletzte Gefühle:** Nichts hat *Marhan al'Fayron* tiefer getroffen, als dass ihm der Sultan die Akademieleitung versagte und ihm noch dazu seinen ständig abwesenden Sohn vor die Nase setzte. Die Helden entdecken in seinen Unterlagen detaillierte Aufzeichnungen für einen Putsch, den Marhan plant, offenbar unter Einbeziehung eines Offiziers der Rashduler Reiter. Sein Ziel ist es

offenbar, die Herrschaft durch Shanja Eshila wieder herzustellen. Tatsächlich handelt es sich dabei lediglich um ein (erschreckend echtes) Gedankenspiel des stellvertretenden Akademieleiters, mit dem er seine Wut zu besänftigen sucht. Zumindest bisher ist er noch nicht auf die Idee gekommen, diesen Plan tatsächlich umzusetzen, und auch die erwähnten Kontaktleute und die Shanja wissen von nichts.

☉ **Die Klinge in der Dunkelheit:** Die Helden wurden angeworben, um einem skrupellosen Sklavenhändler das Handwerk zu legen, als sie sich unvermittelt mit einigen Mitgliedern der Schwarzen Klingen konfrontiert sehen. Tatsächlich haben die Handlanger Hasrabals einen ähnlichen Auftrag: Sie wollen den Mann entführen, um seine Geschäfte vorerst zu unterbinden, nicht jedoch töten. Je nach Auftrag der Helden kann dieses Zusammentreffen blutig enden, oder aber dazu führen, dass beide Parteien zusammenarbeiten, als sie erkennen, dass die Zielperson ihnen eine tödliche Falle gestellt hat.

GEHEIMNISSE DER SCHULE

☉ **Die Herrschaft der Dämonenbuble:** Nur wenig wird über die verhängnisvolle *Nacht der Flammen* gesprochen, als Belizeth Dschelefsunni die Tore der Akademie schliessen ließ und einen Azzitai in seinem Innern wüten ließ. Allein Ayshas Eingreifen ist es wohl zu verdanken, dass die Akademie nicht zur Gänze ein Raub der Flammen wurde. Sie war es auch, die überlebende Schüler und Lehrmeister durch einen unterirdischen Geheimgang aus dem Gebäude führte. Die schweren Verbrennungen, die sie an Händen und Gesicht erlitt, verbirgt sie heute meist unter fließenden Gewändern. Aysha war es auch, die mit ihren Schwarzen Klingen während der Usurpation für Hasrabal in Rashdul spionierte und so letztlich den Weg für den Fall der Magierin bereitete.

☉ **Hasrabals Ränke:** Ayshas Treue zu Hasrabal ist unerschütterlich, denn seine Männer waren es, die sie in den Wirren des Khômkrieges aus der Gefangenschaft der Al'Anfaner befreiten. Man erkannte das Talent der jungen Sklavin, ließ sie in Rashdul ausbilden und den Schwarzen Klingen zuführen. Trotz ihrer Verdienste gehört sie noch immer der Akademie, denn der Zaubersultan sie nie freigelassen. Tatsächlich sieht Ayshe ihre äußerste Erfüllung im Dienst an der Akademie und würde ihren Einfluss niemals gegen die Unsicherheiten der Freiheit tauschen. Ihre kleinen persönlichen Freiheiten erlaubt sie sich im Umgang mit ihren Rekruten, die nichts von ihrer niederen Herkunft ahnen, denn nur wenige bekommen je das Sklavenmal zu Gesicht, das sie noch immer im Nacken trägt.

☉ **Vision mit Folgen:** *Said ben Melekh* wurde während des Donnersturmrennens Zeuge der Erscheinung des Heiligen Leomar und versucht seither, die Lehren Rondras mit seinem Glauben an Rastullah zu vereinbaren. Mit interessierten oder zwölfgöttergläubigen Schülern wie Schulfremden tauscht er sich gerne über diese Erfahrung aus und lässt seine neugewonnenen religiösen Überzeugungen bisweilen auch in seinen Unterricht einfließen.



DER WEG ZUR SCHWERTMEISTERSCHAFT

»Hierfür sey allenthalben kundtgetan dasz in dem ganzen Reiche sich nyemand ein Meister des Schwerts nennen oder ein Schul halten noch ums Gold lehren soll, auszer er sey zuvor von den Meistern des Schwerts in seiner Kunst geprüft und zugelassen.«

--aus dem Erlass über die Schwertmeisterschaft, angeordnet von Kaiser Reto I. von Gareth im Jahre 987 nach Bosporans Fall

Mit dem Ablegen seiner letzten Prüfung und der feierlichen Übergabe des silbernen Siegels durch seinen Meister beginnt ein neuer Lebensabschnitt im Leben eines Schwertschülers: der des Schwertgesellen. Viele träumen davon, auch diese Zeit des Lernens einmal hinter sich zu lassen, den Titel eines Schwertmeisters zu erhalten und vielleicht sogar einen eigenen Stil zu begründen. Bevor es allerdings dazu kommen kann, begibt sich der Schwertgeselle, ganz ähnlich einem Handwerksgesellen, auf die Walz, um seine Fähigkeiten bei anderen Meistern zu erweitern und bisher Gelerntes auf die Probe zu stellen.

Während dieser Zeit soll er mindestens ein göttergefalliges Dutzend (Ehren-)Duelle bestreiten, in denen der Kämpfe gegen angemessene Gegner ficht. Als würdige Gegner kommen hier unter anderem berühmte Helden, Schwertmeister, namhafte Geweihte der göttlichen Löwin und ihres blutigen Sohns oder Angehörige kämpfender Orden und berühmter Einheiten in Frage. Nachdem ein solches Duell, oft auch unter großem Aufsehen,

ausgetragen ist, kann der Gegner dem Prätendenten ein Zeugnis über den geführten Kampf ausstellen. Oft geschieht dies auch in Rücksprache mit dem Kampfrichter der in den zwölfgöttlichen Landen fast immer ein Diener der Rondra ist. So kann es auch passieren, dass ein Duellant einem Wandergesellen seine Fähigkeiten besiegelt, obwohl dieser das gemeinsame Gefecht nicht gewinnen konnte. Einem Anwärter bei einer eigenen Niederlage einen solchen Brief zu verweigern, gilt als ausgesprochen ehrenrührig. Sollte der Gegner beim Duell versterben, obliegt es dem aufsehenden Kampfrichter und der Rondrakirche, ob der Geselle dieses bei seinem Meister geltend machen kann. Bei *Eborrus Tannhaus* wurden auch statt zweier Ehrenduelle das Erschlagen eines untoten Trolls und eines daimoniden Schreckens in den Schwarzen Landen als Beweis seiner herausragenden Waffenfähigkeiten gewürdigt.

Welche Duelle letztendlich die Zulassung zu einer Meisterprüfung gewähren, liegt im Ermessen und den persönlichen Ansichten des prüfenden Schwertmeisters. So heißt es, dass zum Beispiel *Talfan von Jurios* reine Ehrenduelle gegen Tulamiden nicht beachtet, getötete Novadis allerdings mit besonderem Wohlwollen wahrnimmt. Diese Willkür mag auch einer der Gründe sein, warum die wenigsten Gesellen mit nur genau zwölf Siegeln wieder an der Stätte ihrer Ausbildung vorstellig werden. Es ist jedem Schwertgesellen auch freigestellt bei einem anderen Meister um die



Schwertgesellen-Duell



Sobald man einen Meister davon überzeugen konnte, würdig zu sein, fehlt zumindest in Mittel- und Horasreich noch die Zustimmung eines Hochadligen, der dem neuen Schwertmeister das Recht gewähren, würde in seinem Namen eine Schule zu gründen. Diese politische Hürde kann für jemanden, der sein Leben der Fechtkunst gewidmet, erst mal unüberwindbar scheinen. Je nach Landesherr muss der Anwärter mehr als nur einen Ruf und die Empfehlung seines alten Meisters vorweisen. Von *Walpurga von Löwenhaupt* heißt es, dass sie erst auf einen Meister der Ochsenberde wartet, bevor sie das Privileg des ersten weidenschen Schwertmeisters vergeben möchte. Andererseits gilt es als offenes Geheimnis, dass *Damian von Shoy'Rina* bereit war jeden möglichen Titel gegen eine ausreichend große Menge Dublonen zu verleihen. Wenn dies geklärt ist, darf man seine Prüfung zum Schwertmeister ablegen und beweisen, dass man entweder den Stil des Lehrers gemeistert oder seinen eigenen entwickelt hat.

Die Art der Meisterprüfung kann dabei so vielfältig ausfallen wie die Schwertmeister selbst. Da der Schwertmeister für seinen Zögling mit seinem Namen in der Öffentlichkeit und vor allem vor seinem Förderer grade stehen muss, ist es nur in den seltensten Fällen ein reines Duell. In der Meisterprüfung gilt es neben seinem Können mit der Klinge vor allem auch seine charakterliche Eignung unter Beweis zu stellen, so dass die Prüfung auch von Schüler zu Schüler angepasst werden kann.

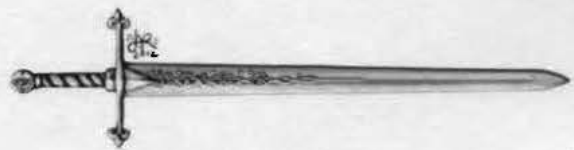
Von *Meister Eroscham* weiß man, dass er seinen Schülern nicht nur jedes kämpferische Geschick in einem letzten Duell abverlangte, sondern auch, dass seine Zöglinge, um das brillanzwergische Erbe der Schule zu ehren, diesen Kampf mit selbst geschmiedetem Schwert und Prunkschild antreten mussten. Manch lästerliches Schandmaul behauptet auch, dass *Maestro Fedorino* es als Teil der Meisterschaft seines Kavaliertils sieht, dass man in der Lage ist, eine Duellforderung auf einem Hofball zu provozieren ohne dabei die Etikette zu verletzen.

DIE ZWÖLF EHRENDUELLE ALS ABENTEUERAVFHÄNGER

Das Bestreben eines Spieler-Schwertgesellen, sich eines Tages als würdig zu erweisen und eine Meisterprüfung abzulegen, kann immer wieder einen schönen Anlass bieten, Helden in Abenteuer zu verwickeln. So werden die meisten Schwertmeister oder dekorierten Helden nicht für einen Kampf gegen jeden dahergelaufenen Schwertschwinger bereitstehen, und der Anwärter muss sich erst einmal den Respekt des zukünftigen Duellanten verdienen.

Allein das Auffinden eines passenden Gegners kann auch manche Komplikation mitbringen, wenn dieser sich gerade auf einer Quest befindet oder sich gar im Alter in die Einsiedelei zurückgezogen hat. Solange der eigene Schwertmeisters es nicht als spielerische Narretei abtut, kann auch die Teilnahme an einem der großen Turniere der Reiche eine Möglichkeit darstellen, die Klingen mit würdigen Gegnern zu kreuzen.

Außerdem kann ein Held versuchen, sich eine geleistete Heldentat als Beweis seiner Fähigkeiten anerkennen zu lassen. Dazu bedarf es neben vertrauenswürdigen Zeugen natürlich auch eines wohlwollenden Geweihten oder Adligen, der dem Helden seine Taten und seine damit einhergehende Befähigung bescheinigt.





DIE GRÜNDUNG EINER EIGENEN SCHWERTGESELLENSCHULE

Ist der Titel des Schwertmeisters erst einmal errungen, ist also ein Förderer gefunden und die Prüfung des alten Meisters erfolgreich bestanden, würde so manch frisch Gekürter gern sogleich mit dem Unterricht beginnen. Bis die Vielfalt der aventurischen Schwertgesellen um eine weitere Facette erweitert wird, müssen noch einige rein materielle Hürden genommen werden. Es muss ein passendes Anwesen gefunden werden, in dem nicht nur die zukünftigen Schüler und eine angemessene Anzahl an Bediensteten untergebracht werden können, sondern auch Unterricht und Fechtstunden möglich sind. Fähige Angestellte müssen gefunden werden, und wenn der Meister nicht den ganzen Tag mit seinen Schülern verbringen will, muss er weitere Lehrer einstellen.

РЕСУРЦИЯ ПОП ОДЕТ –

SCHWERTGESELLEN UND DAS LIEBE GELD

Wenn die Schule erst mal besteht, muss sie auch weiterhin unterhalten werden, was regelmäßig ein kleines Vermögen verschlingt. Das Schulgebäude muss Instand gehalten oder ausgebaut und Personal will bezahlt werden. Den Kirchen steht ihr Zehnt zu und die Kaiserin oder der Herrscher fordern regelmäßig Steuern ein. Lehrbücher, Übungswaffen und Rüstungen können zwar einige Jahre eingesetzt werden, nutzen sich aber dennoch ab, sodass ein Austausch notwendig wird. Wenn der Schwertmeister sich gar auf den berittenen Kampf spezialisiert hat, müssen neben den Stallungen auch die Pferde versorgt werden.

Je nach Stil der Schule und dem Stand der Sprösslinge muss der Schwertmeister auch für passende Unterhaltung in Form von Gauklern, Spielleuten oder Vergleichbarem sorgen.

Dem gegenüber stehen die Einnahmen der Schule, die sich vor allem aus Zuschüssen und Unterstützung des Trägers und dem Schulgeld zusammensetzen. Dieses beträgt bei den meisten Schulen um die 10 Dukaten monatlich und wird üblicherweise ein Jahr im Voraus gezahlt. Mancher Lehrmeister erhält auch immer wieder Spenden ehemaliger Abgänger oder einzelner dankbarer Bürger, die sich für die Ausbildung ihrer Kinder oder eine Hilfe in der Not revanchieren möchten.

Neben den Schwertmeistern gibt es auch in vielen großen Städten zahlreiche Fechtschulen, die gegen ein kleines Entgelt Reisenden oder Kindern reicher Eltern die Grundkenntnisse des bewaffneten Kampfes vermitteln. Eine solche kann auch ein erfahrener Schwertgeselle relativ unkompliziert eröffnen, ohne eine Meisterprüfung zu bestehen.



Größe der Schule	sehr klein	klein	mittelgroß	groß	sehr groß
Schüler	10	20	50	80	120
Lehrer	3	5	10	15	20+
Bedienstete*	8/1	15/3	40/5	80/10	125/15
Gäste**	3	5	10	15	25

*Einfache Bedienstete wie Mägde, Köche, Gardisten / Leitende Bedienstete wie Haushofmeister, Medici, Sekretäre

** Quartiere für Besucher wie Gastlehrer, Gastschüler, Reisende oder Bittsteller



Oft reicht dafür ein großer Saal oder eine Wiese auf der die Lektionen vermittelt werden können, da hier keine allgemeine Ausbildung stattfindet und auch üblicherweise keine Schüler oder Gäste übernachten. Ein Fechtschüler erhält natürlich keinen Siegelring oder Kriegerbrief, und somit auch nicht die Rechte Waffen inner-

halb einer Stadt zu tragen oder an ritterlichen Turnieren teilzunehmen. An Orten, an denen ein echter Schwertmeister unterrichtet, wird es ein Fichtlehrer ohne bedeutenden Ruf aber schwer haben, da diese oft auch Einzellektionen anbieten.

SCHWERTDIENSTE

Nachfolgend finden Sie eine ungefähre Angabe für Preise von Dienstleistungen bei einem Schwertgesellen. Die Preise stellen das untere Minimum dar:

Fechtunterricht bei Gesellen (Lehrmeister bis TaW 14)	benötigte AP x 14 H
Fechtstunden beim Meister	benötigte AP x 25 H
Zweikampfvertretung durch Gesellen	ab 50 D
Zweikampfvertretung durch Meister	ab 200 D
Lehrmeister für Sonderfertigkeiten	30 bis 50 D

Neben den materiellen und politischen Stolpersteinen die es zu überwinden gilt, sollten auch folgende regeltechnische Voraussetzungen erfüllt sein bevor sich ein Spieler als Schwertmeister niederlässt:

☉ Zuerst sollte sie die Profession auf der Basis des allgemeinen Schwertgesellenprofils (WdH 108) und des Professionsbalkastens (WdH 303) erstellen.

Orientieren sie sich dazu, an dem Werten des ausbildenden Schwertmeisters, wobei dieser selbstverständlich auch andere Schwerpunkte setzen kann, also solche die seinen Lebenswandel widerspiegeln.

☉ Der Schwertmeister muss die Sonderfertigkeit *Waffenmeister* für die primär gelehrt Waffe des Stils besitzen.

☉ Sein Lehren-TaW sollte mindestens 12 betragen, in allen Talenten, Sprachen und Schriften die er seinen Schülern vermitteln will, ist ein Wert von mindestens 9 angemessen.

☉ Alle Sonderfertigkeiten, die den Schülern vermittelt werden sollen, müssen natürlich auch beherrscht werden.



NEUE PROFESSIONEN

Die vollständigen Werte eines Abgängers der Balihoyer Akademie (als Ergänzung zu WdH)

Zusätzliche Voraussetzung: KK 13

Kampf: Hieb Waffen +4, Ketten Waffen +4, Lanzenreiten +7, Raufen +1, Ringen -1, Schwerter +6, Zweihandschwerter/-säbel +4
Körper: Reiten +2, Selbstbeherrschung -2, Sinnenschärfe -1, Zechen +3

Natur: Orientierung +1, Fährtensuchen +1, Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen -1, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +1, Sagen/Legenden +3

Handwerk: Abrichten +1, Heilkunde Wunden -1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Turnierreiterei, kein Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kriegersreiterei, Niederwerfen, Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Birkholter Krieger (25 GP)

Übliche Kultur: Bornland

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Raufen +1, Schwerter oder Hieb Waffen +7, das andere +5, ein Talent der folgenden Liste +2, eins +1: Anderthalbhänder, Säbel, Zweihandschwerter; Lanzenreiten +1

Körper: Körperbeherrschung +3, Klettern +2, Reiten -2

Gesellschaftlich: Etikette -1

Natur: Orientierung +4, Wildnisleben +3, Fährtensuchen +2

Wissen: Magiekunde +2, Kriegskunst +2

Sprachen: Sprachen kennen [Bosparano] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +3

Handwerk: Schneider +3, Hauswirtschaft oder Holzbearbeitung +2, das andere +1, ein Talent der folgenden Liste +3, ein weiteres +2, zwei weitere +1: Tierkunde, Pflanzenkunde, Lederarbeiten, Wettervorhersage, Kochen, Heilkunde Wunden

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schildkampf II

Der Methumiser Krieger (24 GP)

Übliche Kultur: Horasreich

Kampf: Raufen +1, eins aus der folgenden Liste +6, ein weiteres +4, zwei weitere +3: Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel, Fecht Waffen, Zweihandschwerter, Infanteriewaffen

Körper: Körperbeherrschung +2

Gesellschaftlich: Lehren +2, Geschichtswissen +1

Natur: Orientierung +1

Wissen: Kriegskunst +3

Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Sprachen kennen [Tulamidyä] +4, Sprachen kennen [Bosparano] +5

Handwerk: -

Durch den Besuch von Wahlpflichtveranstaltungen können auf 4 bis 8 Talente der folgenden Liste 12 Talentpunkte bis zu einem Maximum von +4 verteilt werden; Rechnen oder Sternkunde muss dabei sein: Heilkunde Wunden, Heilkunde Seele, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Rechnen, Sternkunde, Staatskunst, Rechtskunde, Seefahrt, Anatomie, Musizieren, Singen, Malen/Zeichnen, Tierkunde, Pflanzenkunde, Alchemie, Hauswirtschaft, Handel, Philosophie, Mechanik, Sprachkunde, Magiekunde

Sonderfertigkeiten: statt Schildkampf I auch Parier Waffen I wählbar

Der Festumer Krieger der Kavalliersschule (26 GP)

Übliche Kultur: Bornland

Kampf: Raufen +1, eins aus der folgenden Liste +6, ein weiteres +4: Schwerter, Säbel, Hieb Waffen; Anderthalbhänder +3; Lanzenreiten +5

Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +2

Gesellschaftlich: Etikette +2, Überreden +2

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Kriegskunst +3, Staatskunst +2, Tierkunde +3, Geschichtswissen +1

Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Sprachen kennen [Tulamidyä] +4, Sprachen kennen [Alaani] +4

Handwerk: -

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf

Verbilligte Sonderfertigkeit: Spezialisierung Staatskunst (Diplomatie), Kriegersreiterei

Die Neethaner Kriegerin (24 GP)

Übliche Kultur: Horasreich

Voraussetzungen: Adlige Abstammung

Vorteile: Besonderer Besitz I (eigenes Pferd)

Modifikationen: SO 9-12, LeP: +1 statt +2

Kampf: Säbel oder Hieb Waffen +6, das andere +3, Dolche +1, Lanzenreiten oder Zweihandschwerter +3

Körper: Reiten +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung -1, Tanzen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +2

Wissen: Kriegskunst -1, Tierkunde +4

Sprachen: Sprachen kennen [Mohisch] oder Sprachen kennen [Tulamidyä] +3

Handwerk: Abrichten +5, Heilkunde Wunden -1

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung oder Kettenweste), Reiterkampf



MEDIENHINWEISE FÜR DAS SPIEL MIT KRIEGERN UND SCHWERTGESELLEN

IRDISCHE LITERATUR

BELLETRISTIK

Joe Abercrombie: **Best Served Cold, The Heroes** (Kriegswesen und Schlachten)

Isabel Allende: **Zorro**

Bernard Cornwell: **Das letzte Königreich** (und die Folgeromane um Uhtred, einen frühmittelalterlichen Krieger)

George R.R. Martin: **Das Lied von Eis und Feuer**

Arturo Pérez-Reverte: **Alatriste**

Arturo Pérez-Reverte: **Der Fechtmeister** (ein alter Fechtmeister und sein einziges Streben, endlich den unparierbaren Meisterstoß zu entdecken, z. Zt. nur antiquarisch erhältlich)

Tamora Pierce: **Alanna** (Jugendbuchreihe an einer „Kriegerakademie-ähnlichen“ Schule)

Eiji Yoshikawa: **Musashi** (Historischer Roman, der die Wandering und den Aufstieg eines jungen „Schwertgesellen“ zum größten Schwertmeister Japans darstellt. Vorlage für das tulamidische Schwertgesellentum) (z. Zt. nur antiquarisch erhältlich)

SACHBÜCHER

Die **Men at Arms**-Reihe von Osprey Publishing behandelt irdische Bewaffnung und Armeen im Laufe der Zeiten – detailliert beschrieben und reich bebildert

Thomas Laible: **Das Schwert – Mythos und Wirklichkeit**

Herbert Schmidt: **Schwertkampf Teil 1** (der Kampf mit dem langen Schwert) & **Schwertkampf Teil 2** (der Kampf mit dem kurzen Schwert und Buckler)

André Schulze: **Mittelalterliche Kampfesweisen – Das Lange Schwert** (weitere Bände über **Kriegshammer, Schild und Kolben** sowie **Scheibendolch** und **Stochschild** mit Details über Fechtbücher, Schmiedekunst und historische Gerichtskämpfe)

Johannes Graf zu Königsegg-Aulendorf u. André Schulze (Hrsg.): **Der Königsegger Codex** (bildreiche irdische Vorlage zum Vademecum der Krona Adersin)

Yagyu Munenori: **Der Weg des Samurai: Anleitung zum strategischen Handeln** (Schwertkampf und dazugehörige Geisteshaltungen)

Miyamoto Musashi: **Das Buch der fünf Ringe** (Kriegsstrategie, Kampftechniken und Philosophie, irdische Vorlage für „Der Weg des vollendeten Schwertkampfes“ des Salim al-Jeref)

MUSIKVORSCHLÄGE

Zur Untermalung von Kämpfen empfehlen sich die Soundtracks von **Gladiator** bis **300**.

Zudem von Erdenstern: **Into the Red**

FILME UND FERNSEHPRODUKTIONEN

Alatriste (2006) – aufwändige spanische Produktion mit realistischen Kampf- und Schlachtszenen

Der 13. Krieger (1999) – zur Inspiration für thorwalsche Krieger

Der Mann mit der Eisernen Maske (1998)

Die drei Musketiere (1961) – Mantel und Degenkampf wie im Horasreich

Die Maske des Zorro (1998) und **Die Legende des Zorro** (2005) – die unterschiedlichen Zorro-Verfilmungen geben nach wie vor ein schönes Bild der almadanischen Caballeros ab

Die Samurai Trilogie (1954-1956) – oscarprämierte Filmreihe über den Aufstieg Miyamotos Musashis

Duell der Degen (1997)

Im Zeichen des Zorro (1940)

Last Samurai (2003) – das Leben nach einem Ehrenkodex, das stete Streben nach Perfektion

Rob Roy (1995) – ein furioses Alles-oder-Nichts-Duell im Finale

Tristan und Isolde (2006) – insbesondere die Wettkämpfe in der Arena lohnen sich

Troja (2004) – der Kampf mit Schwert und Schild nach antikem Vorbild

Sinbad – Der Herr der Sieben Meere (2003) – schmissiger Animationsfilm

Sharpe – die Scharfschützen (TV-Serie 1992 – 2010) – obgleich die Zeit der Klingenwaffen sich bereits dem Ende zuneigt, zeigt die Serie den Alltag eines jahrelangen Krieges

DOKUMENTATIONEN

Agilitas TV: Insbesondere die DVDs „Langes Schwert 1 & 2“ und „Schwert und Schild“ zeigen anschaulich die Rekonstruktion europäischer Schwertkunst

Reclaiming the Blade (2009) – Dokumentarfilm über europäischen Schwertkampf



DSA-PUBLIKATIONEN ZUM SPIEL MIT KRIEGERN UND SCHWERTGESELLEN

QUELLENBÄNDE

Aventurisches Arsenal – ein Kompendium aventurischer Waffen und Rüstungen (2008)

Krieger, Krämer und Kultisten (2012) – Meisterpersonenband mit Kurzgeschichten

DSA-ROMANE

Bernard Crow: **Der Isenborn-Zyklus** (2010) – das Leben zwischen Krieg und Tod wird im Zyklus treffsicher geschildert

Bernard Crow et al.: **Die Türme von Taladur** (2011/2012) – Manvel- und Degen-Flair in Almada

Jochen Hahn, Karsten Kaeß: **Löwin und Mantikor** (2009)

Ina Kramer: **Die Löwin von Neetha & Thalions Opfer** (1995) – Die Rondraheilige beginnt ihre Laufbahn als Kriegerin in Neetha

Judith Vogt: **Im Schatten der Esse** (2011) & **Im Feuer der Esse** (2012) – Handlungsträger sind ein darpatischer Schwertgeselle und eine Waffenschmiedin

Hadmar von Wieser: **Der Schwertkönig** (1998) & **Der Dämonenmeister** (1999) – Raidri Conchobairs Leben – „der“ große aventurische Krieger





INDEX

12 Duell

A

Adelsmarschall 105, 106
Adersin 35, 44, 81, 110, 114, 117, 119ff
Agrimoth 134
Aisha Hamedsunya 54
Ayyan al-Mubares 43
Ajubal ibn Nessim 146, 150
Al' Drakothim 152
Al'Tacht 154
Alaya el-Sulchaman 21, 24, 25
Albernia-Nordmarken-Konflikt 31, 163
Albemisches Raufen 161, 163, 165
Aldarener 89
Albanier 31
Almado die Madjani 72, 77, 160
Alricio Mercatori 110, 111
Alrik vom Blaumann
und vom Berg 41, 119, 123, 124
Alrik von Hautsteen 41, 44
Alrik von Zweifelsfels 36
Also sprach Rastullah 157
Alt-Baburin 22
Alt-Bospatan 90
Alter Ugdalf 83
Alt-Gareth 41, 42
Amaldo Geremoni 35, 91, 93, 145
Amazonen 73, 74, 77, 149
Amazonen-Stil 156
Amelthona Praidne II. 88
Amelthona VIII. 93
Amen di Yaladan 119, 123
Ancarion 99
Andane zu Raulsmark 123, 124
Angfold der Alte 26
Angram 101, 103
Angroschim/Angroscho 99ff, 130ff
Answin von Rabenmund 36, 47
Answinkrise 73, 161
Aramyas 156
Arenaios 57
Aresiane a Oplo 51, 53
Arrainswerth 26, 27, 29
Arvid von Geesewindskoje 106
Aryanne di Cosalli 35
Ashara 25
Asir al'Kamal 151, 152
Assad ihn Merkan 25
Assaf al-Sali 170
As-Saffah 156
Asran 21
Athax Stahlaue 99
Aurelat 91
Aves 166
Ayano I. zu Gareth 41
Ayla von Schatengrund 105
Ayshe al-Aswad 172
Azilajid von Usdaran 125, 128

B

Balayanim /Balayan 23, 146ff
Balayan-Meister 21, 23, 146ff
Balayan-Ring 148, 153

148

Balayan-Schule 146, 149, 152
Banquirische Turney in Arinken 43
Bard Cheannard 46, 47
Bashia 21-25
Bastrabun 52
Belizeth Dschelefsunni 171, 173
Belkel 25
Beni Avad 170-172
Beyroun/Beyrouna 22, 146, 148, 150
Bibernell von Hengisford 22
Blakharaz 150
Blutfeindschaft 136
Blutzwillinge 125
Boronja von Sturmfels 119
Bosparan 6, 31, 75, 88, 90, 92, 147
Bosparan-Herold 90
Bosparanisches Blatt 90
Bragane Iruinsfold 33
Bragon Fenwasian 98
Braziacos a Nithartus 54
Brig-Lo 37, 137, 138
Brin von Gazeth 35
Brindijian von Boran 125, 128, 129
Brogars Blut 132
Bund von Land und Meer 51
Buskur 114, 117, 125ff

C

Calaman 133, 134
Caldabreser 139
Caldaia 137
Camrax Sohn des Onnaf 130, 131, 133, 134
Carsemisa dylli Palaios 54
Casa Fondari 20, 88, 91
Cavalliere 91
Caya Culfaran 139
Cendrasch 130, 132, 154
Chadim ben Yakuban 170
Chamallah al-Gaifar 171
Cherim ibn Turek 56, 59, 60
Connetablia Criminalis Capitale 88
Corazon Efferdanez 161, 162, 165, 166
Cornesia 90
Cornezza 137
Crumold 32
Cuano ui Bennain 13, 48, 50, 94
Cuil ui Muir 97
Cuthan Piccinio 91

D

Dajin der Dankbare 125, 128
Dajin VII. 125
Dämonenschlacht, Dritte 44, 105
Dämonenschlacht, Erste 46, 72
Dämonenschlacht, Zweite 6, 46, 73
Danja Timpki 108
Datadion Sonnentreu 88
Daria Gerbelstein 56, 59
Darkara Isharsunni 21, 24, 25
Darscha Alchiri 56, 59, 60
DBA 93, 102
Deoldastes a Rethis 51
Der Dicke Radulf 161
Derjan Huntericke 106, 108

Des Feindes Diener und deren Bekämpfung 101
Dexter von der Schanz 167-169
Dhamara al Fabd 167
Diamantes Sultanat 146, 147
Diamin al'Kira 147
Dimiona von Zorgan 21, 22, 147-150
Dirimethos 51
Djer m Yalath 150
Donnersturm 21, 22
Donnersturmrennen 21, 24, 33
Dorcas Eludwina von Leihenhof 31
Dorio vom Berg 39
Drachenei-Akademie von Khunchom 152
Drachenfeuer 99, 101-103
Drachenfrieden 103
Drachenhatz 104
Drachenkrieg, Zweiter 99, 100
Drachenzunge 46, 49
Dragosch Barduron von Mersingen j.H. 44
Dramosch Sohn des Derebor 83
Dryade 54, 96
Dscherid ben Gaifar 156, 159
Duardo Capense 110
Dunkle Zeiten 32, 35, 46, 78, 146
Dylli Sienna 54, 55

E

Eboreus Tannhaus 81, 119, 123
Eboreus von Drauhag 89
Efferdaioles der Gewaltige 51
El'Fenneq 135
Eldgrim der Lange Oriksson 66
Elfwidd Rinnfoldshaus von Waldenklamm 28
Emir/Emira 22, 25, 58, 72, 73, 147, 150, 156, 157, 159
Envini 31
Enzo Comantes 109, 110, 117
Eotheus 51
Erihabene 151, 153, 155
Erlan Adersin 119, 122-124, 132
Erlan Sirensteen von Irendor 88
Eroscham Sohn des Erschax 119, 130
Eslamiden 36, 73
Esmal Ankhbesi 56
Essalio ya Fedorino 88, 91, 118, 140, 145

F

Fadima Darschasunnya 146, 149
Fakultät für Kriegs- und Wehrkunst 108, 109
Faihar Dhachmani 169
Farindelwald 94, 96
Fastrada Keipsteyn 34
Feanwyn Fenwasian 119
Feenreiten zu Abagund 42
Ferdoker Fürstenturnier 43
Ferdoker Lanzerinnen 33, 43
Ferkina 25, 149, 150
Ferol Sohn des Ferolom 130
Ferosch Sohn des Ferolom 130
Ferra Tochter der Engra 99
Feruzef 149
Festenland 43, 104, 106
Festenländisches Gesteck in Rivilauken 43
Festria ya Prosperi 110



Festung der Tapferen	21	Haraniija	146, 147	Jurga Trondesdottir	84, 86
Fianna Conchobair	46, 98	Harayan ben Hasrabal	170-173	Jurge Swafnirsgræd	69
Finmar Neidenstein von Wildenberg	31	Harbosch Sohn des Harbim	99		
Finsterkamm	26	Hardred Bjarnison	83	K	
Finstermark	26	Hartuwal vom Großen Fluss	34	Kadiz ibn Sulchaman	21, 24
Firdayon-Drache	88	Harulf Thorgræsson	66, 67	Kaiserdrache	99
Flammenreiherschule	147-150	Harvard	66	Kaiserturnier in Gared	42
Flammenreihertil	146-148, 150	Hasrabal (ben Yakuban) von Gorien	170ff	Kaiser-Ugðalf-Edikt	6, 88, 100
Folnor Sirenstien von Irendor	112	Haus Bennain	46, 48, 50	Kälber	66, 69, 70
Folnoresci	88	Haus Conchobair	94, 96, 98	Kaleos	60
Frødegard von Harthals	31, 33, 35	Haus Fenwasian	94	Kalif	16, 151, 157, 159
Frieda Jürgesdottir	85	Haus Firdayon	88, 90	Kamelspiel	131, 153, 154
Frühjahrsturnier zu Selamsgrund	43	Haus vom Berg	36-38, 123	Kanzleiviertel	32
Fürstin Mygdonia III.	21	Haus vom Großen Fluss	31, 34, 43	Kasim ben Rahyad	171
		Heldar von Arpitz	28, 114	Kazana al'Kira	146, 147
G		Heldenbühne	41	Keshal Hashinnah	21-23, 25
Gatalor	125, 129	Hengist Traviamund Pratz	31	Khadan Firdayon	88
Garamold der Glückliche	125	Heptarchie	100	Khadan-Horas	13, 17, 43, 89
Garamosch Sohn des Gandrim	99	Herzog Eolan IV. Berlinghan	109	Kharimasab die Beharrliche	125
Garamoschs Gesellen	99	Herzogenturney zu Trillop	43	Khmmsfeldzug	88
Gareth Crimalkammer	41, 45	Herzogenturnier in Elenvina	43	Khmmskrieg	56, 58, 60, 156
Gareth Frühlingsturnier	42, 43	Herzog-Eolan-Universität	108, 113	Khunchomer Kodex	58, 90
Garhet	66	Herzögliches Hofturnier zu Methumis	43	Kirla	97
Garsvir Bokjalm	69	Hesindiane Gilindor	111	Kladj	128
Gartenbewegung	127	Hetfrau	66, 84	Klausen Witkason	83
Geldor von Ebersamm-Mersingen	28	Hilbert von Puspereiken	152	König Therrangar	91
Gerbald von Mersingen	46	Hiltrud von Gringelbaum	26	Königsturnier von Arivor	17, 43
Gerbald, Kaiser	88	His'Rah	155	Konnar vom Berg	38
Geron Berlinghan von Tikalen	88	Hjalda Svalasdottir	85	Kriegerbrief	5-7, 12-15, 18, 23, 29, 33, 41, 53, 57, 58, 68, 73, 74, 77, 84, 90-92, 95, 101, 104, 114, 119
Geron den Einhändigen	17, 20, 91, 113	Hjalda Oddasdottir	66	Kriegergilde	106, 107
Gerone vom Berg	138, 139	Hjallander	85	Krona Adersin	114, 119, 121, 123, 124, 130-132, 140, 157, 158, 161, 162, 164
Gertigunde vom Großen Fluss	31	Hjalskari	13, 84	Kunilde von Nordhag	26, 30
Gestüt Grillenbusch	136	Hochkönig	100	Kunst der Ehrentwerten Täuschung	90
Gestüt Klingenspiel	136	Holzalrik	42, 74	Kusliker Kaiserturnier	43
Ghaelwic Hakkonson	166	Horasadler	88	Kutorix Sohn des Kurilmox	102
Ghulabad	155	Horasproklamation	16	Kvalorv von Klippag	161, 165, 166
Giancula	58	Hranngar	87		
Gidarscha Tochter der Gimaxa	133	Humbert Lausinger	169	L	
Gilde der Söldner	56-59	Hundert Tage von Kuslik	94	Lamea	89, 113
Gilia Curnabar	46-49	Hyggelik	51	Lamifaar	55
Gladiator	56, 57, 116	Hylailor Seesöldner	51, 55	Landeskanzler	106
Glorana	41, 86			Landrox Sohn des Kulmarox	155
Goldene Lanze von Bomed	42	I		Legio Victrix	26
Goldener Khunchomer	151, 153	Imran ben Assiref	170, 171	Leomar vom Berg	36-38
Grabunz von Dargezin	106	Ingrascha	154	Leumara Karfenck	44
Grafenturnier vom Reichsforst	42	Invasion der Verdammten	100	Lex Zwergia	6, 100, 114, 130
Grafenturnier von Bethana	43	Ishannah al'Kira	59, 145-150	Liebling von Tegyon ter Vero	31
Gräfliches Turnier zu Rodebrandt	42	Isleif Thoramsson	69, 71	Lioba Praiodora von Bilgraten zur Graufurt	31
Grande	57-59, 162	Isora von Elenvina	47, 94	Lischan von der Mark	106
Grandezza	90			Lorenzino Monzon	139
Granhild Ifirngund von Lhandroval	29	J		Lorgolosch	100, 130, 133, 134, 150
Gregax Sohn des Grom	85	Jähdinge	68, 74, 84	Lossprechung	47, 53
Großemir	56ff	Jakain Eisenfaust	83, 86	Lovisa Enismeria von Arivor	91
Großes Turnier des Kosch	43	Jalar dai Menach	56	Luburne Tochter der Olburne	102
Gunelde von Baliho	47, 48	Jamal ibn Nadrash	167	Luminoff & Moraelino	91
Gylduria	89	Janain de Almarcach	97	Lurea della Leddici	165
Gylvana von Belhanka	90	Janisa saba Khalida	21		
Gymnasion	54, 111	Jarlin von Premschjolmr	66		
		Jarwen Gornathair	97, 98		
H		Jazemina vom Jurios-Culming	137, 139		
Hadjinim	160	Jedwinja Tusjeleff	104-106		
Hadjinim-Orden	152	Jehodan al'Pyr ibn Chadim	56, 58	M	
Hain der Könige	55	Jelenvinia	31	Mada Baseri	147
Halman von Gareth	41	Jel-Horas	31, 72	Magierkriege	46, 78, 100, 101
Halmar von Schellenberg	31	Joes Drexelius	49, 50	Magnat	72, 74, 75, 135, 137
Hamar ben Ali	156	Jora Langmähne	67	Majuna	149
Hanscha sabal Hasenchil	25	Jost Adersin	119, 123, 124	Malkillab III.	151, 156
Haran	21, 22, 24	Juchio von Dallenthin und Persanzig	104, 106	Malqis	25



Manach ter Goom	155
Mandros Phrygaionos	54
Maquedar Violante von Hammamund	135, 138
Marada Hjaldrsdotir	66, 67
Marhan al' Fayron	170-173
Marwamir von Revennis	21, 24
Marwan al' Nazzar	siehe Marwan Sahib
Marwan dai Zulipan	56, 59, 60
Marwan Sahib	151-155
Mazhar al-Aswad	170, 171
Meisterin des Bundes	22, 23
Melanike Phrygaionos	54
Memrydion II.	51
Menzel, Kaiser	21
Mercenatio	121, 122, 137, 141, 163
Meredin Quent	49, 50
Merisa von Elburum	21, 24
Mezymakos	51
Messut ibn Hassan	169
Mhaharanyar	21, 23
Minotaur	54, 55
Miralay	21, 23, 24
Mironos von Rethis	51
Moghulat	21, 147, 149
Mordai ben Shodian	170
Mörtelritter	48, 95, 96, 98
Murakianer	110
Myrmidonen	35, 93

Π

Nacht des brennenden Himmels	41
Nashjara Dschelebsunni	151, 154
Natterndorfer Fehde	44
Nebelschlacht von Yel	91
Nekropole von Al' Uruch	153
Nerida Shirinha	167-170
Niamad Bannain	46
Nobiles-Geschlecht	31
Nostria-Feldzug	66
Novadis	60, 66, 72-74, 76, 78, 111, 112, 137, 139, 151, 153, 156-160

O

Odila von Weiden	26
Okeandros Tsinsirios	54
Olportsteine	66, 87
Omegatherion	22
Ommadlabad	21
Orbal Sohn des Orim	130
Orden der Drachentöter	99, 101
Orden der Organa	99, 100
Orden des Gehörnten Gottes	150
Ordhana von Havena	47
Organa Tochter des Ordamon	99-101
Orkensturm	26, 28, 41, 49, 50, 73, 96, 97, 161
Oron	21, 147, 149
Orschin Baerensen	105
Oshara al' Kira	146, 150
Ottajasko	67, 68, 86

P

Palamydas	51, 53
Pelleas von Pailos	51
Perañio Yantez	156, 159, 160
Perishan	54
Perldrache	99
Perrine Gräber	120, 123

Perscio von Arivor	110, 111
Pfauenpalast	149, 150
Phecadien	88
Pjotr Wladimir Kariljew von Krieben	106
Posan von Neersand	61ff
Praetorianer	93
Praiodane von Falkenstein	26
Praioslob von Selem	88
Premier Seesöldner	66, 70, 85
Priesterkaiser	16, 51, 72, 73, 78, 88
Prinzipientreue	18, 24, 28, 33, 38, 44, 48, 53, 58, 68, 75, 80, 84, 96, 102, 105, 107, 110, 112, 122, 132, 137, 148, 153, 164
Prudenza	90
Purpurgewurm	99
Pyrdasor	99, 103, 133

Q

Querella	72, 76, 136
----------	-------------

R

Rabeaschnabel	56-60
Rabenschnabelkrieger	57-59
Rabenschnabelschule	56-60
Radiula von Zwerch	36
Rafim al-Halan	156-160
Raidri Conchobair	26, 50ff., 94, 114, 125, 128, 145
Rakor um Muntagonus	152
Raschfar ibn Merusch von Shaha	25
Raschtul al'Sheik	152
Rashduler Reiter	171-173
Rashij ben Surka	167ff
Rathmos	150
Refano ya Torcesti	92, 93
Regiment Nebachot	23, 25
Register der rundergefalligen Recken	43
Reichsbehüter	134, 135
Reichsstraße	32
Relkter	67, 69, 85
Reo Conchobair	94, 96, 98
Reochaid	46, 49
Reto, Kaiser	21, 28, 38, 42, 73, 114, 119
Rhazzazor	99
Rhianna Conchobair	94
Rhodenstein	110
Rhonwian Cumin	94, 96
Richeza Amazerti	39
Riddari	84
Ritterturniere in Nostria und Andergast	42
Roderich von Krudenburg	29
Rogolan	99, 101
Rohal	10, 25, 45, 73, 88, 91
Rondrigo von Jurios	138
Rondrina ay Bakrachal	21, 24
Ronnar	21
Rothelm-Otze	66, 67, 69
Rulof Geringstein	146

S

Säbelwänzer	149
Sadrak Whassoï	28
Said ben Said	170, 171
Saif ibn Omar	151, 154
Salia te Ghune	44, 45
Saporarus	91
Sarjabansarai	152
Satrapengarde	21, 24

Scanlail ni Uinins	132, 161ff
Schatodor	130, 131, 134
Schattenkampf	153, 154, 158
Scheijan	108
Schildknappenschaft	41
Schildschlagger-Stil	161
Schlacht auf den Blutfeldern	41
Schlacht auf den Myhraelsfeldern	44
Schlacht auf den Silkwiesen	41
Schlacht bei Taifui, Zweite	170
Schlacht der drei Kaiser	41
Schlacht der Zwölfe	74, 135
Schlachtin den Wolken	41, 45
Schlacht von Olbris	170
Schlacht von Zorgan	21, 150
Schola Defensoria	108, 110, 120, 123
Schule des Schleiers	146
Schwarze Allianz	56
Schwarze Garden	59
Schwarzer Krieg	90
Schwertgesellenrum	48, 88, 144ff
Schwertkönig	26, 94, 96, 97, 125, 128, 146
Schwertmeister	23, 27, 29, 33, 88, 98, 114ff
Scimshar-Schule	151, 152, 154, 155
Scimshar-Stil	151, 153, 155
Seeschlacht von Phrygaionos	56, 59
Severius da Malagzela	91
Shaha	23, 25
Shanja Eshila von Rashdial	171
Shiladara saba Jerizane	146, 149
Shinxir	31, 35, 93
Shochan ben Hasrabal	171
Siebenstreich	26
Siebenundzwanzig erlaubten Griffe von Unau	158
Silvana von Garlischgrötz	89, 91
Simiador	130, 131
Sindaga	158
Sjujescha von Schlossko	61ff
Skorpiongarde	21
Sonnenmarschall	88, 93
Sotterana	90, 92, 93
Spiele zu Selaque	43
Sprezzatura	90
St. Bosper	91
Staats-Marschall Grandueo	88
Starkad Stornsson	66
Staryun Lorianio	92
Storko von Nordhag	26
Sulma	21, 73, 146, 147, 149, 150
Swafgard Eiriksdottir	161
Swafnelda Maradasdottir	66, 67, 69
Swafnild Thorfionsdottir	66

T

Tabari	68
Tag des Zorns	99, 100, 133
Tafado	42, 88
Talfan Honoratio von Jurios	135, 137, 138
Targuin Conchobair	94
Tariq ibn Rashman	153, 155
Tegyon ter Vero	31, 34, 35, 61
Themirion vom Berg	36
Therula	99, 102, 103
Therula-Schildlings	103
Thesia von Ilmenstein	61ff
Theugar Colhathol von Trallop	29
Thiesson & Grupp	85
Thinskati	84
Thomeg Atherion	153



Thomosch Sohn des Thromor	66, 133
Thora Thurboldsdottir	66
Thoram Brandsson	71, 83, 85-87
Thorleif Asgardsson	69
Thorra	21
Thorwal-Krieg	91
Throndwig Raul Helman	46
Thronfolgerkrieg	16, 20, 51, 74, 89, 90, 109, 145
Timoristen	89
Tinnium	103
Tjalfjugesson	69
Transbosquirien	156
Traum der Tausend Seelen	137
Trivium	109, 111
Thrommo Sohn des Tralak	100, 102, 130
Tronde Torbensson	84
Trutzburg-Lied	66
Tsareka	151
Turnier der Eisernen Kette zu Belhanka	43
Turnier von Gratenfels	43
Tychodates	51

V

Ugdalf, Kaiser	6, 41, 42, 45, 83, 85
Ugdalfskronir	83, 85-87
Ugdalfspark	41, 42, 45
Ugo Damian von Eschenfurt	106
Ulfberth von Moorauen	119
Ungolf vom Berg	41
Usim Marvallo	91, 93

V

Vademecum für das Waffenhandwerk	119, 157, 161, 162
Varhal	66
Vegsziber	125, 128
Verlorene Legion	93
Vestissja Bornski	61ff
Vilburia Tannenfried	39
Vinsalver Drachen	91
Virion von Streitzig	39
Visiator	92
Voluen von Rommilys	41
Voluen von Sturmfels	39

W

Wagenschlacht von Baliho	26, 28, 29
Wahnfried von Ask	61
Wahrer der Ordnung	92
Waldemar von Löwenhaupt	26
Warunkei	81, 102
Warunker	32
Weg des Erzes	101, 103
Weldmar von Arpitz der Junge	28
Weldmar von Arpitz	28
Widderkappe	150
Widderorden	61ff
Wildermark	28, 78, 80-82, 103, 123
Willimai Calomerti	89
Wühlschrate	134

Wulfjew Meskinske	106
Wurm von Tuzak	99

X

Xermox Sohn des Xurbosch	99, 100
Xordosch	14, 98ff, 132

Y

Yalaiaad	24, 25
Yali ibn Jawid	167
Yaquirbruch	74, 88
Yasmina saba Demoya ay Nasirabad	21, 24
Yassula Wolfstein	108
Yaswada Iskirsdottir	70
Yernin Berderich	45
Yol-Ifritim	155
Yussuf sal Rafim	156, 160

Z

Zandor von Nervuk	88
Zandoresci	88
Zaynah bint-el-Sulef	170
Zinkim Sohn des Zinkzag	102
Zwergenstahl	103, 132
Zwölfgöttertjoste zu Perticum	43
Zyathach	21
Zae Tha	152



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, ver-
handeln Sie mit geheimnisvollen Elfen,
suchen Sie nach Spuren längst unterge-
gangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt,
Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

KLINGENTÄNZER

REDAKTION: MARTIN SCHMIDT, ALEX SPÖHR

Krieger und Schwertgesellen sind der Stoff, aus dem Legenden geschmiedet werden. Ihre Aus-
bildungsstätten sind über ganz Aventurien verteilt, und hier werden aus jungen Männern und
Frauen die besten Kämpfer des Kontinents geformt. Wer diese Ausbildung bestanden hat, der
versteckt sich nicht hinter anderen, sondern stellt sich mit offenem Visier den Gefahren und
Herausforderungen Aventuriens.

Aber wie funktionieren Kriegerakademien und Schwertgesellenschulen eigentlich? Nach welchen
Kriterien werden die Zöglinge ausgewählt und welche Stufen der Ausbildung durchlaufen sie? Die
wohl bedeutendste Frage ist die nach dem Unterschied der Absolventen der jeweiligen Lehran-
stalten: Sind tatsächlich alle Krieger gleich, so wie es Klein-Alrik glaubt oder lebt jede Schule nach
ihren eigenen Wert- und Moralvorstellungen, die individuell geprägte Absolventen hervorbringen?
Der vorliegende Band gibt Antworten auf diese und weitere Fragen. Neben einer Ausarbeitung des
Hintergrundes für Spieler-Helden bieten sich die Beschreibungen der Schulen auch als Schauplätze
für weitere Abenteuer an.

Der vorliegende Band stellt die Institutionen der folgenden Städte und Ortschaften vor: Arivor,
Baburin, Balibo, Birkholt, Elovina, Eslamsgrund, Festum, Gareth, Havana, Hylaios, Mengbilla,
Methumis, Nernand, Netha, Prem, Punin, Rommilya, Thorwal, Vinsalt, Winball und Xorlosch.

Bei den Schwertgesellenschulen sind dies: die Gebrüder Adersin, die Vinins als bernerisches Raufen,
die Vinsalter Vaganten, die Farisim von Amhallah, die brillanzwergischen Schwertgesellen, die
Balyanin nach Marwan Sahib, die arabischen Balyanin, die Schule der Fechtkunst zu Khun-
chom, die Schule der hohen rulanischen Kampfkunst zu Rashdul, die almadanischen Caballeros
sowie der marakanische Buskur-Stil.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zu den aventurischen Kriegerakademien und Schwertgesellenschulen für Spieler und Spiel-
leiter. Zum eigentlichen Spiel werden an weiteren Materialien die Basisregeln, Wege der Helden und Wege des Schwerts benötigt.

Das Schwarze Auge

KLINGENTÄNZER

DAS SPIEL
MIT AVENTURISCHEN
KÄMPFERSCHULEN

FÜR MEISTER
UND INTERESSIERTE
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSSTUFEN



ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-672-5