

Haupt- und Übungskaserne der königlich, liebfeldischen Musketiere, in Vinsalt

Am 1. Praios 225 v.H. wurden die Musketiere, ursprünglich als Boten- und Nachrichtenkompanien, gegründet. Im Jahr 175 v.H. wurden sie aufgrund besonderer Verdienste zur königlichen Garde ernannt und auf Regimentstärke vergrößert. Sie hatten nun auch als Leybgarde des Königs zu fungieren. Ihre Kaserne wurde mitten in Vinsalt errichtet. Da es sich aber um eyne Eliteeynheyte handelte, waren nur Reyche und Adelige als Musketier zugelassen.

Seyt 79 v.H. wurde es auch normalen Bürgern möglich eyn Musketier zu werden, jedoch benötigt man dazu eyne reychen oder adeligen Fürsprecher. So blieb die Anzahl der "bürgerlichen" Musketiere immer sehr gering.

Eyn neuer Musketier lernt alles was er können & wissen muß von seynen älteren Kameraden. So lernt er unter anderem die Fechtkunst & das Hofieren in "kameradschaftlichem Unterricht".

Eyn ausgebildeter Musketier tritt sofort in den königlichen Dienst, hat jedoch mehr Freyheyten als eyn gewöhnlicher Soldat. Desweyteren sind Musketiere sehr loyal und handeln stets nach ihrem Wahlspruch:

"Eyner für Alle und Alle für Eynen!"

Nach Beendigung der Ausbildung erhält eyn Musketier:

- 1.eynen Degen (persönliche Waffe)
- 2.den blauen Waffenrock der Musketiere
- 3.einen erprobten Warunker mit Zubehör

Veränderung der Startwerte:

Raufen +2, Boxen +1, Ringen +1, Infanteriewaffen -4, Linkshändig +2, Scharfe Hieb Waffen -1, Schwerter -5, Stichwaffen +5, Zweyhänder -1, Körperbeherrschung +1, Reyten +2, Zechen +1, Fliegen -2, Betören +2, Etikette +2, Lehren +1, Orientierung +1, Wettervorhersage -2, Wildnisleben +1, Alchemie -1, Alte Sprachen -1, Geschichtswissen +1, Lesen/Schreyben +1, Rechnen +1, Staatskunst -1, Sternkunde -1, Fahrzeuge Lenken +1, Heylkunde Wunden +1, Hlzbearbeytung -2, Bergbau -3, Gefahreninstinkt +1, Glücksspiel +1, Sinnenschärfe +1

Kriegerakademie "Axt & Rötze", zu ThØrwal

SEYT NUN FAST 100 JAHREN VERSUCHT MAN AUF DIESER AKADEMIE KRIEGER AUSZUBILDEN, DØCH SIND ES NUR WENIGE DER ABGÆNGER, DIE MAN WIRKLICH KRIEGER NENNEN KANN. DEN REST MUß

MAN EHER "GESCHULTE SCHLÄGER" NENNEN. ALLE ABGÄNGERN DER AKADEMIE ERHALTEN DENNOCH EINEN KRIEGERBRIEF UND ES STEHT IHNEN FREY, DER GARNISØN BEYZUTRETEN.

NACH THØRWALER ART, WIRD NATÜRLICH JEDER NEUE JAHRGANG MIT EYNEM FEST BEGRÜßT, SØ WIE DIE ABGÄNGER MIT EYNEM FEST VERABSCHIEDET WERDEN.

VERÄNDERUNG DER STARTWERTE:

RAUFEN +3, BØXEN +2, RINGEN -2, ÆXTE/BEYLE +4, DØLCHE -2, SPEERE -3, STICHWAFFEN -3, ZWEYHÄNDER -1, KETTENWAFFEN +1, SCHUßWAFFEN -2, WURFWAFFEN +2, KLETTERN +1, REYTEN -1, SCHLEYCHEN -2, SCHWIMMEN +3, SPRINGEN -1, ZECHEN +3, FISCHEN +2, RECHTSKUNDE -2, GEFAHRENINSTINKT -1

Akademie für Staats- & Rechtskunde zu Tuzak

Auf dieser Akademie steht der theoretische Unterricht im Vordergrund. Daher umfast er sogar mehr Stunden als die praktische Waffenschulung, allerdings wird dies hier auch teylweise theoretisch gelehrt. Somit ist es also auch keyn Wunder, daß fast nur Gelehrt den Unterricht führen. Es gibt nur eynen oder zwey praktische Ausbilder, aber auch diese soll es bald nicht mehr geben und dann soll alles in der Theorie vermittelt werden.

Veränderung der Startwerte:

Raufen +1, Boxen -2, Hruruzat +2, Äxte/Beyle -1, Dolche +2, Scharfe Hieb Waffen +1, Speere +1, Stich Waffen +2, Zweyhänder +2, Lanzenreyten -2, Fliegen +1, Körperbeherrschung -2, Reyten -2, Springen -2, Tanzen -2, Zechen -2, Etikette -1, Magiekunde -1, Rechtskunde +4, Staatskunst +3, Heilkunde Gift +2, Sinnenschärfe +1

Schule für „Kugelschwinger & Waldläufer“ in Festum

Diese "Schule" befindet sich mitten im Bornwald und ähnelt eher eyner großen Hütte. Der Unterricht findet ausschließlich im Freyen statt, dazu gehört auch das Übernachten. Die Schüler bekommen hier alles vermittelt, was man zum Überleben in der Wildnis braucht, speziell natürlich im Bornwald. Eynmal nur gehen sie in eyne Stadt, um zu lernen wie man die Felle verkauft.

Die meysten der Lehrer sind alte Jäger oder Fallensteller und haben selbst den Großteyl ihres Lebens in der Wildnis verbracht.

Veränderung der Startwerte:

Hruruzat -3, Äxte/Beyle +1, Dolche +2, Schwerter -3, Speere / Stäbe +2, Zweyhänder -3, Schuß Waffen +2, Wurf Waffen +2, Fliegen -2, Gaukeleyen -2, Klettern +2, Schleychen +2, Sich Verstecken +1, Tanzen -2, Bekehren -1, Etikette -2, Feylschen +1, Schätzen -1, Fährtensuche +2, Fallenstellen +1, Pflanzenkunde +2, Orientierung +2, Tierkunde +1, Wildnisleben +3, Alchemie -3, Lesen / Schreyben -1, Magiekunde -2, Staatskunst -2, Abrichten +1, Kochen +1, Lederarbeyten +1,

Garether Akademie für Adelige und Edelleute

Die Tradition dieser Akademie ist mindestens eben so lang, wie die der Familien, die sie besuchen. Die Zimmer haben die Ausmaße und den Komfort einer Hotelsuite und werden als Einzelzimmer genutzt. Von außen macht die Akademie den Anschein einer Sommerresidenz mit dazugehörendem Exerzierplatz, was den ohnehin schon hohen Preis dieser Schule unnütz erhöht. Jedoch gilt es unter den Adelligen für chic, wenn der Zögling auf dieser Akademie war. Dies erklärt auch, warum die Kadetten dieser Schule oft nur den Titel des Kriegers und nicht das Können davontragen.

Die Ausbilder dieser Akademie sind oft namhafte Ritter oder Adelige des Mittelreiches. Aufgrund des hohen Preises den die Eltern zahlen, ist dies eine der bestausgerüsteten Akademien in ganz Aventurien.

Veränderung der Startwerte:

Raufen -2, Boxen +1, Äxte/Beyle -1, Lanzenreiten +2, Schusswaffen +1, Stichwaffen +2, Gaukeleyen -2, Reiten +2, Zechen -1, Betören +1, Etikette +2, Lügen -3, Wildnisleben -1, Kriegskunst +2, Magiekunde -2, Fahrzeuge Lenken -1, Falschspiel -2, Heilkunde Wunden +1, Singen +1, Töpfern -2, Gefahreninstinkt +1, Lesen/Schreiben +2, Rechtskunde +1

Waffen- & Lebensschule zum goldenen Schwert“ in Gareth

Als Unterkunft dient ein altes, umgebautes Hotel und die Kampfübungen werden im Imanstadion gemacht.

Eine Akademie wie sie im Buche steht, mit durchschnittlichen Ausbildern, durchschnittlichen Schülern und durchschnittlichem Komfort. Jedoch mit einem überdurchschnittlichen Ruf, denn hier wird für wenig Geld eine erstklassige Ausbildung geboten.

Veränderung der Startwerte:

Äxte/Beyle -2, Schwerter +1, Zweyhänder +1, Linkshändig +1, Schusswaffen +1, Wurfwaffen -1, Raufen +1, Schwimmen -1, Tanzen -1, Zechen +1, Gassenwissen +1, Etikette +1, Fährtensuche -1, Wildnisleben -1, Geographie +1, Geschichtswissen +2, Magiekunde -2, Rechtskunde +1, Staatskunst +1, Boote Fahren -1, Fahrzeuge Lenken +1, Holzbearbeitung -2, Lederarbeiten –
1

Gauklerschule „Keule & Ball“ zu Gareth

Es war Brin Glimmerdiek, eyn Stadtbekannter garether Gaukler, der auf die Idee kam, daß es eine Schule geben soll, auf der man die Kunst der Gaukler lehrt und trainiert.

Was unter vielen Gauklern verschrien ist, erweist sich doch als sehr Vorteilhaft. Die Schüler dieser Schule werden gerne an den Höfen der Adelligen Familien genommen, da sie schon eyne gewisse Voraussetzung an "Etikette" haben. Außerdem können die alten Gaukler so ihr Wissen weitergeben und haben gleychzeytig das Dach eyner Taverne (~Gauklerstube~) ~ über dem Kopf.

Veränderung der Startwerte:

Raufen +2, Boxen -2, Äxte/Beyle -2, Messer/Dolche +1, Speere/Stäbe +3, Zweyhänder -3, Stichwaffen +1, Linkshändig +1, Schußwaffen -2, Wurfwaffen +1, Lanzenreyten -2, Peytsche +1, Akrobatik +2, Gaukeleyen +2, Körperbeherrschung +1, Sich Verstecken -1, Springen +2, Zehen +2, Bekehren -2, Betören +1, Lügen +1, Sich Verkleyden +2, Wildnisleben -2, Kriegskunst -2, Sternkunde +1, Boote Fahren -3, Heylkunde Wunden +1, Kochen +1, Musizieren +1, Stimmen Imitieren +1, Prophezeyen +2

Magierakademie der Magischen Rüstung zu Gareth

Diese Akademie für Kampfmagier ist eyne Schule der besonderen Art, da sie so gut wie keyne

Festen Lehrer hat. Unterrichtet wird von zwey Magiern die, die Schule auch verwalten, den restlichen Unterricht übernehmen bekannte Magier die zeytweyse vor Ort sind oder sich für geraume Zeyt hier etwas Geld verdienen. Allerdings verpflichten sich die provisorischen Lehrer eyn angefangenes Thema auch zu ende zu bringen, damit die Formelsammlungen der Adepten keyne Lücken aufweysen.

Daher sollte die Ausbildung auch eher wie eyne Universitätsausbildung gehandhabt werden, nur das sich die 'Studenten' aussuchen können bey welchem Lehrer sie welchen Unterricht miterleben möchten. Nachteyl ist hierbey das man gelegentlich einen längeren Studiengang vor sich hat.

Durch den Wandel an Lehren wollen wir auch keyne Vorschriften machen inwiefern die Startwerte der jungen Helden zu verändern werden. Hier sollte sie sich als Mevster in evnem Gespräch mit dem Spieler evnen fairen

Weydener Kavalerie-Schule „Goldener Säbel“ zu Trallop

Wer mit Pferden nichts am Hut hat, der hat mit Trallop die falsche Akademie gewählt. Das erste halbe Jahr der Ausbildung bezieht sich ausschließlich auf die Pflege der Pferde, erst dann beginnen die ersten Waffenübungen, ebenfalls auf dem Pferd.

Die Akademie, die eher mit einer großen Stallung zu vergleichen ist, liegt am Rande von Trallop und bietet Platz für 150 Kadetten, plus Pferde.

Die Absolventen der Akademie haben sich von Anbeginn der Ausbildung für zwey Jahre in eyn Kavalerieregiment des Mittelreyches verpflichtet. Erst anschließend können sie austreten, oder verlängern.

Veränderung der Startwerte:

Raufen -1, Boxen -1, Hrruruzat -1, Ringen -1, Äxte/Beyle -2, Kettenwaffen +1, Scharfe Hieb Waffen +3, Schwerter +1, Speere/Stäbe +2, Lanzenreyten +3, Schußwaffen -2, Reyten +4, Schleychen -1, Selbstbeherrschung +1, Zehen +2, Etikette -1, Lehren +2, Lügen +1, Sich Verkleyden -2, Fährtsensuche -2, Fallenstellen -1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1, Alchemie -3, Alte Sprachen -1, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Kriegskunst +3, Magiekunde -1, Staatskunst -2, Abrichten +2, Fahrzeuge Lenken +1, Schlösser Öffnen -1, Glücksspiel +1

!!Die Absolventen dieser Schule haben in der 1. Stufe nur 20 Steigerungsversuche!!

Tobrische Schule des Fernkampfes „Volltreffer“ zu Menden

Eyne der wenigen Schulen an denen nicht der traditionelle Zweykampf im Vordergrund steht, sondern der Fernkampf. Aus diesem Grund kommen oft die Generäle des mittelreyschen Heeres, um eyn paar gute Schützen als Ausbilder für ihre Truppen Abzuwerben oder zu verpflichten.

Ansonsten zieht es die Absolventen in die weyte Welt hinaus, um sich mit andern Bogenschützen, Messerwerfern und ähnlichem zu messen!

Veränderung der Startwerte:

Messer/Dolche +2, Scharfe Hieb Waffen -1, Schwerter -4, Speere/Stäbe +3, Stichwaffen -4, Zweyhänder -2, Kettenwaffen -2, Schußwaffen +3, Wurf Waffen +3, Richtschütze +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Tanzen -2, Schätzen +4, Fährtsensuche -2, Fallenstellen -2, Pflanzenkunde -2, Orientierung +2, Wettervorhersagen -2, Wildnisleben +1, Alchemie -3, Alte Sprachen -2, Kriegskunst +1, Mechanik +3, Rechnen +3, Rechtskunde -3, Staatskunst, Sternkunde -1, Holzbearbeytung +2, Lederarbeyten -2, Sinnenschärfe +2, Bogenbauer +3

Seesöldnergilde & -akademie „Zum goldenen

Säbel“ in Kuslik

Derzeyt die eynzige Akademie die zwey unterschiedliche Klassen zur gleychen Zeyt schult. Wobey die Adepten, die sich der Seefahrt zugewandt haben, mehr Zeyt am Hafen und auf den akademieeygenen Schiffen verbringen. Die gewöhnliche Kriegskunstausbildung hingegen findet in der Akademie selbst statt, und ausschließ-lich dort. Es soll auch die Möglichkeyt bestehen beyde Ausbildungen kombiniert zu absolvieren.

Eyn Vorteyl dieser Akademie ist, daß sie von der Stadt Kuslik unterstützt wird, da sie „Nachwuchs“ für Heer und Marine ausbildet.

Seefahrt:

Raufen +1, Boxen +1, Ringen -2, Äxte/Beyle -1, Scharfe Hieb Waffen +1, Speere/Stäbe +1, Kettenwaffen +1, Wurf Waffen +1, Linkshändig -1, Fliegen +1, Reyten -3, Schwimmen +3, Tanzen -3, Betören -1, Etikette -1, Fesseln/Entfesseln +2, Wettervorhersagen +2, Geographie +1, Sternkunde +1, Boote Fahren +3, Fahrzeug Lenken -3, Stimmen Imitieren -2

Kriegskunst:

Boxen +2, Äxte/Beyle -1, Messer/Dolche +1, Stichwaffen +2, Zweyhänder +1, Kettenwaffen +1, Linkshändig +1, Wurf Waffen -2, Selbstbeherrschung +2, Tanzen -2, Bekehren -2, Betören -2, Sich Verkleyden -2, Fährtensuche -1, Pflanzenkunde -2, Orientierung +1, Geschichtswissen +1, Lesen/Schreyben +1, Staatskunst +2, Prophezeyen -1, Stimmen Imitieren -1

KRIEGERAKADEMIE ZU WINHALL "RONDRAS SCHWERTKUNST"

Ihren besonderen Ruf hat diese Akademie erst seyt Raidri Conchobair zum Grafen von Winhall ernannt wurde. Er setzte sich von Anfang an stark für die Förderung der Schule eyn und gibt, sofern er im Lande ist, sogar gelegentlich selbst Unterricht.

Das es an dieser Schule viele ausgezeychnete Lehrer gibt, liegt unter anderem auch daran, daß sie von Marktgraf Conchobair selbst ausgesucht werden.

Daher ist es auch keyn Wunder, daß es hier eynen maraskanischen Waffenschmied und Schwertmeyster gibt, lernte er doch bey der Eroberung von Maraskan ihre Waffen- und Kampfkunst kennen und schätzen.

Unter anderem wird hier auch eyne Lieblingsdisziplin des Gewinners des 74. Donnersturmrennens unterrichtet, das Wagenlenken.

Veränderung der Startwerte:

Raufen +2, Hruruzat -2, Äxte/Beyle -2, Messer/Dolche +1, Schwerter +1, Stichwaffen -2, Zweyhänder +1, Linkshändig +1, Schußwaffen +1, Wurfwaffen -2, Akrobatik -1, Körperbeherrschung +1, Reyten +1, Selbstbeherrschung +1, Tanzen +1, Zechen +1, Etikette -2, Menschenkenntnis +1, Kriegskunst +2, Magiekunde -2, Sternkunde -2, Abrichten +1, Fahrzeuge Lenken +2, Falschspiel -1, Hk. Wunden +2, Lederarbeyten -1, Schlösser Öffnen -2, Gefahreninstinkt +1, Glücksspiel +2, Prophezeyen -2, Sinnenschärfe +1

Für jeden Kadetten der am Unterricht des 'Schwertkönigs' teylgenommen hat, gelten zusätzlich folgende Veränderungen:

Boxen +2, Schwerter +1, Stumpfe Hiebwaffen -1, Kettenwaffen +1, Linkshändig +1, Wurfwaffen -2, Körperbeherrschung +1, Reyten +1, Selbstbeherrschung +1, Betören +1, Geographie +2, Kriegskunst +1, Fahrzeuge Lenken +1, Gefahreninstinkt +1

Ob die Götter es gut mit Ihrem Charakter meynte und er am Unterricht von Raidri Conchobair teylhaben durfte ermitteln sie mit eynem W 20 (sollet 1, 2, 19, oder 20 fallen, so hatte er den Segen der 12).

Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Fanpro.

© by Marc Niegisch ´99