

Das Schwarze Auge

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Buch 2: Vom Leben in Aventurien

von

Andreas Blumenkamp, Niels Gaul, Ralf Hlawatsch, Ulrich Kiesow,
Michelle Melchers, Beate Razen und Thomas Römer

Eine DSA-Spielhilfe

SCANNED BY THE DARK ONE & GALADRIEL



Inhalt

Tage der Jugend.....	6
Die Kriegerin	7
Der Praiosgeweihte	8
Der Rondragewehte	10
Der Knappe	12
Der Knappe als Heldentyp.....	15
Ausgewählte Kriegerakademien	18
Ausgewählte Magierakademien.....	23
Persönliche Lehrmeister	28
Gegenseitiges Lehren und Lernen	30
Einige Arten des ehrenvollen Abgangs	31
Von der Wiege bis zum Grabe.....	33
Aventurische Namen	38
Auf ein Wort.....	43

Tage der Jugend

In weiten Teilen des Kapitels über die Jugendzeit in Aventurien verlassen wir die übliche Form des Regeltextes als Nachschlagewerk: Die folgenden Seiten sollen Ihnen vor allem eine unterhaltsame Lektüre bieten. Sie müssen sich die Texte nicht merken, brauchen sie auch nicht stetig parat zu haben, sondern sollten sie einfach nur lesen, um aus diesen Stimmungsbildern ein Gefühl für das Leben eines Jugendlichen in Aventurien zu gewinnen. Wie so manches andere Kapitel in dieser Box soll auch dieses Ihnen vor allem dazu dienen, eine konkretere Vorstellung von Ihrem Helden zu entwickeln. Wir halten es für sehr wichtig, daß ein Spieler sich stets darüber im klaren ist, daß ein Rollenspiel-Held nicht nur aus einer Ansammlung von Zahlen auf einem Blatt Papier bestehen sollte - diese Forderung gilt auch für einen neu erschaffenen Helden. Er sollte sein Profil nicht erst durch die bestandenen Abenteuer gewinnen, sondern bereits, wenn er zum ersten Mal in einer Spielrunde auftritt, von echtem Leben erfüllt sein.

Damit Sie ihm dieses Leben einhauchen können, schildern wir in einigen Beispielen, wie ein Heranwachsender in Aventurien seine Umwelt erlebt, welche Aufgaben er bereits zu bewältigen hat, mit welchen Ärgernissen er sich herum-schlagen muß. Wenn Sie die kleinen Berichte gelesen haben, wird es Ihnen leicht fallen, für Ihren Helden eine passende Vorgeschichte zu ersinnen und in Ihr Spiel einfließen zu lassen.

Weiter hinten im Text werden dann einige typische Ausbildungsstätten (Krieger- und Magierakademien) und Lehrzeiten (Knappe und Zaublerlehrling) vorgestellt, die auch die Jugend Ihres Helden geprägt haben könnten. Diese Abschnitte haben schon eher den Charakter eines Regelwerks und enthalten spieltechnische Daten, die Sie durchaus auf Ihren Helden anwenden können, aber auch hier brauchen Sie unsere



Angaben und Werte nicht einfach zu übernehmen, sondern Sie können die exemplarischen Beschreibungen durchaus dazu verwenden, eine eigene Ausbildungsstätte zu entwerfen.

Die Kriegerin

Schreiben der Erlgard von Irendor an Seine Exzellenz, den edlen Reichsmarschall zu Vinsalt. Gegeben am 26. Praios-laufdes Ingerimmondes 1011 n. BF.

Geliebter Oheim! Mögen die Zwölfe Euch wohlgesonnen sein, daß Rondra selbst Euer Schwert führe und Hesinde Euch das Geschick gebe, den Feinden der Kaiserin und des Reiches zu trotzen.

Ich wollte, lieber Onkel, Ihr antwortet einmal auf meine Briefe - wengleich ich selbstredend weiß, was Euch Euer hohes Amt und das Vertrauen der allerdurchlauchtigsten Kaiserin abverlangen. So hoffe ich denn, daß Ihr wenigstens die Zeit findet, meine Zeilen zu lesen und daß Ihr sie irgendwo in Eurem Herzen bewahrt. Denn Ihr seid der einzige, dem ich schreiben und vertrauen kann - Vater würde mich nicht verstehen wollen, und erst meine Brüder... Ihr wißt, wie sehr ich Euch um Eure Stellung bei Hofe beneide, wie gern sähe ich nur ein einziges Mal die Kaiserin - oder die kaiserlichen Prinzessinnen. Was tragen denn die Hoheiten heuer, und was tanzt man auf den Hofbällen? Ihr müßt es mir beizeiten einmal schreiben!

Als Ihr das letzte Mal daheim wart auf Burg Irendor und wir im Garten wandelten, da versprach Ihr mir, daß Ihr mir bestimmt antworten würdet - wohl wahr, das ist lange her, und doch habe ich die Hoffnung noch nicht ganz aufgegeben, daß eines Morgens der edle Roban von Erdingen einmal ausrufen wird: 'Ein Schreiben für Fräulein Erlgard, von Vinsalt her'.

Ihr werdet Euch erinnern: Vater hat mich jetzt nach Neetha auf die Hohe Schule geschickt - nur zu gern wüßte ich, warum gerade nach Neetha. Ich finde es greulich hier, sehne mich zurück nach dem schönen Yaquirtal. Warm ist es hier, viel wärmer noch als auf Irendor - und stickig. Beleman fehlt mir, der sanfte Frühjahrsregen, das farbenprächtige Blühen der Perainapfeibäume... Dafür scheint dieser Ort der Rondra heilig: Tag um Tag donnert und blitzt es gegen Nachmittag. Das Akademiegebäude selbst ist recht hübsch, ein schon über sechshundert Götterläufe alter Bau aus weißem Marmor (sonst ist hier nämlich alles aus Lehm!), inmitten der fürstlichen Gärten und nahe beim Schloß gelegen. Und da der Garten von einer Mauer umgeben ist, bleiben der Lärm und der Schmutz der Stadt weit draußen. Manchmal, vor allem an den Abenden, kommt mir ein wenig Heimweh. Dann suche ich einen kleinen, verlassenem Bosparianenhain im Garten auf und denke an Mutter... Warum muß ich nur das dritte Kind sein - und warum mußte Mutter so früh sterben! Sie hätte bestimmt nicht gewollt, daß ich Kriegerin werde - genauso wenig wie ich selbst. Erlan wird Ritter, nach Vater der Herr von Irendor, Geron Geweihter des Praios - und ich... 'So ist es immer gewesen', sagt Vater, 'und so wird es

auch immer sein/ Oh, wie ich das hasse! An Efferd habe ich mein Herz vergeben und nicht an Rondra, das muß er doch wissen. Aber ich wollte Euch ja von Neetha und der Akademie erzählen - und Euch nicht mein altes Leid klagen. Ein bißchen anders geht's hier schon zu als am Hofe des Barons von Veliris - der mich bis zum letzten Götterlauf in Lesen, Schreiben und Kriegshandwerk unterrichtet hat. Ich lerne jetzt neben 'Garethi' auch das Bosparanische und das Tulamidische; 'Garethi' darf man nicht mehr laut sagen, seitdem die Königin Kaiserin geworden ist: 'Horathi' heißt es nun, auch wenn die Sprache dieselbe geblieben ist... (Es ist überhaupt alles furchtbar steif hier, das Zeremoniell der Schule stammt von 559 n. BF.) Unser Lehrer - Magister Roban von Erdingen - ist ein recht putziger Kauz: Stets erzählt er uns, daß er uns prügeln werde, wenn wir unartig seien und nicht aufpaßten, und daß wir kaum etwas könnten, wenn er uns mit den Scholaren von vor dreißig Jahren vergleiche. Also werde er uns 'zwiebeln', sagt er - was immer das heißen mag. Da wir aber nur einmal am Tag Unterweisungen von ihm erhalten und er schon recht vergesslich ist (er zählt zweiundsechzig Sommer), hat er sein Ansinnen am folgenden Tage zumeist wieder vergessen, und so lernen wir kaum etwas bei ihm.

Ganz anders ist unsere Lehrerin für das Bosparanische - die Edle von Brelak. Sie ist furchtbar eingebildet und stolz darauf, zuvor an der Akademie in Vinsalt unterrichtet zu haben: Dort sei alles ganz anders, vor allem aber besser gewesen... Nun ist sie seit einem Jahr hier und steckt ihre Nase in alles, auch wenn es sie gar nichts angeht. Neulich hat sie Hesine angefaucht, daß sie nichts könne und nichts sei als ein dummes Hühnchen - daraufhin hat diese zu weinen begonnen und mag nun nicht mehr in den Unterricht der Edlen gehen. In der Kriegskunde haben wir Jurtan von Hermingen, einen alten Reichsritter von echtem Schrot und Korn, der schon bei der Schlacht von Olbris in der ersten Reihe gefochten haben will. Es gibt keine Armbrust, von der er nicht haargenau zu erzählen wüßte, wann und wo sie gebaut worden ist, von Katapulten und Bögen ganz zu schweigen. Vor allem aber läuft er ständig in einem Kettenrock mit Brünne herum: Die erste Regel des Kriegers, sagt er, lautet: 'Kleide Dich nimmer ohne Harnisch.' Eine Heldentat aus der Schlacht bei Olbris bringt ihn wohl dazu, so zu reden - und uns zu quälen, denn auch im Praios, Rondra und Efferd müssen wir in voller Rüstung fechten lernen. Einmal sei er mit seinem Vater, dem Baron Hermingen, und der Gräfin von Bethana ausgeritten - da seien aus einem Hinterhalt die Söldlinge des Kalifen hervorgestürmt. Während die Gräfin, die damals ihren Haufen höchstselbst befehligte, mit ihren Knechten gerade so schnell davonritt, als ihre Rösser sie zu tragen vermochten, hielten der Freiherr und der tapfere Jurtan die Stellung und verschafften den Flüchtenden einen Vorsprung. Hermingens Vater fiel damals wohl unter den

ersten Streichen der Ungläubigen: Er trug keine Rüstung. (Ihn selbst löste die gute Gräfin gegen ein teures Entgelt beim Agha des Kalifen aus.)

Nun denn, ansonsten gibt sich der Alte leidlich Mühe, auch dem Ungeschicktesten den Schwertkampf nahezubringen - auch wenn es - wissen die Götter - nicht jedem leichtfällt. Mir jedenfalls nicht...

Es ist ja auch ein Wunder, daß ich die Anstrengungen bisher durchgestanden habe - bei den Speisen. Der Meister Koch hat wohl auf den Eisinseln gelernt - und dementsprechend karg ist auch die Kost. Die meiste Teit nur Ziegenmilch, Hafergrütze und trockenes Brot, das gibt es soviel wie man mag. Vorgestern gab es Karottensuppe - die hasse ich ganz fürchterlich. Da ich sie mittags nicht aufgegessen habe, setzte der Rektor sie mir am Nachmittag wieder vor, und dann abends... Aber ich wollte Euch ja von unserem Unterricht erzählen und nicht von den Mahlzeiten: Von der ersten Stunde der Peraine an lernen wir unentwegt bis zum Mittag; Horathi, Bosparanisch und Tulamida (erst, seitdem Timor von Vinsalt Fürst zu Neetha geworden ist), ferner Staatskunde (weiß der Himmel, wozu ich das brauche!), Hofkunde (gestern haben wir gelernt, daß Ihr mit 'Exzellenz' anzureden seid) und Rechnen. Nachmittags haben wir dann Kriegskunde, sechs weitere, lange Stunden lang, Schwertkampf, Reiten, Schwimmen und Springen, Ringen... Abends folgen dann Götter- und Völkerkunde ('Ergard, wo leben die Nivesen?' 'Ergard, der wievielte Gott ist Boron, der Rabengott?' und so weiter, und so fort). Nach dem Gottesdienst zur ehren Rondra um den zweiten Phex gehen wir dann zu Bett - sehr müde zumeist. Mein Zimmer muß ich mit zwei aufgeblasenen Gören teilen, Töchter und Nichten von Freiherren aus dem Süden des Reiches: Nele vom Banchab und Tallith von Khalöd. Stets geben sie damit an, daß sie echtes 'bosparanisch-blaues Blut' in den Adern haben (neulich hat sich Nele geschnitten, da habe ich aber gesehen, daß ihres so rot ist wie das meinige)

Der Praiosgeweihte

Seit dem frühen Morgen schon wanderte Anshelm Horninger von Gareth aus gegen Mitternacht. Der junge Mann war angetan mit der goldfarbenen Robe der Reichskirche, eingewebt in den kostbaren Brokatstoff fand sich bisweilen ein roter Greif. Das Haar des jungen Geweihten war verdeckt von einer Art goldfarbener Sammethaube, mit der Rechten hielt er den Sonnenstab umfaßt. Was aber den wenigen Wanderern auf des Kaisers Straße an dem Manne auffiel, war mitnichten, daß er ein Priester war (denn die Geweihten der heiligen Reichskirche finden sich stets immer und überall), sondern das lodernde Feuer seiner Augen - unbarmherzig auf jeden gerichtet, der seinen Weg kreuzte. Und senkte der Wandersmann betreten und bisweilen furchtsam das Haupt, so mochte es sein, daß sein Blick auf das goldene Amulett des jungen Geweihten fiel, auf einen goldenen Greifen an seinem Gürtel: Seine Gnaden Anshelm war Inquisitor der Heiligen und Reichskirche des Praios! Und der Vorübergehende verschloß seine Seele vor dem

und behandeln mich wie ein Stubenmädchen. Sie schwärmen beide für Euch, Oheim - und sind heimlich in Euch verliebt, wo Ihr doch schon über vierzig Sommer zählt - und die erst fünfzehn! Aber ich erzähle es ihnen nicht, ich meine, daß Ihr mein Oheim seid. Sie sollen mich um meinetwillen schätzen und nicht um Euretwillen, falls sie es denn überhaupt je tun werden... Von Tallith weiß ich, daß es in anderen Hohen Schulen noch schlimmer zugeht als hier - oder zumindest ähnlich. Sie war nämlich schon in Kuslik und Silas, ist aber nicht zum Studium zugelassen worden. Sie sagt, daß die Magister dort nur neidisch auf ihren Vater seien (weil der so reich ist), aber das glaube ich ihr nicht. Könnt Ihr ein Geheimnis bewahren? Natürlich könnt Ihr das. Ihr werdet meine Zeilen wohl eh rasch wieder vergessen haben. Irgendwem muß ich es einfach erzählen: Also, als wir jüngst Ausgang hatten, da habe ich mir eine kleine Efferdstatue gekauft und sie in meinem Spind verborgen. Nun bete ich manchmal nachts, wenn die beiden anderen schlafen, zu Efferd... Ob das die göttliche Rondra erzürnt? Ich habe solche Sorge... Nun muß ich aber schließen. Die Edle von Brelek kommt, um mir über die Schulter zu schauen - selbst am Horastag (im Norden des Reiches Rondratag geheißen) haben wir nur eine Stunde frei. Mein lieber Oheim, ich harre täglich Eurer Antwort und werde die Zwölfgötter bitten. Euch zu segnen.

Herzlichst, Ihr Exzellenz Nichte Ergard. Neetha.

Nachsatz: Kennt Ihr eigentlich den jungen Ralman von Firdayon-Bethana? Ein beherzter Jüngling, und so gutaussehend, nicht wahr? Wißt Ihr, ob der ehrgeizige Hakaan bereits irgendwelche Absichten mit ihm hegt? Er ist doch schon siebzehn! (Ich traf ihn neulich bei einem Hofball des jungen Fürsten, aber ich getraute mich nicht, ihn anzusprechen - obwohl er den ganzen Abend lang allein dastand...)"

Priester so gut es eben ging und beschleunigte seinen Schritt- Anshelm selbst bemerkte kaum etwas von alledem. Wohl schritt er einher, wie er es gelernt hatte: furchteinflößend, den Blick starr und undurchdringlich, sich seiner und seines Gottes Würde bewußt. Doch in seinem Innern sah es gänzlich anders aus, er war bewegt, unruhig und aufgewühlt. Endlich hatte er seiig Ansinnen erreicht: Er war zum Priester geweiht worden. In Gareth, vom Wahrer der Ordnung höchstselbst. Und noch wichtiger: Er war Inquisitor...

Es begab sich im Jahre der Thronbesteigung Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz, des vom Volke geliebten und vom Adel geachteten Kaisers Hai, daß ein grimmer Firun über das Land zog: Der härteste Winter seit Menschengedenken. Und während zu Gareth der Adel glanzvolle Bälle feierte, froh und hungerte das Volk auf dem Lande. So verhielt

es sich auch zu Heroldsberg, einem kleinen Weiler inmitten der Nordmarken. Doch herrschte dort nicht nur der Hunger, wie ihn der Winter forderte: Es war im Sommer gewesen, daß der Dorfschulze den Baron zu Hilfe gerufen hatte. Zur Hexenjagd...

Des Bauern Notger kleine Tochter war tot geboren worden, und der Bäuerin Olin ein Kalb mit zwei Beinen. Die Übeltäterin war die Näherin Luta - eine böse Hexe, die sich dem Namenlosen preisgegeben habe. So sagte jedenfalls der weise Dorfschulze, und er mag wohl recht gehabt haben. Denn als nun die Mannen des Barons und die Freien des Dorfes zu Lutas Hütte hinzogen, floh sie vor ihren Richtern in den Wald hinein - tiefer und tiefer - und hielt erst ein, als sie den finstersten Ort im Forst erreicht hatte. Denn der finsterste Ort im Wald, glauben die Märkischen, ist eine dem Namenlosen heilige Stelle...

Tatsächlich wagten die Heroldsberger nicht, Luta zu folgen. Nur der junge Bogner Ingram faßte sich ein Herz und ging mutig voran, bis er sich der bösen Hexe auf fünfzig Schritt genähert hatte: Er griff seinen Bogen und schoß... Da aber sprach die verdorbene Tochter Sumus einen machtvollen Zauber, geborgen im finsternen Hain. Der Pfeil fiel mitten im Flug zu Boden, und die Hexenjäger erfaßte eine nie gekannte Furcht...

"Des Namenlosen Fluch über Euch!" Tausendfach hallte Lutas Ruf den haltlos Fliehenden nach. Zunächst geschah nichts, und als der Sommer vorbeigezogen war, dachten die Heroldsberger schon, sie hätten Luta unrecht getan; doch zur Erntezeit zog ein Sturm über das Land und verwüstete das Getreide. Im Perainemond brannte dann die große Scheune nieder - mit ihr der Rest des Kornes. Ingram, den Bogner, erschlug ein hinabstürzender Balken. Von nun folgte ein Unglück dem anderen: Wölfe rissen das Vieh auf den Weiden, den Männern fuhr beim Holzhacken die Axt ins Bein, Kinder ertranken im kleinen Tümpel. Alte und Junge siechten an nie gekannten Krankheiten, im Tsamond stürzte der Baron von Pferde und starb, noch bevor er den Segen des Priesters empfangen hatte... In einem kleinen Häuschen - einige hundert Schritte abseits des Dorfes - lebten die Bauern Horninger. Gegen Ende des Phexmondes begann es, ununterbrochen zu stürmen und zu schneien; am Morgen des dritten Praioslaufes schließlich brach eine alte Kastanie und begrub die Bauernhütte unter sich, der Vater, die Mutter und die alte Großmutter wurden erdrückt von der Last des großen Baumes. Lediglich der schwächliche Knabe Anshelm hatte Glück, nur mit einem Hemd bekleidet floh er durch Schnee und Sturm in den Wald hinein. Tags darauf fand ein gutmütiger Wildhüter den Jungen, fast erfroren und zitternd vor Kälte und Angst.

Sieben Götterläufe später trat Anshelm durch die Tore des Gratenfeler Praiostempels. Er wollte Geweihter werden, in der Stadt. Bloß weg vom Lande...

Der Wildhüter - der wohl gutmütig, aber arm gewesen war - hatte den Jungen zu einem Großbauern gegeben: Der hatte

zwar Geld, aber ein hartes Herz gehabt, und die festen Hiebe des Stiefvaters spürte Anshelm noch immer... Lange Stunden zogen dahin, ohne daß der ärmliche Junge es gewagt hätte, die prachtvoll gewandeten Geweihten anzusprechen; geschweige denn, daß er sich dem goldenen Altar überhaupt näherte. Dann aber war ein Priester an den Jungen herangetreten - vornehmlich, um ihn aus der heiligen Halle zu verscheuchen. Der Kerl erweckte nicht den Eindruck, als wolle er zum Glanz des Götterfürsten klingendes Gold spenden... Anshelm aber nutzte die Gelegenheit: Er kniete vor dem Priester nieder und bat ihn inständig, Geweihter werden zu dürfen. Und da es kein Gottesgebot gab, das dem gemeinen Mann die Praiospriesterschaft verbot, brachte man den Jüngling vor den Hochgeweihten des Tempels. Pagol Greifax von Gratenfels war - im Gegensatz zu seinem gräflichen Bruder - ein kluger Mann, der bei seinem Gott in hoher Gnade stand; so erkannte er sofort, was den jungen Anshelm zu seinem Entschlusse trieb und hieß in alsdann, sich in die Tempelbücher einzuschreiben.

Anshelms erstes Jahr verlief gänzlich anders, als er es sich in seinen bescheidensten Träumen ausgemalt hatte: Er trug einen Rock aus grober Wolle und lederne Beinlinge, kein goldenes Gewand. Er lernte in diesem Jahr auch nichts, was in irgendeinem unmittelbaren Zusammenhang mit der Reichskirche stand (einmal davon abgesehen, daß er in der Götterkunde vom Wirken der anderen elf Götter hörte, denn auch der Fürst Alverans kann nicht allein wirken). In Schreiben, Lesen und Rechnen, in der Völkerkunde und in der Geschichte Aventuriens unterwies ihn die Geweihten des Tempels, ihn und drei weitere Novizen. Diese hatten zwar die größere Kenntnis von den Wissenschaften - sie waren Bürgersöhne -, aber Anshelm übertraf sie alle an Fleiß und Eifer; und selbst Hochwürden Greifax kam nicht umhin, den jungen Novizen bisweilen zu loben. Nicht zu häufig natürlich, denn Hochmut mag zwar einem Priester des Götterfürsten, nicht aber einem Novizen anstehen. Im folgenden Götterlauf erfuhr Anshelm von den Geboten und den Gebeten der Kirche, er studierte das Singen und Jubilieren. Er las, auf weiche Art des Verstoßes welche Art der Beichte zu folgen habe, wie man einem Sünder schwere Bußen auferlegte (etwa Pilgerfahrten, große Stiftungen oder gar den Bau eines Tempels); er lernte die Namen der Heiligen und die Liturgien der Gottesdienste, die Bedeutung der Praiostage und den Ursprung der göttlichen Feste. Er wußte um die Führung der Tempelbücher und die Verwaltung der zahlreichen Schenkungen, konnte wägen, von welcher Spende an man Verstorbene in seine Gebete einbeziehen sollte... Der Bauerssohn war den übrigen Novizen im Können weit voraus und wurde deshalb auch von Zeit zu Zeit gehänselt, im Großen und Ganzen aber verstand sich Anshelm durchaus gut mit den Tempeljungern, obgleich ihm eine gewisse Schüchternheit geblieben war.

Das dritte Jahr im Noviziat des Praios wurde Anshelms schwerstes und zugleich liebstes Jahr. Hatte er bisher voller

Eifer und Ungeduld lernen können, so galt nun das Gegenteil: Die Aufgabe bestand darin, aus dem zarten Tuch der Seidenlilie ein vollkommenes Stück Tuch zu knüpfen. Mehrmals währte Anshelm sich dem Ziele nahe, aber der Bruder Trappier fand stets einen kleinen, kaum sichtbaren Fehler - so daß der Junge das Tuch ganz von neuem beginnen mußte und alsbald die Lust verloren hatte. Schließlich aber begriff er, daß er einen jeden Knoten mit dem nächsten durch noch feineres Garn fest verbinden mußte, damit die Festigkeit des Ganzen nicht vom letzten Knoten abhänge, er machte aber auch die Erfahrung, daß er einen jeden Knoten und all seine Folgen vor dem Knüpfen regelrecht berechnen mußte - manchmal brütete er tagelang über solchen Aufgaben -, damit nicht irgendwo eine Unregelmäßigkeit entstände und die ganze Mühe umsonst gewesen sei. Er verstand in diesem Jahr auch, daß er den Lehrmeistern keine eifrigen Fragen mehr zu stellen brauchte: Ein guter Novize würde den Sinn einer jeden Tat früher oder später begreifen - so wie Anshelm -, ein schlechter hingegen verriet sich durch seine eifertigen Fragen. So ahnte Anshelm insgeheim, daß das Knüpfen des Tuches die eigentliche Prüfung seines Novizates war, denn sie lehrte ihn all die für die Geweihten des Götterfürsten unerläßlichen Dinge:

Er lernte es, sich zu beherrschen und zu gedulden, seine Ruhe nicht zu verlieren. Er verstand, daß es ihm nichts nützte, etwas zu verheimlichen, der Trappier entdeckte doch jeden noch so kleinen Fehler. Vor allem aber verinnerlichte er zwei Dinge: zum einen den Zusammenhang der Elemente, denn jede nicht völlig vollkommene Handlung hat irgendwo unabhärbare Folgen. So erkannte er auch, daß er sich nicht leichtfertig einem unüberlegten Befehl beugen dürfe. Zum anderen aber entdeckte er den Sinn allen Handelns: Daß man nämlich stets sein bestes geben soll, gleichgültig ob man

Der Rondrageweihete

Schon zum dritten Mal klang die Glocke hell vom Torturm her. Mißmutig schlenderte Linnert über den Burghof. Er war wieder "daheim" auf dem Rhodenstein, nach nahezu zweimonatlichem Knappendienst am gräflichen Hofe von Bärwalde war er in der vorigen Nacht in der Ordensburg angelangt. Der alte Waffenmeister Norre von Bjaldorn hatte ihm für den Vormittag seine Pflichten erlassen, er hatte rechtens frei. Droben auf dem Bergfried wehten heute viele Fahnen: Das Reichsbanner mit dem roten Greifen auf goldener Scheibe vor blauem Grund, das Ordenswappen mit dem roten Löwenkopf, der silberne Bär des Weidener Landes, der purpurne Löwe der Pratos'. Die rote Löwin vor weißem Schilde war dazugekommen, seit der Ordensmarschall Dragosh Corrhenstein zum Meister des Bundes bestellt worden war. (Zwar war es mitnichten heller Tag, aber Linnen hatte die Wappen hundertfach gesehen und wußte, wo sie hingien.) Was den Jungen mißmutig stimmte:

Erstens, daß er zur ersten Stunde der Peraine zum Gottesdienst eilen mußte; an einem kalten, finsternen Wintermorgen und obwohl er vom langen Ritt zum Rhodenstein überaus

Lohn, Lob oder Tadel erhält, so sinnlos oder unerfüllbar eine Aufgabe auch scheinen mochte.

Im Jahre 11 Hai - es war in Anshelms achtzehntem Frühjahr - folgte Hochwürden Greifax dem Ruf nach Gareth an den Hof des Erhabenen. Der Bote des Lichts hatte ihn zum Wahrer der Ordnung bestellt. Mit ihm zog Anshelm, der in Gareth sein Noviziat beenden und die heilige Inquisition studieren wollte.

Im fünften Jahr also lernte er - nun gemeinsam mit vielen anderen Novizen -, das Sonnenszepter zu führen und sich jederzeit in einen Zustand völliger innerer Ruhe zu versetzen, damit ihm das Bitten und Beten zu seinem Gott stets ein Leichtes sei; er übte auch, unheilige Zauberei und Flüche zu brechen und sich ihrer zu erwehren.

Als schließlich das sechste und letzte Jahr seines Novizates anbrach, begann Anshelm, sich mit dem Namenlosen und den Hexen zu beschäftigen. Bald schon konnte er die nötigen Gebete sprechen, um einen kleinen Geist oder gar einen bössartigen Dämonen aus zu treiben. Er stieg auch in die Folterkammern der Praiosstadt hinab und erfuhr, wie ein Ketzer am besten geständig zu machen ist. Schlußendlich las er den "Praiosspiegel, das heilige Buch der Inquisition. Er gewann den "lodenden Blick" und vermochte, bis in die Seelen der Menschen zu blicken; beherrschte gar die großen Gegenflüche...

An all das dachte Anshelm, als er da auf der Reichsstraße hinzog, an die Salbung, das Bad zur Vergebung aller gesunden und kommenden Sünden, an die Weihe im güldenen Tempel. Aber ohne Unterlaß wanderte er gegen Mitternacht, nach Heroldsberg. Er war Inquisitor...

müde war. Erst in zwei Stunden würde Praios sich vollends aus dem Perlenmeer erheben, aber für die Knappen des "Heiligen Ordens zur Wahrung ruhmvoller Schriften und Taten zu Ehren Unserer Herrin und Göttin Rondra zu Rhodenstein" war es eben selbstverständlich, der Morgenmesse beizuwohnen.

Zweitens, daß sein Geburtstag war. Linnerts sechzehnter Geburtstag. Und niemand dachte an ihn. Außer vielleicht Algrith...

Am Burgbrunnen goß er sich etwas eisig kaltes Wasser über den Kopf, das machte ihn wenigstens munter - wenn es auch nicht dem in den Ordensregeln vorgeschriebenen "Waschen an Haupt und Leib" gleichkam. Aber solange der Waffenmeister nicht in der Nähe war... Reichlich spät und mit nassem Haar erreichte er schließlich den Burgtempel und ließ sich eilends in seinen Chorstuhl fallen. Der Ritter Wolfram am Tor hatte ihm schon recht böse Blicke zugeworfen. Der Tempel des Rhodensteins war wie alle Hallen der Rondra sehr einfach gehalten. Das Gestühl war aus schlichtem Eichenholz gezimmert, die Wände lagen kahl und grau.

Durch die wenigen Schießscharten fiel auch tagsüber kaum Licht in den großen Raum. So verbreitete der Schein der Fackeln am Altar ein röliches Zwielicht. Der Hochgeweihte Lysterian vom Jergenquell las an diesem Morgen aus dem Buche Geron über die heilige Weihe des Schwertes - wie sie in den Rondratemplen einmal im Mond in einem festlichen Gottesdienst gegen Mitternacht begangen wird. Denn eines Nachts näherte sich dem Heiligen und seinen Gefährten, die an einem Lagerfeuer saßen und doch schon seit Tagen kein Wild mehr erlegt hatten, eine Löwin. Diese trug in ihrem Maul einen erlegten Bock, legte ihn am Feuer nieder und verschwand, wie sie gekommen war. Da dankten die Helden der Göttin für ihre Gnade und weihten der Herrin ihre Schwerter. Tags darauf trafen sie dann auf den greulichen Wurm von Kababien und töteten das Untier - der Sage nach mit fünf Hieben des Schwertes "Siebenstreich". Nach dem Auffinden dieser Erzählung und ihrer Aufnahme in das Buch Geron im Jahre 440 v. Hai hatte der damalige Marschall des Bundes übrigens in der heiligen Bulle "Von diesem Tage" geschrieben: "..., daß es Uns künftig ratsam und der Göttin wohlgefällig sei, vor einem Kampfe zu speisen. Und zwar vom Fleische des Bockes..." Im ersten Jahr seiner Knappenzeit hatte Linnert die Bulle befolgen müssen. Als die Orks am Feuertage 18 Hai vor dem Rhodenstein aufgezogen waren, hatte der erste Abtmarschall des Ordens, Wohlgeborenen Herdan Pratos, befohlen, ein Rind zu schlachten. Es war sein letztes Mahl gewesen, denn der Edle war im Kampf gegen die Orks gefallen, mit ihm vierzig weitere Ordensritter.

Linnert hatte damals in der Burg droben zurückbleiben müssen; alles Bitten, mitkämpfen zu dürfen, war ihm und den übrigen Knappen der Göttin abgeschlagen worden. Denn in der Ordensregel stand: "Knappe der Göttin werde ein solcher geheißt, der um Ritterehre sich beworben; bis zu dem Tage aber, an dem er vom Abte Schwert und Weihe empfängt, mögen drei der Götterläufe vergehen. Voreiner Schlacht, der Höchsten zum Wohlgefallen, hingegen, sei es erlaubt, einen jeden Knappen, der dies begehret, zum Ritter zu schlagen von einem jeden, der Ritter ist; denn die Regel verbietet es dem Knappen, zu kämpfen, gebietet es wohl aber dem Ritter." Der Abtmarschall aber hatte das Ansinnen der Knappen von vornherein unterbunden. Linnert hatte er gar gedroht, ihn zum Vater zurückzuschicken, wenn er keine Ruhe gebe.

Der Vater... Es war an einem Frühlingstag gewesen, daß der mächtige Baron zu Reichseck - Linnerts Vater! - viele Gäste geladen hatte, Freiherrn und Grafen. Er wollte mit ihnen über die Geschicke des Reiches reden, man sollte sich bei Jagden und Turnieren vergnügen. Unter den Geladenen befanden sich auch der Freiherr von Wolfenbinge und seine Tochter, das Mädchen Algrith. Algrith und Linnert kannten sich schon lange und hatten sich auch alldieweil gut verstanden. Was aber an diesem Nachmittage beschlossen wurde, dem mochte Linnert (der damals dreizehn Götterläufe zählte) nun doch nicht zustimmen. Da handelten nämlich sein Vater, der Baron Haigan, und Freifrau Thargin, Algriths Mutter, aus,

daß er, Linnert, alsbald mit Algrith vermählt werden sollte, sobald er nämlich das vierzehnte Jahr erreicht habe. In den Tagen des nächsten Firunmondes also... Damit irgendwann die Güter Reichseck und Wolfenbinge in einer Hand vereint seien.

Linnert flüchtete sich in seine kleine Kammer, die überraschte (und vielleicht sogar ein klein wenig erfreute) Algrith einfach stehenlassend. Er wollte in die Welt hinaus, aber nicht heiraten - sobald doch nicht, verdammt! Seitdem die Mutter gestorben war, dachte der Vater wohl, er sei sein Eigentum. Wenigstens fragen hätte er ihn können! In jener Nacht schlief Linnert schlecht. Er träumte, daß ein junger Löwe sich vor einem alten, schon ergrauten Löwen in eine Höhle flüchtete; doch das ältere Tier folgte ihm und drohte, den kleinen Löwen einzuholen. Da trat aus der Höhle eine Löwin heraus, die den Alten an Größe und Kraft bei weitem übertraf, so daß dieser sich wohl oder übel trollen mußte - und der junge Löwe heil davongekommen war. Linnert erzählte den Traum dem Kämmerer seines Vaters - von dem er erzogen worden war. Der zäumte einen Esel auf und hieß den Jungen, so schnell als möglich zum Rhodensteiner "Orden zur Wahrung" zu reiten und den edlen Abtmarschall um die heilige Weihe zu bitten, dort könne ihm weder sein Vater noch ein anderer Fürst des Reiches etwas anhaben. Gesagt, getan... Der Junge floh binnen dreier Tagesritte auf den Rhodenstein, und tatsächlich nahm ihn das Kapitel des Ordens in die Burg auf. Sein Traum wurde als ein Zeichen der Herrin selbst gedeutet, und ein Bote seines Vaters um den anderen abgewiesen, unter Berufung auf ein Herzogliches Gesetz aus dem Jahre 243 v. Hai: Daß es einem jeden freien Untertan Seiner Hoheit allzeit erlaubt sei, einer Bruderschaft der Zwölf beizutreten...

Er war eingeschlafen! Mitten in der Predigt. Ein ängstlicher Blick zum Waffenmeister. Der alte Norre saß ruhig in seinem Chorstuhl und hatte nichts bemerkt... Puh! Linnert setzte sich zurecht und fiel in den Abgesang der Ritter und Knappen ein. Neben ihm lagen einige Krümel: Der freche Karon hatte also wieder während des Gottesdienstes mit Brotkrumen geworfen.

Praios stand bereits hoch am Himmel, als sich Linnert an seinem Lieblingsort niederließ. Den Laib Brot von der Morgenmahlzeit hatte er sich mitgenommen, und so verzehrte er sein Frühstück auf der Brüstung des Bibliotheksturmes. Dort droben, wo ihn niemand finden konnte, hielt sich Linnert zumeist auf, wenn er einige kostbare Stunden frei bekommen hatte, und schaute hinab ins Tal. Seitdem die Orks die gegen Rahja und den Finsterkamm gelegene Hälfte der Grafschaft Bärwalde bis zum Finsterbach hin nahezu vollständig erobert hatten - Linnerts Vater hatte ein ehrenhaftes Übereinkommen mit den Schwarzröcken treffen müssen, soviel wußte der Junge - waren im Dorfe Rhodenstein zwanzig "Rundhelme" und ein Rudel der "Uhdenberger Legion" untergekommen. Die Wimpel auf den Zelten der Reiterei wehten und drehten lustig im Wind, überhaupt hatte der kleine Ort etwas von einem Turnierplatz

an sich. Auch wenn alles natürlich viel ernster war, denn hier ging es weniger um Gold und Ruhm als vielmehr um das Leben und Tod. So hatte der wahre, göttingefällige Glaube an die Herrin auf dem Rhodenstein Einzug gehalten... Auf der Viehweide der Pratos' traten nun die Knappen der Göttin zum Fechtunterricht an. Norre von Bjaldorn lehrte sie, Schwert, Schild, Lanze und Bogen zu führen, ferner unterwies er sie im Reiten und bisweilen zeigte er ihnen auch, wie ein Streitwagen zu lenken ist. Der knorrige Alte lobte selten, tadelte aber umso häufiger: "Du haust ja drein wie ein ehrloser Krieger." So hieß es immer, wenn er arg unzufrieden war. Linnert fragte sich, was an Kriegern wohl so ehrlos sein mochte, aber da der Waffenmeister selbst es sagte, mußte es wohl stimmen; und insgeheim begann er, auf die gemeinen Söldlinge und Krieger hinabzusehen. Und wenn ein Knappe einmal grob gegen die zwölf heiligen Gebote verstieß ("Erstens: Du sollst nicht fechten mit unrechten Waffen. Zweitens: Du sollst nicht fechten von rücklings oder von der Seiten. Drittens: Du sollst nicht fechten gegen einen Gemeinen, der Dich nicht gefordert. Viertens: Du sollst nicht fechten gegen den Löwen noch gegen ein Roß noch gegen ein anderes den Zwölfen heiliges Getier, sofern es Dich nicht bedrängt. ... Siebtens: Du sollst fechten gegen den, der die Göttin beleidigt hat und nicht von ihm ablassen. Achtens: Du sollst fechten gegen den, der die anderen Elf beleidigt hat. Neuntens: Du sollst fechten gegen den, der Dich gefordert hat und seinem Ruf nicht weichen..."), dann kam es vor, daß der sonst recht friedfertige Waffenmeister dem Betreffenden einen Schlag mit der breiten Seite seines Schwertes versetzte, daß dieser auf die nächsten Praiosläufe kaum liegen und laufen und schon gar nicht reiten konnte. Dennoch mußte er natürlich an den täglichen Waffengängen teilnehmen... Linnert freute sich bereits auf den Nachmittag. Er mochte den Unterricht. Zwar forderte Norre auch dort viel, sehr viel, aber das schreckte den Jungen nicht ab. Im Gegenteil, es lockte ihn eher. Im vergangenen Jahr hatte er das ganze Buch

Rondra abschreiben und auswendig lernen müssen (der Rhodenstein nimmt nur Knappen, die des Lesens und Schreibens mächtig sind, denn die Bewahrung alter Schriften gilt dem Orden viel), und wenn der Waffenmeister schlechte Laune hatte, kam es vor, daß die Novizen ganze Kapitel aus dem Kopf niederschreiben mußten. Und wehe dem, der sich einen Fehler erlaubte! Im Buche Rondra war jedem Heiligen und jeder heiligen Stätte der Göttin ein eigenes weiteres Buch gewidmet, so gab es das Buch Leomar, das Buch Thalionmel, das Buch Ardare, das Buch Hluthar, das Buch Geron, das Buch Voltan, das Buch Jergan usf.. Dazu kam für nahezu jeden Marschall des Bundes ein eigenes Kapitel im Buche Perricum. Und sämtliche Bücher waren mit Apokryphen, alle Kapitel mit Anhängen versehen. Dort waren Gebete, Liturgien, heilige Gebote und ähnliche, dem Glauben unerläßliche Dinge notiert, ferner Geschichten, deren Wahrheit oder Sinn noch nicht erkannt worden war... Norre vermittelte den Jungen und Mädchen ferner viel über Geographie - vor allem von den Marschrouten und Schlachtfeldern der großen neureichischen Marschälle wußte er zu berichten - und rondrianische Geschichte. Das Rechnen allerdings unterließ er tunlichst. Ein Rondrageweiheter sollte wohl Heeresmarschall, nicht aber Hofmarschall werden - und die Knappen der Göttin dankten es ihm. (Da Linnert aber einmal eine Baronie verwesen würde, brachte ihm der hochwürdige Kämmerer der Abtei die Arithmetik an den Abenden bei.)

Unten auf dem Platz fochten die Novizen noch miteinander oder ritten gegeneinander an im Tjost, aber Praios würde seinen höchsten Stand alsbald erreicht haben. Der Waffenmeister hatte die Weide bereits verlassen. So schwang sich auch Linnert von der Brüstung des Turmes hinab und schritt langsam die Wendeltreppe zum Schulzimmer hinunter. Der Waffenmeister saß bereits über eine alle Karte gebeugt, als Linnert eintrat. "Alles Gute, Junge," raunte der Alte, "zum Geburtstag." Linnert lächelte.

Der Knappe

Gerade Vier mochte es wohl geschlagen haben, als Helme der erste Sonnenstrahl in der Nase kitzelte. Seufzend drehte er sich herum: Wie immer fiel es ihm schwer, in dieser orkischen Frühe sein warmes Strohlager zu verlassen, dabei hätte er sich in den drei Jahren seiner Dienstzeit fürwahr daran gewöhnen sollen. Doch dann war er mit einem Mal hellwach. Heute war der große Tag; der 1. Rondra, Turniertag am Fürstenhof zu Rommilys, und diesmal war er endlich alt genug, um an den Wettkämpfen teilzunehmen. Flugs warf er die Decke beiseite, sprang auf und schlüpfte in Hemd und Hosen. Seinen Gefährten Filianor, Alesca und Falk versetzte er dabei ein paar ordentliche Knüffe und Tritte. Aus den Federn mit diesen Faulpelzen! So vieles galt es noch zu erledigen, bevor die Frühstücksglocke schlug, und an diesem Tag mochte er nicht trödeln.

Als er, noch müde, durch die Gänge der Feste schlurfte (nur gut, daß sein Herrin ihn nicht so sehen konnte, sie hätte ihn sicherlich ob seiner schlaffen Haltung und seiner zerknitterten Kleider gescholten), war schon reichlich Leben in den Gängen und Kammern, sehr viel mehr als an einem gewöhnlichen Tag. Aber das war nicht weiter verwunderlich, denn schon in den Tagen zuvor waren etliche Herrschaften mit ihrem Gefolge von weither angereist, um an dem großen Ereignis teilzunehmen.

Sein erster Weg führte Helme wie jeden Morgen in die Stalungen, die beiden Streitrosser seiner Herrin und die edle Shadifstute zu versorgen: füttern, tränken, dann Fell und Mähne fein herausputzen. Kein Stäubchen sollte auf ihrem schimmernden Fell zu sehen sein, Mähne und Schweif mußten in seidigen Wellen fallen. Auch um sein eigenes Pferd hatte er sich zu kümmern. Natürlich hatte das Biest sich ausge-

rechnet in dieser Nacht ordentlich im eigenen Dreck gewälzt, so daß sein weißes Fell voller gelbbrauner Flecken war. Mittlerweile war auch Falk im Stall erschienen, um Helme bei seinen Aufgaben zur Hand zu gehen. Falk war furchtbar aufgeregt. Zwar war er noch viel zu jung, um an den Spielen teilzunehmen, aber er bestürmte Helme unablässig mit neugierigen Fragen. Der mühte sich nach Kräften, ihm Rede und Antwort zu stehen und sich nichts von seiner eigenen Aufregung anmerken zu lassen - schließlich war er der Ältere - doch bald schon wurde es ihm zu bunt. Er hatte andere Dinge im Kopf, als dem Knaben zu erklären, wer die Sieger der letzten Jahre gewesen seien, was ein Buhurt sei und was wohl geschähe, wenn sich ein Ritter auf einem Shadif mit einem Gegner im Sattel eines Svelltalers in der Tjoste mäße. So jagte er Falk davon und hatte endlich Muße, seinen Gedanken nachzuhängen und sich vorzustellen, was ihn heute erwartete. Traditionell würden erst am morgigen Tage die eigentlichen Wettspiele der Ritter beginnen - noch waren auch nicht alle Teilnehmer eingetroffen -, heute aber war der Tag der Knappen. Das Ringstechen beunruhigte ihn nur wenig. Drei Jahre des Übens mit der Lanze gegen einfache Ziele oder gegen den Flinken Ferdoker (eine drehbare Vorrichtung, die bei ungeschicktem Stoß unweigerlich den Lanzenreiter aus dem Sattel schlägt) hatten ihn zu einem recht sicheren Lanzenstecher gemacht. Doch wie würde es in der Buhurt zugehen, wo er es nicht mit einem starren Ring, sondern mit Gegnern aus Fleisch und Blut zu tun hatte? Aber man focht nur mit Holzschwernern und leichten Schilden, und er fürchtete sich - bei Rondra! - nicht vor einer im Kampf erworbenen Blessur!

Helme war bereit, sich der Herausforderung zu stellen. Von Natur aus zwar eher schmal, ja, schlaksig gebaut, hatten die vielen Stunden am Haukerl (einem etwa mannshohen Holzpfehl mit grob menschlichen Proportionen), wo er mit schweren Übungswaffen von vier Stein Gewicht stundenlang die immer gleichen Attacken und Paraden üben mußte, seine Kräfte wachsen lassen, so daß er auch ältere Gegner nicht zu fürchten brauchte. Auch galt er als sehr behende, ein Vorteil gegenüber stärkeren, aber plumperen Kämpfern, den seine Herrin ihn zu nutzen gelehrt hatte. Obwohl sie nur selten ein Wort des Lobes über ihre Lippen brachte, wußte er doch das wohlgefällige Lächeln zu deuten, mit dem sie ihn beobachtete, wenn er sich im Kampfspiel mit seinen Gefährten maß.

Kurzum, gleich bei seinem ersten Turnier den Titel des Königs der Knappen zu erringen zu können, darauf konnte Helme nicht hoffen, aber ansonsten war er bester Dinge. Stumm rekapitulierte er noch einmal all das, was seine Herrin ihm gelehrt hatte: den Schild nicht zu hoch und nie zu weit vom Körper halten, stets die Knie fest an den Sattel Jücken und nicht vergessen, die Beine schützen, den Schlag gerade führen, auf Tändeleien verzichten... Obwohl er sich rein theoretisch gut gewappnet fühlte, beschloß er, seine Aufgaben an diesem Morgen hurtig zu versehen, damit noch ein wenig Zeit bliebe, um mit Alesca oder einem anderen Knappen einen kleinen Übungskampf zu bestehen. Zum Glück war heute Filianor damit betraut, der

Herrin beim Baden und Ankleiden zu helfen. Gerade bei den Festtagsgewändern dauerte das immer entsetzlich lange. Helme aber mußte sich noch um die prachtvoll verzierte Turnierrüstung und die Waffen seiner Ritterin kümmern. Der kleinste Rost- oder Schmierfleck - und es hagelte Kopfnüsse. Wenn es stimmt, daß nur derjenige sein Kind nicht züchtigt, dem nichts an seinem Sprößling liegt, dann muß die Edle von Rommilys ihre Knappen sehr geliebt haben. So mühte Helme sich also redlich mit Polierpulver und Schwamm, bis Praios Antlitz sich in Vollendung auf Harnisch und Helm spiegelte und das Schwert einem Lichtstrahl gleich blitzte.

Endlich fand er Zeit, sich in der Küche einen Bissen zu besorgen. Das war beileibe nicht jeden Tag so: Wenn er an der Reihe war, seiner Herrin bei Tische aufzuwarten, dann konnte er meistens erst dann einen Happen zu sich nehmen, wenn die Herrschaften ihr Mahl beendet hatten. Es kostet etliche Selbstbeherrschung, aufmerksam der Herrschaft zu Diensten zu sein, Speisen vorzulegen und Getränke einzuschlecken, wenn einem selbst der Magen knurrt. Aber so gehört es sich nun einmal: Wer ein guter Herr werden will, muß zuerst das Dienen lernen.

Helme hatte just damit begonnen, Waffen und Rüstung in das für die Knappen bereitstehende Zelt neben dem Turnierplatz zu tragen, als Filianor herbeigeläufig kam und ihm mit verheultem Gesicht verkündete, die Herrin wünschte, daß Helme ihr für den Rest des Mahles aufwarten solle - er, Filianor, sei ein zu arger Tölpel. Tatsächlich war sein samtenes Wams über und über mit Soßenflecken beschmutzt, und seine tränen verschmierten Wangen wiesen verräterische rote Streifen auf, wo ihn die harte Hand der Herrin getroffen hatte. Helme wies ihn an, sich zu waschen, sein Gewand zu wechseln und sich alsdann bei Falk nützlich zu machen. Von der Rüstung der Herrin sollte er tunlichst die Finger lassen: Filianor war tollpatschig wie ein Elch und Helme wollte um seinetwillen Maulpfeifen ernten.

So eilte er in die große Halle, wo man aufgetafelt hatte. Gerade noch bevor Helme den Saal betrat, traf ihn der tadelnde Blick eines Hausdieners. Eilig strich er sein Haar glatt und zog sein Wams gerade. Die Edle Rhialla von Rommilys, seine Herrin, begrüßte ihn mit einem beiläufigen Kopfnicken, sie war in ein Gespräch mit ihrem Tischnachbarn, einem Edlen aus dem fernen Bredenhag, vertieft und beachtete Helme kaum. Mißmutig stellte er sich hinter ihrem Sitz auf, um ihr bisweilen Wein nachzuschlecken - für den Rest sorgte ihr aufmerksamer Tischnachbar - und um die restliche Gesellschaft zu mustern. Nur selten bot sich einem ein solch prachtvolles Bild, wie an diesem Festtage. Ein jeder war in prachtvolle Gewänder gehüllt, Brokat, Sammet und Seide, Gold und Juwelen blinkten an Fingern und Hälsen. Und auch die Tafel bog sich unter den erlesensten Speisen: Pfauen und Wildhühner, Fisch, Wildbret und Eierspeisen, Kuchen und Honiggebäck, Braten von Kalb, Lamm und Schwein, dazu die feinsten Weine, die der Kellermeister aufzubieten hatte. Vom sonst üblichen Würzbrei und dem hellen Brot aber war nichts zu sehen. Bei Rondra, so ging es wahrhaftig nicht bei jedem Morgenmahl zu. Helme lief das Wasser im Munde zu-

sammen. Um sich abzulenken, sah er sich weiter um. Da waren Ritter und Ritterinnen aus allen Teilen des Reiches, ja, dort drüben erkannte er sogar eine Angehörige der Schwesterschaft der Amazonen, eine herbe Schönheit, die die restlichen Anwesenden mit einer Mischung aus Verachtung und Belustigung betrachtete.

Gleich neben ihr saß ein zierliches Fräulein mit langen, goldenen Haaren. Lange Zeit beobachtete Helme sie, bewunderte ihre Anmut, ihre Lieblichkeit, ihren koketten Augenaufschlag, mit dem sie ihren Tischnachbarn, einen jungen Edelmann, bedachte. Wie aber erstarrte der Knappe, als sie plötzlich zu ihm herübersah, eine schiere Ewigkeit ruhten ihre strahlend blauen Augen auf ihm, hell und schön wie Sterne. Helme durchfuhr es wie ein Blitz, sein Herz begann zu pochen und seine Knie wurden weich. Er schämte sich seines schlichten Gewandes und seiner widerspenstigen Haare, die wie die Mähne eines Ponys emporstanden. Als er hörte, wie das Fräulein lachte, verkroch er sich noch mehr hinter den hochlehnten Stuhl seiner Herrin. Dennoch reifte in seiner Brust ein Entschluß: Dieser liebreizenden Blume wollte er seinen Schwertarm weihen. In blinkender Rüstung würde er als Sieger vor ihr knien, ihr den Ehrenkranz weihen... Erst eine scharfe Zurechtweisung seiner Herrin rief Helme in die Wirklichkeit zurück: Das Mahl war beendet. Alle restlichen Vorbereitungen für den Nachmittag, an dem das Turnier beginnen sollte, traf er wie im Traume. Mechanisch half er der Herrin für die Parade der Kombattanten in ihre Rüstung - eine langwierige Prozedur, bis ein jedes Stück am rechten Platze saß. Anschließend zäumte und sattelte er ihr Roß, wobei er vor lauter Träumerei vergaß, den Sattelgurt festzuziehen. Nur der Geistesgegenwart seiner Herrin war es zu verdanken, daß sie den losen Sattel bemerkte, und gerade noch rechtzeitig ihren Fuß aus dem Steigbügel zog. So entging sie dem peinlichen Sturz, doch ihre Miene verhiess nichts Gutes. Helme aber konnte nur an das Mädchen denken, welche Strafe ihn auch immer erwarten mochte. So nahm er den Aufmarsch der Kämpen wie durch eine Wolke wahr: Das prachtvolle Bild der Parade, der Jubel des Volkes, alles schien nur ihrer Schönheit zu gelten. Als die Edle von Rommily wieder zum Zelt zurückkehrte winkte sie Helme heran. Ihre Augen funkelten vor Zorn. "Ich denke, du bist dir über die Schwere deiner Verfehlung bewußt. Zur Strafe wirst du nicht an den Wettspielen teilnehmen!" Dann wandte sie sich um und ging in ihr Zelt. Nicht teilnehmen? Helme wurde schwindelig. Seit er in den Knappendienst getreten war, hatte er auf diesen Tag gewartet, drei Jahre hatte er verbissen gefochten, geritten und gestritten, nur für diesen Tag. Und wie sonst sollte er sich vor der Jungfer beweisen, wenn nicht mit dem Schwert. In der Dicht- und Sangeskunst hatte er nie zu den Meistern gezählt, noch in der höfischen Konversation. Im Tanze war er plump wie ein Bär, und selbst die Schrittfolge des Vinsalter Bauernhüpfers schien ihm kompliziert wie eine Spitzenklöppelei. Helme versuchte noch einmal, seine Herrin umzustimmen. Vergebens, sie blieb kühl und hart wie ein Felsblock. Das Ringstechen zu Beginn des Turniers verfolgte der Knappe mit tränenverschleierte Augen. In seiner Not sandte er

Stoßgebete zum Himmel, an alle Götter, die ihm nahe waren, an Ronda und Praios, aber auch an Rahja. Nur stockend kam das ungewohnte Gebet über seine Lippen. Seine Angebetete saß derweil in unerreichbarer Ferne auf der Tribüne und ahnte nichts von seinen Qualen.

Schließlich stand der Sieger fest, ein pffiffiger rothaariger Bursche aus dem Greifenfurtschen, der ganze 8 Ringe erstritten hatte. Helme war es gleich. Bald schon würden die Trompeter zum Buhurt rufen, dem Wettkampf, auf den er sich so gefreut hatte. Taurig verfolgte er, wie seine Freunde sich rüsteten, sah ihre mitleidigen Blicke. Schon betraten die ersten den abgesteckten Kampfplatz, als die Herrin an mich herantrat. "Nun, willst du dich denn nicht rüsten?" Ungläubig starrte er sie an, dann bemerkte er hinter ihr ihren morgendlichen Tischgefährten, der ihm heftig zuzwinkerte. So hatten die Götter ihm doch Hilfe gesandt. Ein Dankeswort stammelnd, rannte er zum Knappenzelt. Falk half ihm eilends in die lederne Rüstung, reichte ihm Schild und Schwert. Schnell sprang Helme aufs Pferd und galoppierte zum Kampfplatz, als letzter durchritt er die Schranken. Erneut verklärten Tränen seinen Blick, doch diesmal Tränen der Freude. Fester griff er sein Schwert, grimmig entschlossen, seine Chance zu nutzen. Doch als er zu den Tribünen hinübersah, mußte er zu seinem Entsetzen erkennen, das die Angebetete verschwunden war. Und noch ein Schrecken wartete auf ihn: Als der Herold umherging und die Knappen in blaue und rote Partiegänger einteilte, nahm er ihnen auch die leichten Holzschwerter und gab ihnen statt dessen längliche, mit feinem rotem Sand gefüllte Säckchen - dies sollten die Waffen sein: ein Erlaß der Fürstin, um die Knappen vor Blessuren zu bewahren, (oder zur Belustigung der Zuschauer?). Die Dinger waren schwer und staubten gewaltig, sobald sie auf ein Hindernis trafen. Wie soll man die Achtung einer Jungfer gewinnen, wenn man sich wie ein Schwein im Staube wälzte?!

Die beiden Parteien, je etwa 25 Mann stark, stellten sich auf. Gebannt warteten sie auf das Signal des Herolds. Dann rasten sie donnernd aufeinander zu. Helme vermochte gerade noch sich fester in den Sattel zu drücken, da prallte sein Schild auch schon auf den des Gegners. Dieser war weniger glücklich: In hohem Bogen flog er aus dem Sattel. Ein guter Beginn, nun aber ging es mit den Säckchen weiter. Wie Berserker hieben die Knappen aufeinander ein. Bald schon erfüllte roter Staub die Luft, machte Helme husten und raubte ihm die Sicht. Hulbblind setzte er den Kampf fort, hieb nach rechts und links, gerade wie es kam. Vier Mann warf er zu Boden, wußte aber kaum unterscheiden, ob es Freund oder Feind war, den er traf. Bald schon war es wohl nur noch ein gutes Dutzend, das sich im Sattel befand, davon über die Hälfte von Helmes Partei. Es stand gut für sie! Mit heiserem Gebrüll wollte Helme sich auf den nächsten "Blauen" stürzen, da fegte ihn ein mächtiger Hieb aus dem Sattel. Als er sich, benommen vom Sturz, wieder aufsetzte, erkannte er den Anführer der Gegner. In spöttischen Grüßen hob er seinen Schild.

Grimmig verfolgte Helme den Fortgang des Kampfes. Wie ein Schnitter im Kornfeld wütete der Führer der "Blauen"

unter seinen Gefährten, nichts hatten sie seiner Kampfeswut und seiner Gewandtheit entgegenzusetzen. Schließlich wurden die letzten drei "Roten" von den "Blauen" in einer Ecke eingekesselt - der Kampf war vorüber. Triumphierend paradierten die Sieger vor der Tribüne, entblößten ihre Häupter vor dem Fürsten, der amüsiert das Schauspiel verfolgt hatte. Wer aber konnte Helmes Erstaunen ermessen, als unter dem Helm des grimmigen Anführers eine wahre Flut von goldenen Locken hervorquoll und das staubige, aber holde Antlitz seiner Angebeteten offenbar wurde? Er war wie vom Donner gerührt. Und diese hatte er durch Waffenkunst zu beinahe unerkennbar getrachtet?

Erst am Abend erfuhr er, daß die zarte Blume seines Herzens eine Rose war, die gelernt hatte, ihre Dornen zu gebrauchen. Die schöne Jungfer war die Ziehtochter jener Amazonenkriegerin, die beim Morgenmahl neben ihr gesessen hatte. Zwar lebte sie nicht in der Schwärmerei, noch gehörte sie ihr an, doch entsprach es dem Wunsch ihrer leiblichen Mutter, einer Gräfin aus dem hohen Norden, daß sie in den

Tugenden der Amazonen unterwiesen wurde. Helme aber hatte seine Lektion gelernt. Das nächste Mal würde er hinter den Spiegel sehen.(...)

(Auszug aus "Die Jugendtage des Helden Helme", der halb biographischen, halb literarischen Beschreibung der Jugendtage Helme Haffax, Graf von Wehrheim, niedergeschrieben von seinem Jugendfreund Ritter Falk von Perainenfried. Selbiger erlitt im Jahre 22 v. H. eine schwere Turnierverletzung, die ihn zwang, das Waffenhandwerk aufzugeben. Statt dessen widmete er sich der Dichtkunst, vornehmlich dem Historienroman ("Die Schlacht der Oger - Spektakel in zwölf Kapiteln", "Sie stemmten sich gegen Dämonenmacht - Lehrreicher Roman") und ist weithin für seine ebenso spannenden, wie akkuraten Darstellungen tatsächlicher Ereignisse bekannt. Auch wenn die Schilderung der Jugend Helme Haffax mittlerweile schon viele Jahre alt ist, birgt sie auch heute noch einen recht genauen Einblick in das Leben eines Knappen)

Der Knappe als Heldentyp

Nicht jeder aventurische Edle schickt seinen Sprößling, um ihn an Körper, Geist und Charakter zu bilden, an eine Academia der Streitenden Künste. Gar mancher Ritter oder Freifrau zieht es vor, den Nachwuchs zur Ausbildung zu einem befreundeten Edlen zu senden, in dessen Dienst das Kind jene Dinge erlernen soll, die "den Edlen vom Wilden scheidet": Schreiben und Lesen, den Sinn für das Schöne, Etikette, Ehrbarkeit, Treue, Mut und die anderen ritterlichen Tugenden, die Götterfurcht sowie das Reiten, Schwimmen und vor allem die Kriegs- und Waffenfertigkeit. Manch ein Adligergibt den Sprößling und Erben lieber in die kundige Hand eines Freundes als in die Obhut eines unbekannteren Akademielehrers. Verwiesen sei zum Beispiel auf Fürst Cuano von Bannain von Albernien, der es vorzog, seine Tochter von seinem getreuen Freund, dem berühmten Recken Raidri Conchobair, unterweisen zu lassen, obwohl er gewiß die Möglichkeit hat, die Prinzessin auf die besten Schulen des Reiches zu schicken.

Weniger begüterte Adlige verzichten aus anderen Gründen auf eine Akademie-Ausbildung für ihre Kinder: Die Erziehung am Hofe eines Ritters kostet ungleich weniger Dukaten als an der Akademie. Kein Schulgeld, keine nennenswerten Ausgaben für den Unterhalt sind zu entrichten, denn der Lehrherr nährt und kleidet seinen Knappen im Gegenzug für dessen Dienste. Darum ist es Tradition unter den Adelsleuten, daß ein jeder seinen Sproß dem anderen zur Erziehung andringen kann und sich des Sprößlings seines Nachbarn anzunehmen hat, so dieser es wünscht. Der Hochadel zieht einen besonderen Nutzen aus dem Knappenwesen: Den großen Häusern werden viele Knaben und Mädchen als Knappe angeboten und fast jeder Zögling, vor allem aber Zweitgeborene ohne Aussicht auf Erbe, wird später zu getreuen Rittern für das Haus, welches sie erzog.

Nicht wenige Leibwachen und Hausritter eines hohen Herrn rekrutieren sich aus der Schar seiner ehemaligen Knappen, besser unterwiesen und vertrauenswürdig als die meisten Söldner. (Man sollte aber nicht in den Irrglauben verfallen, ein jeder Knappe am Hofe eines Fürsten werde von diesem selbst unterrichtet. Zwar gilt der oberste Herr als Lehrherr des Knappen, doch werden, angesichts der vielen anderen Pflichten des Herren oder der Dame, die meisten Mädchen und Knaben von den Hausrittern und Getreuen des Adligen unterwiesen.)

Sehr selten kommt es vor, daß eine Mutter oder ein Vater im Adelsrang den Sprößling selbst unterweist. Es gilt als hinterwäldlerisch und verweichlichend, das Kind für seine gesamte Lehrzeit im heimatischen Haushalt zu behalten. Vom fremden Lehrherren erwartet man die notwendige Strenge, den Zögling mit fester Hand auf dem rechten Weg zu halten. Auch gilt die Trennung vom Zuhause als ertüchtigend und lehrreich.

Wenn man zudem bedenkt, daß gar mancher Akademie, vor allem aber denen in den großen Städten, beim Provinzadel der Ruf anhängt, statt Sitte und Anstand lernten die Zöglinge eher das Lottern, das Spielen und Zechen, statt ritterlicher Tugenden solche des Phex und der Rahja, wird man verstehen, warum das traditionsreiche Knappenwesen bis heute in Aventurien eine wichtige Rolle spielt.

Das Leben als Knappe:

Zumeist im Alter von 12 bis 14 Jahren verläßt der angehende Knappe den heimatischen Sitz, um sich auf die Burg seines künftigen Herren zu begeben.

Von diesem Moment an ist es mit dem fröhlichen Treiben der Kindheit vorbei, denn nun heißt es dienen. Der Knappe - sei er das Kind eines einfachen Ritters oder einer Königin -

schuldet seinem Herrn Gehorsam und ist zu jedem Dienst verpflichtet - im Stall, in den Gemächern, an der mittäglichen und abendlichen Tafel, auf dem Turnierplatz und im Felde. Häufig nimmt ein Ritter seinen Knappen mit auf Wan-



derschaft. Auf diese Weise wird jener in vielerlei Dingen unterwiesen, die er erlernt, indem er sie erlebt. So mag ein Knappe, der seine Herrin auf den Mittsommerball in den Fürstenpalast begleiten durfte, durchaus mehr über höfisches Benehmen und Tanz beobachten, als ihm viele Stunden der theoretischen Unterweisung in Etikette vermitteln können. Vielleicht gewinnt er so zudem einen Einblick in die Kunst der Intrige oder der hohen Politik. Nicht selten lernt ein späterer Baron, indem er seinem Herrn über die Schulter blickt, wie man ein Lehen zu führen hat, wie man Recht spricht und wie eine Fehde auszutragen ist. Natürlich gibt es auch echte Lektionen - vergleichbar der Schulstunde an einer Akademie -, in denen der Zögling im Umgang mit Schwert, Lanze oder Bogen unterwiesen wird, um seine Waffenkunst zu vervollkommen. Doch nicht nur der Dienst prägt das Dasein des Knappen: Vor allem in kleinen Adelshäusern wird der Zögling nicht selten an Sohnes oder an Tochter statt, die sich ihrerseits zur Erziehung an einem anderen Hof befinden, in die Familie aufgenommen, und findet dort kaum weniger Wärme und Zuneigung als am heimischen Herd. Im Gegensatz zur Akademie, wo ein Zögling zumeist im Alter von 17 Jahren seinen Kriegerbrief erhält, dauert die

Knappenzeit normalerweise etliche Jahre länger, denn der Zögling strebt nicht allein nach dem Kriegertitel, sondern nach der Ritterwürde.

Der Ritterschlag

Der Ritterschlag wird dem Zögling gewährt, so dieser mindestens das 20. Jahr vollendet und sich in den Augen seiner Herrschaft als würdig erwiesen hat: als wackerer Streiter für die ronianischen Tugenden und ehrbarer Vertreter des ritterlichen Standes. Bisweilen, vor allem an Herzogs- und Landgrafenhöfen, ist es der Lehrherr selbst, der den Zöglingen in einer feierlichen Zeremonie Schwert und Sporen verleiht und sie damit in den Ritterstand erhebt. Bei kleineren Adeligen dagegen wird nicht selten stellvertretend der Landesherr um die Gnade ersucht, den Schüler zum Ritter zu schlagen. Um den Ritterschlag zu empfangen, kniet der Knappe in Rüstung, aber unbewaffnet vor seinem Lehnsherrn nieder, nimmt den Helm ab, beugt das Haupt und vernimmt die Worte: *"Im Namen des Herren Praios, seiner Schwester Rondra und der anderen unsterblichen Zehn, im Namen der Ehre, des Mutes und der göttlichen Kraft im Namen der Treue, des Reiches und der kaiserlichen Majestät im Namen der Liebe und der Achtung vor jeglicher gutherziger Kreatur*

*senke ich diese Klinge auf deine Schultern, die fortan eine ehrenvolle, aber schwere Bürde tragen sollen. Erhebe dich nun Ritter ...!"**

Natürlich muß man nicht unbedingt die Knappenlaufbahn hinter sich gebracht haben, um den Ritterschlag zu empfangen. Auch ein verdienter Krieger oder gar einfacher Bürger kann in Anerkennung seiner Verdienste von einem Adligen zum Ritter geschlagen werden. Allerdings kommen solche Auszeichnungen recht selten vor, und ein Held, der die Mühen des Knappentums auf sich genommen hat, kann eher damit rechnen, in den Ritterstand erhoben zu werden. Andererseits wird längst nicht jeder Knappe zum Ritter. Etliche müssen sich mit einem einfachen Kriegerbrief be-

** Anmerkung: Die aus alter Zeit überlieferte Formel des Ritterspruchs unterscheide! sich in den aventurischen Ländern nur unwesentlich. Hier abgedruckt ist die im Mittelreich, im Lieblihen Feld und in Aranien gebräuchliche Formel. Im Lieblihen Feld wurde stets der Ausdruck "kaiserliche Majestät" verwendet, wobei unklar ist, ob damit der Vinsalter König in den Kaisertrug erhoben oder auf den Kaiser in Gareth verwiesen wurde. Im Bornland entfällt die "kaiserliche Majestät", dort heißt es: "im Namen des Landes zwischen Walsach und Born". In Nostria und Andergast wird seit kurzem der Titel "König" verwendet, und die Formel ist um den Satz "im Namen der Feindschaft zu Andergast (respektive Nostria)" zu ergänzen.*

gnügen, und nur wenigen gelingt es, sich während ihrer Lehrzeit solchermaßen auszuzeichnen, daß sie ihr Lehrherr oder ein anderer Fürst gar mit einem Stück Land belehnt. Den meisten aber winkt ein Stand als landloser Ritter, mit Privilegien, die denen eines "gewöhnlichen" Kriegers vergleichbar sind. Entweder im Dienste eines hohen Adligen oder als "Glücksritter" auf Wanderschaft versuchen diese, durch mutige Taten zu Reichtum und Ehre zu gelangen - ein Umstand, der sie mit vielen wandernden Abenteuerlustigen auf unseren Straßen verbindet.

Der Knappe im Spiel

Wie Sie sicherlich bemerkt haben, bietet der Knappe Ihnen vielfältige Möglichkeiten, sich Ihren ganz individuellen Krieger zu schmieden. Herkunft, Wesensart, Erfahrung und Können seines Lehrherren - all dies zeitigt eine Wirkung auf den späteren Helden und sollte sich in seinen Talentwerten und in seiner Vorgeschichte niederschlagen. Entwerfen Sie also eine möglichst genaue Vorgeschichte Ihres Recken, umso besser werden Sie ihn schon bei Spielbeginn kennen, umso leichter wird es Ihnen später fallen, "Ihren" Krieger zu spielen.

Doch der Knappe bietet noch einen ganz anderen Reiz: Warum nicht einmal einen Charakter sozusagen "ganz von Anfang an" spielen, seine Vorgeschichte miterleben. Vor allem in einer Runde mit höherstufigen Helden kann es sich als sehr reizvoll erweisen, dem altgedienten Ugo Unbezwingbar, Krieger der 17. Stufe, eine Pause zuzugestehen und statt dessen mit einem jugendlichen Heißsporn ins Spiel einzusteigen und sich einen der Gefährten als Lehrherren auszuwählen. Es besitzt - das sei Ihnen versichert - einen eigenen Reiz, einen zwar schwachen (weil unerfahrenen) Charakter zu spielen, der sich jedoch beinahe allen Heldenmut der Welt leisten kann, in der sicheren Gewißheit, "mein Herr haut mich hier schon wieder raus..." So Sie an der Idee, einen Helden "von Kindesbeinen an" zu spielen, Gefallen gefunden haben, hier nun ein paar spieltechnische Vorschläge:

Sie beginnen das Spiel als fünfzehnjähriger Knappe. Dazu erschaffen Sie zunächst einen ganz gewöhnlichen Krieger der 1. Stufe, verzichten aber auf die 30 Talentsteigerungen, die jedem neuen Helden normalerweise zustehen. Nun ziehen Sie 2 Punkte von der Körperkraft ab und erhöhen zwei schlechte Eigenschaften um je einen Punkt. Die Fertigkeit "Schwerter" legen Sie auf maximal 5 fest, alle anderen

Kampftalente dürfen den Wert 3 nicht übersteigen. Mit diesem etwas unvollkommenen Helden ziehen Sie in Ihr erstes Abenteuer. Sollten Sie in diesem Abenteuer AP bekommen, notieren Sie sie ruhig, verwenden Sie aber nicht zum Stufenanstieg oder zur Erhöhung von Eigenschafts- und Talentwerten. Die Punkte dienen eigentlich vor allem dem Schmuck Ihres Heldenbriefes, denn die Regeln für den Stufenanstieg gelten für Ihren Helden nicht. Was für ihn zählt, ist sein nächster Geburtstag: Sobald er 16 wird, kann er nicht nur die liebevollen Geschenke seiner Gefährten in Empfang nehmen, sondern auch die Körperkraft und das Talent "Schwerter" um je 1 Punkt steigern, eine schlechte Eigenschaft um 1 Punkt senken und insgesamt 15 Talentwert-Steigerungsversuche unternehmen. Beim nächsten Geburtstag wiederholen Sie die oben beschriebene Prozedur: Ihr Held ist nun 17 und in jeder Hinsicht einem Akademie-Kriegervergleichbar, aber seine Hintergrundgeschichte dürfte um einiges farbenfroher und plastischer geraten sein. Die während der Knappenzeit gesammelten Abenteuerpunkte teilen Sie durch 10. Das Resultat geben Sie Ihrem Krieger mit auf den Weg, so daß er zu Beginn seiner Laufbahn bereits ein kleines Polster an AP besitzt und etwas schneller den Schritt auf die nächste Stufe schaffen dürfte. Strapazieren Sie Ihren Junghelden jedoch nicht allzu sehr und über ein glaubwürdiges Maß hinaus: Ein Knappe, der in drei Jahren 25 Abenteuer von epischen Ausmaßen erlebt hat, wirkt wenig plausibel. Die Lehrjahre sollten nicht nur mit bewegten, gefährlichen Fahrten gefüllt sein, sondern ebenfalls mit den notwendigen Verschnaufpausen. So Ihr Held nach der Ritterwürde strebt, wird er noch für die nächsten 2 bis 4 Jahre unter der Obhut seines Herrn verbleiben, um seine Kenntnisse zu vervollkommen. Der Stufenanstieg erfolgt nun nach den allgemeinen Regeln, und irgendwann mag das Schicksal in Gestalt des Spielleiters zu der Überzeugung gelangen, daß der Moment für den Ritterschlag gekommen sei.

Knappenzitate:

»Mein Herr ist aber viel stärker als deiner...«

»Paß auf, daß du mit dem Schwert nicht hintenüber fällst, du bomisches Wickelkind...«

»Nehmt mich beim Wort, so bald ich meinen Ritterschlag habe, fordere ich euch für Euch für Eure frechen Worte, Schurke. Bis dahin steht mein Herr Euch gerne zur Verfügung. Hah, der wird Euch Sitten lehren...«

Ausgewählte Kriegerakademien

"Wehrheimer Strammstehen" Die Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik

»Jemandem das Wehrheimer Strammstehen beibringen« ist ein geflügeltes aventurisches Wort dafür, jemanden zur Ordnung zu rufen und ihm - nötigenfalls unterstützt von mit einigen Hieben mit der Reitgerte - etwaige Widerborstigkeiten auszutreiben.

Wenn man aber durch die Straßen von Wehrheim, einem ruhigen Städtchen am Dergel, schlendert, entdeckt man zunächst keinen Zusammenhang mit dem Sprichwort, auch nicht während einer Audienz: bei Hochwohlgeboren Graf Helme Haffax, einem ernsten, älteren Mann, der wahrhaftig keine Züge eines "Schleifers" an sich hat. Dem Rätsel kommt man eher auf die Spur, wenn man das Tor der vier Schritt hohen, mit Tonscherben gekrönten Mauer eines riesigen Anwesens am Nordrand der Stadt durchschritten hat und sich über den wie mit dem Lineal gezogenen Kiesweg dem Exerzierplatz nähert und dort einige seltsame Wesen erblickt:

Zuerst mag man die kahlgeschorenen Knaben und Mädchen in ihren weißen Kitteln für Statuen halten, dann aber ertönt ein »Aaach-tunck!«, gefolgt vom dutzenden Knallen genagelter Stiefel auf den blitzsauberen Steinplatten. Schon hetzt ein Halbbanner schwer mit Waffen und Rüstungen gepackter Zöglinge vorbei, schnaufend, aber aus vollem Hals zweifelhaftes Kriegsgelächter schmetternd, begleitet von einem Weibel, der die Einhaltung der korrekten Marschordnung überprüft und Zurückfallende mit seiner Gerte oder zotigen Bemerkungen antreibt.

In einigen Dutzend Schritt Entfernung hauen und stechen die jüngsten Kadetten auf einen sich drehenden Holzpfeiler ein, ständig bemüht, nicht von einer nur dünn mit Leder gepolsterten Kugel getroffen zu werden, mit dem der Hölzerne um sich schlägt.

Etwas ruhiger geht es im strategischen Seminar zu: "Wie bezwang Marschall Voltan die dreifache Schlachtreihe der Maraskaner Hunde? Alrik!" - "Jawoll, Herr Hauptmann: mit einer Ferdoker Flankenzange, Herr Hauptmann." Der Hauptmann demonstriert des Marschalls Manöver, indem er bunte Holzklötzchen in einem Sandkasten verschiebt. Die Kaiserlich Wehrheimer Akademie ist, wie der Name schon sagt, eine Institution des Reiches und keine der vielen privaten oder städtischen Kriegerschulen. Was Wunder also, daß Akademieleiterin Arda von Rakulsquell-Hengisfort Mittel zur Verfügung stehen, von denen andere Akademien nur träumen können - von großen Fechthallen über eine eigene Pferdezucht und eine wohlsortierte militärhistorische Bibliothek bis hin zu einem Arsenal von echten und Übungswaffen, das innerhalb des kaiserlichen Heeres seinesgleichen sucht. In der Wehrheimer Akademie macht man keine Unterschie-

de zwischen Adligen und Gemeinen. Alle werden geschliffen, bis ihnen "das Wasser in der Kanne kocht", wie es die Ausbilder gerne blumig formulieren. Trotzdem sind die meisten Zöglinge von Stand, obwohl sie es an anderen Akademien sicherlich leichter hätten: Die Kenntnisse, die Ihnen hier eingebläut werden, bilden den Grundstock für eine glänzende Karriere in der Armee des Neuen Reiches, für einen besonderen Clan, den man den "Wehrheimer Adel" nennt. Aber auch anderswo werden Absolventen der Akademie gerne genommen, verfügen sie doch über eine solide kriegshandwerkliche Ausbildung, hohe Kenntnisse in Truppenführung und Strategie und sind in der Regel ihren Vorgesetzten gegenüber bedingungslos loyal. Es soll nicht unerwähnt bleiben, daß viele in Wehrheim herangezogene Offiziere so arrogant sind, daß sie außerhalb der Armee niemals Freunde finden. Zudem erreichen siebzig der hundert Zöglinge eines Jahrgangs die abschließende Prüfung nicht - die meisten, weil sie der Akademie freiwillig den Rücken gekehrt haben (und wer einmal das Gelände befehlswidrig verläßt, der braucht erst gar nicht wiederkommen). Trotz allem finden sich jedes Jahr so viele Neuzugänge zur Prüfung ein, daß die Akademie vier Fünftel von ihnen abweisen muß.

"Echte Wehrheimer" treten bei Verlassen der Akademie sofort einem Garderegiment bei, zumal ihnen schon bei Einschreibung der Rang eines Hauptmanns zusteht und sie das Recht haben, ein eigenes Banner zu führen. (Wahlweise können Sie auch als persönlicher Adjutant eines Obersten in den Stabsdienst übernommen werden.)

Es gab und gibt aber immer wieder Abgänger der Akademie, die statt einer steilen militärischen Laufbahn die Suche nach persönlichem Ruhm in den Vordergrund stellen - und der läßt sich in einem Leben als reisender Abenteurer meist schneller als in der Armee erwerben - auch um den Preis, daß man sich dafür mit zwielichtigen Gestalten zusammentun muß.

Änderungen der Talentwerte für "Wehrheimer":
Raufen -2, Boxen +1, Äxte -1, Infanteriewaffen +1, Linkshändig +1, Kettenwaffen -1, Stichwaffen +2, Zweihänder +1, Schußwaffen +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Etikette +2, Gassenwissen -1, Lehren +3, Lügen -1, Fahrtensuchen -1, Fallenstellen -1, Orientierung +1, Wildnisleben -1, Alte Sprachen +2, Geographie +1, Götter und Kulte +1, Kriegskunst +4, Lesen/Schreiben +2, Mechanik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +3, Staatskunst +3, Bogenbau -2, Lederarbeiten -2, Glücksspiel -2

Abgänger der Wehrheimer Akademie erhalten am Anfang des Spiels nur 20 Steigerungsversuche zur persönlichen Ausformung ihrer Eigenschaften - die restlichen 10 sind bereits in den obigen Veränderungen der Starwerte inbegriffen.

"Rondrus Beste"

Die Akademie "Schwert und Schild" zu Baliho

Außer im Bornland, beim Adel Seweriens, scheint die Kunst des Lanzenreitens nur noch bei wenigen Kriegsleuten verbreitet zu sein. In den modernen Zeiten gibt es kaum noch einen Adelsproß, der sich den Ritterschlag auf ehrliche Art mit Tjoste und Schwertkampf verdienen will. Nein, man bevorzugt nun das Praios- oder gar Schönrednerseminar und führt den Vinsalter Stutzerdegen. Es ist - man muß es offen aussprechen - bereits soweit gediehen, daß man, wenn man von Lanzenreitern spricht, nicht mehr die Ritter von einst meint, sondern die stolzen Ferdokerinnen oder die Weidenschen Reiter.

So bleibt es wenigen Kriegerschulen vorbehalten, eine ehrwürdige Tradition zu wahren und Schild und Lanze mit Würde zu führen - und eine dieser Schulen ist die Akademie zu Baliho. Hier müssen die Söhne und Töchter des klassischen aventurischen Rittertums in einer langen und harten Ausbildung ihren Wert beweisen: Nicht nur alle Arten des rindragefälligen Kampfes, sei es mit Axt, Hammer oder Schwert, sondern auch der Umgang mit dem Pferde wollen gelernt sein. Ein guter Lanzenreiter hat mit seinem Roß ein untrennbare Einheit zu bilden, letzteres muß auch im wildesten Getümmel die Ruhe bewahren und darf nicht vor Schlachtenlärm und Blutgeruch zurückschrecken wie ein junges Fohlen.

Schon zu Beginn der vierjährigen Ausbildung erhält der Zögling der Akademie sein "eigenes" Pferd zugeteilt und muß lernen, dessen Launen zu erkennen und zu meistern. Die Schulung auf und am Pferde macht jedoch nur einen Teil des harten Dienstes aus. Da will das Laufen in schwerem Kettenhemd ebenso gelernt sein wie der geschickte Umgang mit dem Morgenstern oder anderen unhandlichen Kettenwaffen, da muß jeder Griff am langen Zweihänder so gut sitzen wie die einunddreißig verschiedenen Teile der vollen Gesteckrüstung. Dazu kommen noch die Ausbildung auf dem Streitwagen (eine Seltenheit bei mittelreichischen Akademien), die Pflege von Waffen und Pferdegeschirr, die allmorgendliche Rondraandacht und zwei Stunden Leibesertüchtigung pro Tag - das alles sechs Tage die Woche, mit gemeinschaftlichem Ausgang nach Baliho am Praiostag. Bei so viel Drill und Arbeit darf natürlich die Fröhlichkeit nicht zu kurz kommen: So ist die Akademie nicht nur

"Erlaubt mir, Herr, Euren ersten Schlag parieren zu dürfen..." Die Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt.

Eine Kriegerschule ganz anderer Art steht in Vinsalt, der Hauptstadt des Lieblichen Feldes. In der Akademie werden ständig mindestens 10 Zöglinge ausgebildet. Alle Jungkrieger wohnen im sogenannten Palas, einem Heim, das der Akademie angegliedert ist. Die Unterbringung erfolgt nach

Geschlechtern getrennt, je nach Stand und Vermögen der

ang
tern

berüchtigt für den Bierverbrauch der Zöglinge, sondern auch berühmt dafür, daß hier häufig Barden und Erzähler Halt machen, um am prasselnden Kamin ihre Kunst zum Besten zu geben - und bei den harten Jungß und Mädels begeisterten Applaus erwarten können.

Akademieleiter Ritter Storko von Nordhag ist als Adliger vom alten Schlag natürlich "vom Fach" und deswegen (und wegen seiner Trinkfestigkeit und der vielen Abenteuer-geschichten aus seiner Jugend) bei den Zöglingen hoch angesehen. Als viertes Kind eines Weidener Landadeligen blieb ihm schon früh kaum eine andere Möglichkeit, als seine Ausbildung selbst in die Hand zu nehmen und sich nach vielen Wanderjahren mit der Balihoer Schule seinen Traum von Land und Grund zu verwirklichen. So sind die Akademie und das umgebende Land auch fast als eine eigene kleine Baronie anzusehen. Immerhin unterstehen Ritter Storko neben den etwa vierzig Zöglingen und fünf Fechtlehrern etwa dreihundert Bauern, Handwerker, Pferdekehnechte und Dienstmägde.

Die Akademie ist in einer weitläufigen, jedoch etwas heruntergekommenen Wasserburg etwa sechs Meilen westlich der Stadt untergebracht und weitgehend von Weideland umgeben. Sämtliche Übungen finden im Innenhof der Burg und in leeren Kellern statt, während für den Drill zu Pferde auch Ausritte bis an den Rand der Schwarzen Sichel auf dem Lehrplan stehen. Dort sammeln viele der Schüler auch ihre erste Kampferfahrung, wenn wieder einmal marodierende Goblinbanden versuchen, den Troß der Balihoer Reiter zu plündern.

Viele Abgänger der Balihoer Akademie bleiben im Weidenschen, zumal der Dienst in des Herzogs Regiment abwechslungsreich verläuft und man gar die Möglichkeit hat, von Waldemar daselbst für Tapferkeit im Felde mit einer kleinen Parzelle Land oder dem begehrten Titel eines Edlen belohnt zu werden.

Änderungen der Talentwerte: Hrruzat -2, Äxte +1, Infanteriewaffen -1, Linkshändig -1, Kettenwaffen +1, Schwerter -1, Zweihänder +3, Lanzenreiten +2, Schußwaffen -1, Wurfwaffen -1, Reiten +2, Schleichen -1, Tanzen -1, Zechen +1, Etikette -1, Lügen -1, Orientierung +1, Tierkunde +2, Geschichtswissen +1, Abrichten +2, Bogenbau -2, Fahrzeug Lenken +2, Gefahre n Instinkt -1

Eltern in Schlafsälen, Doppel- oder Einzelzimmern. Auch einige Schüler-Suiten sind vorhanden. Die Akademie ist stolz auf ihre mehr als 700-jährige Geschichte: Gegründet wurde sie einst vom legendären Theaterorden, als Ausbildungsstätte für den Nachwuchs dieses Bundes der Rondrastreiter. Mit der Zerschlagung des Ordens durch die Priesterkaiser ging die Akademie kurzfristig in den Besitz der Priesterkaiser und später des Garethar Kaiserhauses über, seit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes steht sie jedoch unter der Leitung wechselnder "weltlicher" Besitzer und Lehrer, wenn auch ein großer Teil des Vermögens

aus den Schatullen des Hauses Firdayon, der Vinsalter Herrscherfamilie, stammt.

Zur Zeit bestimmt Schwertmeister Ebores von Drauhag über Lehre und Leben in der Akademie. Unabhängig vom Vermögen und alltäglichen Luxus, die dem einzelnen Schüler zur Verfügung stehen, genießen sie alle die gleiche Ausbildung und Aufmerksamkeit durch den mehr als zehnköpfigen Lehrkörper. Das Erziehungsziel ist der weltbürgerlich gebildete Krieger, der nicht nur im Kämpferhandwerk, sondern auch in der Kunst der Menschenführung geschult wird. Auch die schönen Künste und die geschliffene Rede dürfen nicht zu kurz kommen - einer der Gründe, warum viele Adlige des Lieblichen Feldes ihre Ältesten nach Vinsalt auf die Akademie schicken. Viele Bekanntschaften und Freundschaften, die hier geschlossen wurden, gelten ein Leben lang und bilden oft den Grundstein für herzliche Beziehungen zwischen den Baronien und Domänen des Alten Reiches. Dasselbe gilt allerdings auch für hier aufgebaute Feindschaften.

Die "Bürgerlichen", die hier ihre Ausbildung beenden, werden später häufig Beschützer von Land- und Handelsherren, Leibwächter, mit denen man sich auch bei Bankett und Audienz sehen lassen kann.

Änderungen der Talentwerte: Raufen -2, Ringen -2, Boxen +2, Ockerhruruzat +5, Äxte -2, Linkshändig +2, Kettenwaffen -1, Scharfe Hieb Waffen -1, Schwerter -1, Stichwaffen +3, Stumpfe Hieb Waffen -1, Zweihänder +1, Schußwaffen +1, Wurf Waffen -1, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Tanzen +2, Bekehren +3, Betören +1, Etikette +2, Fährtsuchen -1, Fallenstellen -1, Wildnisleben -1, Alte Sprachen +2, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +1, Lesen/Schreiben +2, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sprachen +2, Staatskunst +3, Fahrzeug Lenken +1, Lederarbeiten -1, Musizieren +1, Singen +1

Abgänger der Akademie für Kriegs- und Lebenskunst erhalten zur Ausformung ihrer Starttalent nur 20 Steigerungsversuche. Die restlichen 10 sind bereits in den obigen Boni enthalten.

"Immer feste druff!"

Freie Kämpferschule von der Trutzburg zu Prem

Das kleine Institut - es beherbergt nie mehr als 30 Zöglinge zur gleichen Zeit - ist in einer ehemaligen Piratenfestung untergekommen. Die angehenden Krieger nächtigen in drei großen Schlafsälen, grob getrennt nach Altersklassen, aber nicht nach Geschlechtern, was schon zu allerlei Verwicklungen geführt hat.

Gegründet wurde die Schule vor 70 Jahren von Starkad Rothelm, dem Großvater der heutigen Leiterin. Starkad hatte beim Gefecht seines Drachenschiffs mit einer Kusliker Karacke, die mit Seesöldnern bemannt war, den Kampf und ein Bein verloren. Als er nach langer Gefangenschaft in seine Heimat zurückkehrte, hatte er den Plan gefaßt, in Prem eine Kämpferschule nach dem Vorbild der "südländischen" Akademien zu gründen, da er zu dem Schluß gekommen war, daß den Thorwalern bei aller Kampfestüchtigkeit eine gewisse Disziplin - so wie Starkad sie bei den siegreichen Seesöldnern beobachtet hatte - nicht schaden könnte. So ganz und gar ist Starkad sein Vorhaben nicht gelungen, dazu war er eben doch zu sehr ein typischer Thorwaler. Auch seine Enkelin Marada sieht ihr Ziel vor allem darin, furchtlose, aber ritterliche Kämpfer zu erziehen, an einer allgemeinen Bildung ihrer Zöglinge ist ihr weniger gelegen - sie könnte sie auch kaum vermitteln.

Marada Rothelm führt in der Trutzburg ein gerechtes, aber hartes Regiment. Ihr Verbrauch an Stöcken aus Brabaker Rohr ist enorm, und wenn Marada einen Zögling einlädt, "im Anschluß an die Lektion mal wieder die Freundschaft mit dem Brabaker zu festigen", kann auch ein Absolvent der

Abschlußklasse eine plötzliche Blässe nur schwer verbergen. Dennoch ist Marada bei den Schülern nicht unbeliebt: Mindestens einmal im Monat lehrt sie 'ihre lieben Kleinen' den Umgang mit einem besonders tückischen Feind, dem Premer Feuer.

Dementsprechend lautet die erste Strophe der Schulhymne, des sogenannten Trutzburg-Liedes wie folgt:

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

Das Lied - übrigens im recht untrondrianischen Dreivierteltakt komponiert - ist binnen kürzester Zeit so populär geworden, daß man es sogar in den Schänken Festums vernehmen kann.

Dies ist unter anderem darauf zurückzuführen, daß die Abgänger der Akademie sich bald in alle Winde zerstreuen. Viele von ihnen heuern auf großen Handelsschiffen an oder suchen ihr Glück in der Weite des Nordens, wo Rondra und Firun dem Menschen noch ein ruhmreiches Kräfteressen gewährleisten.

Änderungen der Talentwerte: Raufen +1, Hruuzat -2, Äxte +2, Infanteriewaffen -2, Linkshändig -2, Kettenwaffen +1, Schwerter -1, Lanzenreiten -2, Schußwaffen -1, Wurfwaffen +1, Klettem +1, Reiten -2, Schleichen -1, Schwimmen +2, Zechen +2, Etikette -2, Geschichtswissen +1, Götter und Kulte -1, Kriegskunst -1, Lesen/Schreiben -1, Magiekunde -1, Rechtskunde -1, Staatskunst -2, Bogenbau -2, Boote Fahren +2, Singen +1, Sinnenschärfe +1

"Mit Stabreim und Rapier" Das Banner des Harden von Ragathsquell

Wohl eine der markantesten Gestalten in Gareths Straßen ist Harden v. Ragathsquell, ein ebenso berühmter wie verrufener Geselle, von Kopf bis Fuß ein wahres Original. Schnell mit der Zunge und mit dem Rapier, ein waschechter almadanischer Dickschädel von gedrungenem, bäuerlichem Aussehen, ist er bei den einfachen Leuten äußerst beliebt, und immer wenn sein großer Schlapput in einer der Gassen der Metropole auftaucht sammeln sich die Kinder, die Frauen stellen die Körbe ab und jung und alt eilen herbei, in der Hoffnung, eines der Duelle des Almadaners oder wenigstens eines seiner Spottgedichte mitzubekommen. Schon die Herkunft dieses Mannes ist so zweifelhaft wie seine Reputation am Hofe: Er wurde als unehelicher Sohn eines Bauernburschen geboren, doch die Bewohner von Ragathsquell hatten die Mutter des Jungen bald ausgemacht - war doch die Amme, die dem Bauern half, den Kleinen aufzuziehen, unzweifelhaft ein Mädchen aus dem Gesinde der Baronin. Auch erhielt der Junge Unterweisungen in Lesen, Schreiben und Rechnen, als einziger im Dorfe. Nach 9 Jahren wurde Harden dann als Pferdebursche auf die Burg der Baronin bestellt, und die edle Dame betrachtete den kräftigen Burschen mit auffallendem Wohlwollen. Wenn sich der junge Harden wieder einmal aufgrund einer von ihm provozierten - und selbstverständlich gewonnenen - Schlägerei im Dorf unbeliebt gemacht hatte, hielt die Edeldame im Hintergrund ihre Hand über den Sohn und die Urteile des Dorfrichters waren überraschend milder Natur. Doch eines Tages fand ein umherziehender Söldner Gefallen an dem kräftigen jungen Burschen und warb ihn als Waffenträger an. Harden zog - Feuer und Flamme für seine neue Aufgabe, ausgestattet mit einer großzügigen Gabe der Baronin - mit dem Kriegsmann hinaus in die weite Welt. Ab da verliert sich die Spur unseres Helden, bis in das Jahr 10 Hai, wo nach der Ogenschlacht ein junger Soldat ungewöhnlich hoch dekoriert wurde. Der Krieger - richtig, es war Harden - hatte eine größere Schar dieser verabscheuungswürdigen Kreaturen durch kühne Provokationen so in Wut versetzt, daß diese ihre Stellung verließen und damit eine Lücke in ihren Reihen öffneten, die dem kaiserlichen Heer Gelegenheit zum Gegenangriff bot. Später hatte man den Heißsporn unter zahlreichen toten Ogern hervorgezogen, wobei er noch so in Kampfeswut war, daß man einen Eimer Wasser brauchte, um ihn zu beruhigen. Später diente er dem Kaiser in Maraskan in einer almadanischen Schar, die schnell durch ihre ausgezeichneten Leistungen bekannt wurde. Eine Beförderung folgte der anderen und bald wurde der begabte Fechter nach Gareth berufen, zur kaiserlichen Garde. Harden aber nahm zum Erstaunen seiner Kumpane seinen Abschied und ritt gen Ragathsquell, sein Erbe anzutreten, wie er stolz verkündete. Ein Schreiben des dortigen Vogtes hatte ihn erreicht, in dem ihm vom Tode der Baronin berichtet und mitgeteilt wurde, er sei im Testament der Verstorbenen gewürdigt.

Nun ja, es kam wie es kommen mußte: Die Baronin hatte einen ehelichen Nachfolger - Harden sollte nurmehr eine kleine Geldsumme erben - dazu fand er eine mißgünstige Verwandtschaft vor, die dem Bastard mißbilligend begegnete. Der stolze Almadaner wollte seinen Anspruch als Erstgeborener nicht abtreten: Es kam zum Streit, zu einem Duell mit dem legitimen Erben. Selbiger erlitt eine schwere Verwundung; Der Graf wurde angerufen - die öffentliche Ordnung sei in Gefahr. So ritt Harden eiligst nach Gareth und suchte den Schutz seines alten Regiments, welches zur Zeit in der Kaiserstadt stationiert war. Harden wurde, in Gareth angekommen, ohne lange Prozedur als Oberster einer Schar Rekruten für das Garderegiment von Almada bestellt, und hat sich bis heute militärisch aufs Beste bewährt. Es ist ihm zu verdanken, daß aus dem ungeübten Bauernhaufen eine der gefürchtetsten Einheiten der kaiserlichen Armee wurde: die Almadaner Junker.

Hardens einzige Bindung an seine Vergangenheit ist wohl sein Name - von Ragathsquell - und diesen trägt er mit der ganzen Halsstarrigkeit seiner almadanischen Natur, obwohl ganz hochgestellte Persönlichkeiten, von Beschwerden des "echten" Barons getrieben, dagegen intervenierten. "Solange ich noch mein Rapier schwingen kann", so ließ Harden alle jene wissen, "solange sei der Name Ragathsquell mein, und wenn einer der Herren die Fechtkunst besser beherrscht als ich, dann will ich gern den Namen Harden vom Lumpen tragen."

Das äußerliche Erscheinungsbild Hardens läßt auch kaum vermuten, was für ein geschickter Kämpfer sich dahinter verbirgt: eher klein und gedrungen, bäuerlich in Gesichtsschnitt und Statur. Berühmt ist sein schwerer Schlapput mit der gelben Feder und dem Abzeichen seines Haufens. Wo dieser Hut auftaucht, nimmt lichtscheues Gesindel schnell Reißaus, und die Wirte schicken Stoßgebete zum Himmel, denn - das sei zugegeben - der gute Harden ist tatsächlich ein arger Rauf- und Saufbold.

Umso überraschender wird seine zweite Passion empfunden: sein Hang zur Dichtkunst. Er selbst bezeichnet diese Ader als das einzige Erbe seiner Mutter, und dieses Erbe ist aufs Beste ausgeprägt. Berühmt ist Harden der Spottverse wegen, die er vorzugsweise während seiner zahlreichen Duelle aus dem Stegreif dichtet. Einen Stutzer aus dem Lieblichen Felde bedachte er mit folgenden Versen:

*"Schau mich ruhig grümmig an
hochnäsiger Geselle,
der du allzusehr das Schwerte ziehst!
Ja, noch freu Dich, sei entschlossen -
denn die Zeit vergeht sehr schnelle,
bis Du nach dem letzten Reime
still und starr im Grabe liegst!"*

Je nach Dauer eines Kampfes variiert die Zahl der Verse, und die einfachen Leute haben ihr Vergnügen dabei, daß wieder einmal einer der "Pinkel" nicht nur der Niederlage, sondern auch der Lächerlichkeit preisgegeben wird. So ist Harden

trotz seiner Schwächen allgemein beliebt und genießt Kredit, wo immer er auftaucht. Ein Garether Bäcker besitzt eine erkleckliche Anzahl hübscher Balladen des Almadaners, mit denen jener sein Brot zu bezahlen pflegte. Wer so gut mit dem Worte umgehen kann, der hat auch bei den Damen leichtes Spiel, denn ist der Fechter einmal verliebt, dann vollbringt er Verse der höchsten Poesie und widmet sie großzügig seiner Angebeteten. Das wunderschöne Liebeslied: *"Ich kann nicht zu Ihr kommen.."*, welches von den Barden am Hofes immer wieder gerne und unter großer Anteilnahme der Weiblichkeit vorgetragen wird, soll mit großer Wahrscheinlichkeit von jenem pokerndem, saufendem Hitzkopf stammen, und ist einer namentlich ungenannten, hohen Persönlichkeit des Garether Hoflebens gewidmet.

In das Banner des Harden von Ragathsquell gelangt man weder durch Beziehungen noch durch hohe Stellung: Seine Rekruten sucht sich der Meister höchstpersönlich aus - und so packt einen der wenigen Glücklichen plötzlich eine behandschuhte Hand an der Schulter, zwei strahlende blaue Augen unter einem schweren Schlapphut blitzen, und eine rauhe Stimme fragt, ob man der Fechtkunst zugetan sei, wenn ja, dann solle man sich morgen bei seiner Schar des

Gardebanners Afmada, den Junkern, melden. Wer diese Gelegenheit verpaßt, versäumt die einmalige Chance, die hohe Kunst des poetischen Fechtens zu erlernen.

Wie schon erwähnt, ein Junker Hardens von Ragathsquell zu werden, steht nicht jedem offen, und doch mag es sein, daß gerade Ihr Held oder ihre Heldin das Glück hatte, zu den Auserwählten zu zählen. Gewiß, in Fragen der Etikette mußte sich Ihr Held die Unterweisungen an anderer Stelle suchen, dafür erhält ein jeder Soldat des Banners einen Bonus auf Stichwaffen und einen tiefen Einblick in die Kunst der Poesie, der sich in schnöden Punkten nicht ausdrücken läßt. Bleibt abschließend zu sagen, daß nur selten einer der Leute des ungestümen Poeten das Banner freiwillig verläßt. Es sei denn, er entscheidet sich für ein Leben als Abenteurer oder er gerät mit Harden aneinander...

Änderungen der Talentwerte: Raufen +2, Ringen +2, Hrruzat -2, Äxte -2, Stichwaffen +2, Infanteriewaffen -2, Kettenwaffen -2, Schwerter -2, Lanzenreiten -2, Schußwaffen -1, Klettern -1, Reiten +1, Schleichen +1, Zechen+2, Etikette -2, Götter und Kulte -1, Kriegskunst-1, Magiekunde -1, Rechtskunde -1, Staatskunst -2, Singen +2, Sinnenschärfe+1

Ausgewählte Magier-Akademien

»...Allhier zu Yaquirfest (bei Punin, Anm.d.Ü.) fand ich den Conventus, wie die Magier ihre große Versammlung nennen, die sie alle sieben Jahre abhalten, und es waren auch Vetreter aller Schulen und Orden zugegen, um in ihrer "mehrtausend-jährigen Tradition" Recht zu sprechen über Ihre Mitglieder, über die Gründung neuer Akademien und die Schließung alter Schulen zu beratschlagen und darüber, welche Zauberei dem Horas gefällig und somit zu lehren sei. Anwesend waren Magi und Magae aus...«

-Aus einem Bericht des Hesindegeweihten Crebonius von Belhanka über den Konvent von 446 v.BF, aus dem Jahre 447 v.BF, getreulich übersetzt ins Garethi, es folgt eine Aufzählung von 16 Magierschulen und 5 Hermetischen Orden; dieses Dokument gilt als die erste vollständige Übersicht über die aventurische Gildenmagie, Original in der Puniner Akademie, Erstabschrift im Hesindetempel zu Kuslik

Im folgenden wollen wir Ihnen einige der interessantesten aventurischen Lehrstätten für Zauberei vorstellen und Ihnen damit einige Anregungen geben, wie Sie selbst Magierakademien ausgestalten können. Die Auswahl zeigt wieder einmal mehr, daß Magier nicht gleich Magier ist, sondern daß vielmehr - genau wie bei den Kriegerakademien - erhebliche Unterschiede zwischen den Abgängern der verschiedenen Institute bestehen.

Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

Genauer Name der Akademie: "Alte und Erhabene Al-Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar"

Spezialgebiet: Beherrschung

Ausrichtung: schwarz

Akademieleiter: Meister Thomeg Atherion

Zahl der Lehrmeister: 13

Zahl der Schüler: ca. 70

Geschichte und Beschreibung: Die Magierakademie zu Fasar gehört zu den ältesten auf dem aventurischen Kontinent. Ein genaues Gründungsdatum ist nicht mehr zu eruieren, jedoch berichten schon die ersten güldenländisehen Reisenden ins Diamantene Sultanat von »eyner Schul in der Statt Jal-Fassar am Rueckgrath der Welt, wo man aussbildet die Magier, Macht zu haben ueber Mensch, Thier und Pflanz, also auch über Daimonen und Manifestationen«. Der Name al Achami (der Willensstarke) soll ein Beiname des Gründers gewesen sein, der seine Herkunft auf Hesinde selbst zurückleitet. Die Fasarer Akademie ist über die Jahrhunderte ihrem Grundsatz treu geblieben, Magier und Magierinnen in die Welt zu schicken, die niemand anderem als den Göttern, ihren Meistern und sich selbst unterworfen sein sollen. Die Abgänger beeindruckten durch ihre Arroganz, die sich auf dem festen



Bewußtsein gründet, die beste Ausbildung erhalten zu haben und von keinem Normal sterblichen bezwungen werden zu können.

In der Tat besticht die Ausbildung an der Akademie der Geistigen Kraft sowohl durch Lebensnähe (was wäre ein Beherrscher schon ohne die genaue Kenntnis der zu Beherrschenden) als auch durch ein umfangreiches historisches Studium (dank einer der bestsortierten Bibliotheken Aventuriens). Da keine Art der Forschung (auch nicht die finsterste Nekromantie) untersagt ist, erhalten die Schüler einen Einblick in alle Spielarten aventurischer Magie. Die Adepten verbringen zwischen 7 und 14 Jahren mit dem Studium der arkanen Künste, ehe sie in die Welt entlassen werden. Die Akademie ist in einem monströsen, mit Türmen und Erkern verzierten Basaltbau am Nordwestrand der Stadt untergebracht, der angeblich von einem Djinn der Erde binnen sieben Tagen und sieben Nächten errichtet wurde. Im Innern des Gebäudes kann sich ein Neuling leicht verlaufen, da es angeblich mehr geheime als offen zugängliche Flure, Korridore und Kammern gibt und ein Teil der Wände und Decken nur dank der Kraft der Illusion existiert. Nichtmagiern (vom Dienstpersonal abgesehen) ist der Zutritt strengstens verwehrt, andere Magier werden nur nach vorheriger

Absprache mit einem der drei Ratsmagier oder gar seiner Spektabilität selbst eingelassen.

In der Akademie sind fast einhundert Sklaven und Diener beschäftigt, von denen viele durch mehr als Ketten oder gutes Gold gebunden sind. Viele der freiwilligen Diener haben sich auf fünf Jahre verpflichtet, während derer sie den Gebäudekomplex nicht verlassen dürfen.

Meister Thomeg Atherion gehört zu den schillerndsten Figuren unter den aventurischen Magiern: Sein genaues Alter ist schwer zu schätzen, doch scheint er Mitte Vierzig zu sein. Er behauptet von sich selbst, aus einer anderen Welt als Aventurien zu stammen und von einem Djinn namens Abramelin nach Fasar gebracht worden zu sein. In der anderen Welt sei er ebenfalls ein berühmter Magier, jedoch auch Reisender, Universalgelehrter, Bergsteiger und Wüstenkenner gewesen - Behauptungen, die glaubwürdig erscheinen, wenn man Meister Atherion schon einmal begegnet ist.

Seine Spektabilität ist eine Person von höchster sprachlicher wie auch schriftlicher Eloquenz, ein Mann der sowohl mitreißende Reden vor dem Kollegium halten kann, als auch höchst erotische Gedichte für seine Geliebte schreibt. Zudem soll er die Fähigkeit haben, als ein anderer zu erscheinen (ob dies mit magischen Mitteln oder durch die Kraft seiner Persönlichkeit geschieht, ist unbekannt).

Wie es heißt, zieht er die Kräfte für seine magischen Rituale aus den Leidenschaften und Ängsten der an einem Ritual Beteiligten (was sowohl die von ihm offen propagierte »rahjagefällige Magie« wie auch die verbotene Magie des Blutes sein kann). Außerdem wird gemunkelt, er verfüge über Beziehungen zu Fürsten und geistlichen Oberhäuptern in ganz Mhanadistan und weit darüber hinaus. Er ist nur etwa die Hälfte seiner Zeit in der Akademie selbst anzutreffen, den Rest verbringt er mit ausgedehnten Reisen und dem Besuch eines geheimen Klosters im Raschtulswall, wo er sich angeblich in Meditation übt.

Veränderungen der Startwerte

Tatente: Dolche+1, Peitsche+1, Speere-1, Gaukeleien+1, Körperbeherrschung+1, Reiten+1, Selbstbeherrschung+1, Betören+1, Gassenwissen+2, Menschenkenntnis+1, Sich Verkleiden+1, alle Natur-Talente-1, Geschichtswissen+1, Mechanik-2, Fahrzeug Lenken-1, Kochen-1, Schlösser knacken-1

Zauberfertigkeiten: alle Ftrnellensprüche-1, Furor Blut+1, Heptagon+1, Klarum Purum+1, Maske+1, Nekrophia+1, **Hausprüche:** Beherrschungen brechen, Bannbaladin, Horriphobus, Respondami, Somnigravis (je+2), Band und Fessel, Magischer Raub (je+1) ODER Horriphobus, Verzaubern (je +3), Beherrschungen brechen, Respondami (Je+2), Sensibar, Tabu (je+1)

Anmerkungen: Abgänger der Akademie müssen eine Haarlocke, ein Hautstück und eine mit eigenem Blut handschriftlich beschriebene Seite Pergament in der Akademie zurücklassen. Es heißt, daß die Meister der Akademie die Adepten damit jederzeit auffinden und ihnen Botschaften übermitteln könnten. Es ist jedoch auch möglich, daß diese Objekte den Fokus für eine bestimmten druidischen Ritualen ähnliche Beherrschungsmaie darstellen.

Allen anderslautenden Gerüchten zum Trotz wird borbaradianische Magie in Fasar nicht gerne gesehen. Die entsprechenden Sprüche werden zwar theoretisch gelehrt, aber keinesfalls an Nichtmagier weitergegeben. Abgängern der Akademie, die dies trotzdem versuchen, drohen schwere Strafen.

Schule der Hellsieht zu Thorwal

Genauer Name der Akademie: "Magische Akademie zur Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Erkennung und Umsetzung in Neu-Hjaldingard / Schule der Hellsicht zu Thorwal"

Spezialgebiet: Hellsicht

Ausrichtung: grau

Akademieleiterin: Cellyana von Khuncom

Zahl der Lehrmeister: 5

Zahl der Schüler: 27

Geschichte und Beschreibung: Die Thorwaler Akademie kann nur auf eine vergleichsweise kurze Geschichte zurückblicken: Sie wurde im Jahre 424 v.H. von Jaro Doresian, einem Berater Rohais, gegründet, dem auf seinen Reisen durch den Nordwesten Aventuriens das völlige Fehlen von Magierschulen aufgefallen war. Die ersten Jahre ihres Bestehens war die Akademie kaum mehr als ein sicherer Verwahrsort für Doresians Reiseberichte. Zu einer echten Schule entwickelte sich das Institut erst in den Jahren nach dem Orküberfall, als die Magier der Stadt viel Hilfe angeheißen ließen - sicherlich nicht aus reiner Menschenfreundlichkeit, denn in den folgenden Dekaden wurden recht häufig Hellsichtmagier als Berater der Hetleute erwähnt. Erst nach dem mysteriösen Verschwinden Swafnüd Thorfinnsdottirs (das einige Fraktionen gerne den Magiern in die Schuhe geschoben hätten) zogen sich die Zauberer wieder aus dem Lichte der Öffentlichkeit zurück.

Zur Zeit gilt die in einem dreistöckigen Natursteinbau am Nordtor der Stadt untergebrachte Schule der Hellsicht als eine der kleineren aventurischen Akademien. Jeder der Eleven hat ein eigenes Zimmer und Labor, viele Räume stehen gänzlich leer. Wäre nicht die knappe Kasse, so hätte man sich schon lange zur Aufstockung des Lehrpersonals und damit auch der Zahl der Eleven entschlossen, so aber muß man sich bescheiden, zumal für die wenigen Beratungs- und Analyse-dienste nur wenig Gold in die Truhen kommt. Kein Wunder also, daß hier fast ausschließlich die wenig aufwendige Hellsichtzauberei betrieben wird und man viel Zeit mit der Philosophie verbringt.

Ihre Spektabilität Cellyana von Khuncom ist trotz ihres auswärtigen Namens eine profunde Kennerin des Nordens, vor allem aber der elfischen Lebens- und Zauberart. Ihr ist es auch zu verdanken, daß solchen Formeln wie Adleraug und Luchsenohr und Exosami Creatur wieder den ihnen zustehenden Platz im Kanon der Hellsichtsprüche erhalten haben.

Ihrem Aufenthalt bei den Elfen ist ebenfalls ihre freigeistige Einstellung zu verdanken, die im Lauf der Jahre dazu geführt hat, daß sich die Thorwaler Akademie zu einem der Zentren moderner Philosophie gemausert hat. Dies zeigt sich nicht nur in der Berufung Aleya Ambareths, sondern auch in den berüchtigten "Hesindedisputen", einem mehrwöchigen Treffen von Magiern und Gelehrten aus ganz Aventurien, die sich in der Akademie im Winter zu philosophischen Streitgesprächen treffen: Im Hesinemonat ist die Akademie mit auswärtigen Gästen stets überfüllt.

In der gebildeten Öffentlichkeit weitaus bekannter als Ihre Spektabilität ist jedoch Aleya Ambareth, Magister für Odem Arcanum und Analüs Arcanstruktur, Lehrer in Alchimie, Neuen Sprachen und Philosophie, ein Magus von anerkannten Fähigkeiten, aber zweifelhaftem Ruf, der durch seine briefliche Fehde mit Dexter Nemrod einiges Aufsehen erregte. Der mit 35 Jahren noch recht junge Aleya hat schon eine lange Laufbahn als Abenteurer hinter sich und gilt an der Schule als der profundeste Kenner der nichtmagischen Welt. Vor allem sein vehementes Eintreten für die agnostische, sogenannte "Magierphilosophie" - die ja bekanntlich sogar Götter und Dämonen auf eine Stufe stellt - hat auch in der Fachwelt das Gerücht genährt, bei ihm handele es sich in Wirklichkeit um einen Dämonenmeister der Linken Hand, was jedoch von ihm stets dementiert wird und auch nicht bewiesen werden kann. Sein erstes Buch, voraussichtlich »Tractatus Septelementaricus oder Von den 7 Elementen und dem Weg der neutralistischen Philosophie« betitelt, wird mit Spannung erwartet und wurde in Gareth bereits vorsorglich auf den Index gesetzt.

Veränderungen der Startwerte

Talente:Raufen+1, Gaukeleien-1, Körperbeherrschung+1, Reiten-1, Schwimmen+2, Selbstbeherrschung+1, Zechen+2, Etikette-1, Lügen-1, Orientierung+1, Tierkunde+1, Wettervorhersage+2, Götter und Kulte+1, Lesen/Schreiben-1, Magiekunde-1, Boote fahren+1, Heilkunde Wunden+1, Schlösser Knacken-1, Taschendiebstahl-1, Sinnschärfe+1

Zauberfertigkeiten: Es werden weder Schelmensprüche noch Borbaradianerformeln gelehrt, der einzige Hexenzauber, den man in Thorwal lernen kann, ist Verwandlungen Beenden.

Haussprüche: Adlerraug und Luchsenoohr, Analüs Arcanstruktur, Eigenschaften seid gelesen, Exposami, In dein Trachten, Penetrizzel (je+2), Odem Arcanum, Sensibar

Anmerkungen: Obwohl in Thorwal so gut wie keine Hexensprüche und Druidenformeln verbreitet werden, kann man Töchter Saturias und Sumudiener hier häufig ein und aus gehen sehen. Die Chance, einen Druiden, eine Hexe oder einen Elfen zu treffen, der sein Wissen mit einem Nicht-Eingeweihten teilt, ist hier - wie auch in der Halle des Windes in Olport - um einiges höher als an vielen anderen aventurischen Akademien.

Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva

Genauer Name der Akademie: "Collegium der Arcanen Künste und Wissenschaften sowie deren praktischer Anwendung zu Riva, gestiftet von seiner Exzellenz Stover Regolan Stoerrebrandt"

Spezialgebiete: Hellsicht/Kampf

Ausrichtung: grau

Akadetrieleiterin: Rhenaya Cerrillio

Zahl der Lehrmeister: 1

Zahl der Schüler: begrenzt auf 49

Geschichte und Beschreibung: Diese Akademie ist die jüngste Schule für Magier und Magierinnen auf aventurischem Boden. Sie wurde im Jahre 1008 nach Bosparans Fall von dem Festumer Handelsherrn Stover Regolan Stoerrebrandt persönlich eingeweiht, um, so die Satzung, »die arkanen Künste für den Dienst an der Gemeinschaft nutzbar zu machen« und »jedem Bittsteller im Rahmen ihrer Möglichkeiten mit Rat und Tat zur Seite zu stehen«. Dies bedeutet, daß die Abgänger des Stoerrebrandt-Kollegs (das auf einem Gutshof außerhalb der Stadt untergebracht ist) in erster Linie zur Begleitung des Fernhandels eingesetzt werden, wo sie sowohl als Dolmetscher, Geographen und Völkerkundler als auch als Berater bei Geschäftsabschlüssen (der Hellsicht-Zweig) oder als magische Leibwächter (die Kampf-Ausrichtung) agieren.

Die Zöglinge des Kollegs sind in Riva hoch angesehen und werden gelegentlich, auch wenn sie ihre Ausbildung noch nicht abgeschlossen haben, von den ansässigen Kaufleuten für kleinere Dienstleistungen eingespannt, wobei sie selbst wiederum einiges über das aventurische Geschäftsleben erfahren.

Ihre Spektabilität Magisterin Cerillio hat lange Zeit als Leibwächterin und Beraterin Stoerrebrandts gedient und ist demzufolge sowohl in der unterrichteten Magie als auch in geschäftlichen Dingen höchst kundig. Die mittlerweile 67jährige Magierin hat sich mit der Errichtung der Akademie von ihrem Gönner ein Entlassungsgeschenk machen lassen, das in Aventurien seinesgleichen sucht. Rhenaya Cerillio gilt als ausgesprochen großmütig und hat schon mehrmals andere Magister von körperlichen Züchtigungen der Eleven abgehalten. Allerdings sollte man - weder als Schüler noch als Geschäftspartner - ihre Geduld nicht zu sehr beanspruchen: Um in Stover Stoerrebrandts Achtung so weit zu steigen, wie Rhenaya es getan hat, muß man schon eine gehörige Portion kalte Berechnung, Skrupellosigkeit und nüchternes Kosten-Nutzen-Denken mitbringen...

Veränderungen der Startwerte

Talente: Wurfaffen+1, Reiten+2, Schwimmen+2, Etikette+2, Feilschen+1, Menschenkenntnis+1, Schätzen+1, Alchimie-2, Alte Sprachen-1, Geographie +1, Magiekunde-2, Rechtskunde+1, Sprachen+2, Fahrzeug Lenken+1,

Zauberfertigkeiten: Den Eleven wird eindringlich von jegli-

eher Beschwörung abgeraten und auch ansonsten wird kein Wort über Invokationen und Nekromantie verloren - selbst die den Lehrlingen zugängliche Bibliothek schweigt sich darüber aus: *Alle Beschwörungen, alle Borbaradianersprüche* sowie die Formel *Nekropathia* sind für die Adepten um 2 Punkte erniedrigt und können auch nur um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden.
Hausprüche: Gardianum, Kampfzauber stören, Horriphobus, Balsam Salabunde, Blitz dich find, Fulminictus, Ignifaxius (je +2, Kampf-Ausrichtung) ODER Analus Arcanstruktur, Eigenschaften seid gelesen, Odem Arcanum, Sensibar, Schmücken (je +2, Hellsicht-Zweig)
 Die Abgänger der Schule erhalten bei Ende ihrer Lehrzeit ein Wegegeld von 10 Dukaten. Sie sind dafür verpflichtet, Aufträge ihrer Akademie (und damit meist Aufträge Stoer-rebrandts) unentgeltlich und nach besten Fähigkeiten auszuführen.

Diese Geheimhaltung bringt natürlich auch mit sich, daß die Eleven die Schule so gut wie nie verlassen, sondern von Hauslehrern unterrichtet werden. Erst in den letzten beiden Jahren vor ihrem Abschluß werden sie im Gewühl der Stadt in der Kenntnis der dunkleren Seiten der menschlichen Seele (und der dunklen Seite menschlicher Ansiedlungen) unterwiesen.

Die genaue Örtlichkeit, an der die Akademie untergebracht ist, unterliegt natürlich ebenfalls strengster Geheimhaltung. Vom derzeitigen Akademieleiter Sarim al Jabar ist uns nur bekannt, daß er seine Ausbildung ebenfalls an dieser Akademie gemacht hat und daß er lange Zeit den Rang eines Großwesirs beim Fürsten von Fasar (der ja auch nur einer unter dem knappen Dutzend "Erhabener" ist) innehatte. Die Lehrmeister repräsentieren die verschiedenen Spezialgebiete aventurischer Zauberei und stammen (so heißt es) durchgehend nicht aus Fasar.

Bann-Akademie Fasar

Genauer Name der Akademie: "Groß-Tulamidische Schule der Magischen Künste - Exorzistische und Bann-Akademie zu Fasar"

Spezialgebiete: Antimagie/frei wählbares Gebiet

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Sarim al Jabar

Zahl der Lehrmeister: 11

Zahl der Schüler: maximal 33

Geschichte und Beschreibung: Die zweite Magieschule Fasars gehört ebenfalls zu den neueren Akademien, oder zumindestens zu den unbekannteren, denn sie existiert bereits seit über achtzig Jahren, hat aber in der Öffentlichkeit nie von sich reden gemacht. Gegründet wurde die Akademie auf Betreiben und mit großzügiger finanzieller Unterstützung einiger ungenannter "Erhabener" von Fasar, die mit dieser Schule ein Gegengewicht zur Akademie der Geistigen Kraft zu schaffen gedachten, die sich immer mehr in die Angelegenheiten der Stadt einmischte.

Seit dieser Zeit hat sich die Bann-Akademie vor allem in den Kreisen der Herrschenden zu Fasar einen Namen gemacht, wohingegen sie in der Öffentlichkeit nahezu unbekannt ist. Die "Erhabenen" rekrutieren von hier einen Großteil ihrer magischen Leibwächter und Berater, die - dank ihrer breit gefächerten Ausbildung - meist in solch unverfänglichen Positionen wie Sternkundiger oder Leibmedicus angestellt werden.

Die Eleven, die persönlich vom Akademieleiter aus den Reihen der Höflinge eines der "Erhabenen" ausgewählt werden, müssen mehr als 10 Jahre an der Akademie verbringen und sich zudem nach ihrem Abschluß auf weitere 5 Jahre bei ihrem jeweiligen Herren verdingen.

Die Bezahlung eines solchen Adeptus Custodiarist ist zwar alles andere als karg, aber nach Ruhm und Ehre darf ein Abgänger der Bannakademie zunächst nicht streben, denn bis zur Aufdeckung seiner wahren Identität hat er sich im Hintergrund zu halten und seine Fähigkeiten zu verschleiern.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Dolche+1, Körperbeherrschung+1, Schleichen+1, Selbstbeherrschung+1, Sich Verstecken+1, Tanzen+1, Etikette+2, Gassenwissen+2, Lehren-2, Menschenkenntnis+1, Sich Verkleiden+2, alle Natur-Talente-1, Alchimie-1, Lesen/Schreiben-1, Magiekunde-1, Rechtskunde+1, Sprachen+1, Staatskunst+2, alle Heilkunde-Talente+1, Gefahreninstinkt+1, Sinnenschärfe+1

Zauberfertigkeiten: alle Beschwörungen-1, es werden keine Hexensprüche außer Verwandlungen beenden gelehrt, ebenso wenig die Firnefensprüche Über Eis und über Schnee, Metamorpho Gletscherkalt, Solidirid-Farbenspiel und Sturmgebrüll besänfte dich. Alle anderen Firnefensprüche sind so wenig verbreitet, daß auf ihren Startwert ein Modifikator von -1 gilt.

Hausprüche: Beherrschungen brechen, Gardianum, Hellsicht trüben, Kampfzauber stören, Verwandlungen beenden (je+2), Bewegungen stören

Anmerkungen: Die Hausprüche stammen zwar alle aus dem Gebiet der Antimagie, jedoch kann ein Eleve sich für ein anderes Spezialgebiet entscheiden, ja, es wird ihm sogar angeraten, sich nicht alleine auf die Entzauberung zu verlassen, sondern seinen Horizont zu erweitern. Daher besitzen zwar alle Abgänger die o.g. Formeln als ihre Hausprüche, haben sich jedoch auf ein weiteres Gebiet spezialisiert, sehr häufig auf Kampf oder Hellsicht, seltener einmal auf Beherrschung oder Verwandlung. Wenn Sie einen Magier der Bann-Akademie spielen wollen, bedenken Sie, daß er sowohl eine lange Ausbildung als auch bereits den Dienst an seinem Herren hinter sich hat und frühestens im Alter von 23 Jahren (wahrscheinlich ist er jedoch eher schon 28) in die Welt hinausziehen kann. Demzufolge sollte es sich auch nicht mehr um einen völlig unerfahrenen Helden handeln: Überlegen Sie sich, was er in den fünf Jahren seiner Dienstzeit erlebt hat und steigern Sie ihn entsprechend auf die 3. Stufe (Wir empfehlen 25 Talentsteigerungen, 30 ZF-Steigerungen und eine Verwandlung von ZF in AE pro Stufe). Zu Beginn der Abenteuerlaufbahn ist ein Abgänger der Bann-Akademie eher verschlossen, da sein Geist eine Menge Geheimnisse birgt, die zu bewahren er gelobt hat.

Akademie der Hohen Magie zu Punin

Genauer Name der Akademie: "Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis/ Akademie der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin"

Spezialgebiet: keines

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Thalion v. Rommilys/Prishya v. Grangor

Zahl der Lehrmeister: \ 2

Zahl der Schüler: maximal 49

Geschichte und Beschreibung: Die wohl angesehenste Magierakademie ganz Aventuriens befindet sich in Punin - und dies bereits seit mehr als 1600 Jahren. Ursprünglich zur Erkundung der magischen Phänomene in den "Grenzlanden" von Kronprinz und Erzmagus Fran von Bosparan (dem späteren Kaiser Fran-Horas - eine Tatsache, an die man in Punin nur ungerne erinnert wird) gegründet, bildete die Akademie in den Dunklen Zeiten einen der wenigen Orte des Wissens und der Hermetischen Künste. Die Aufgaben und Ziele der Akademie wandelten sich über die Jahrhunderte ständig - was blieb, war das angesammelte Wissen über die aventurische Zauberei, vom nivesischen Totenkult über uralte Gildenformeln bis zu echsischen Geheimnissen und mohischer Schamanie. Dieser Wissensschatz - von dem bisher nur Teile an die Öffentlichkeit gelangt und kaum je entschlüsselt worden sind - bildet seit den Magierkriegen einen der beiden Grundpfeiler der Puniner Forschungen. Die andere Säule des Wissens ist das Streben nach Vervollkommnung und Vereinheitlichung der magischen Formeln und die Suche nach den Grundprinzipien, die aller Zauberei zugrundeliegen.

Zu diesem Zweck wird in Punin von den Kundigen die sogenannte "Metamagie" betrieben, die Veränderung von Zaubern durch Zaubern, die Konstruktion scheinbar sinnloser Formeln, das Einwirken von "roher" Astralenergie auf belebte, unlebte und verzauberte Objekte und dergleichen mehr. Zu einem solchen Lehr- und Forschungsprogramm gehören natürlich auch Sternkunde und Alchimie sowie die Kenntnis lebender und toter Sprachen. Die Akademie liegt im alten Stadtkern von Punin und ist in einem dreistöckigen Marmorbau untergebracht. Die riesige Bibliothek und die vielen Labors und Alchimistenküchen fänden hier jedoch keinen Platz - ganz abgesehen von den Unterkünften für die etwa 100 Schreiber, Hausdiener, Bibliothekare und Wächter und die schätzungsweise drei Dutzend Gäste, die sich hier fast ständig aufhalten -, hätte man nicht ein ausgeklügeltes System von Kellern und über Tunnel erreichbaren Nebengebäuden angelegt. Man kann davon ausgehen, daß jedes Gebäude in der Innenstadt von Punin, das im Erdgeschoß weder Eingang noch Fenster hat, zur Akademie gehört. Größere Unfälle sind seit über 70 Jahren Idem nächtlichen Brand des Robarius-Turms, der in einer Explosion von gigantischen Ausmaßen, der Freisetzung mehrerer bis heute unidentifizierter Schattengestalten kulminierte und mehr als 50 Menschen Leben oder Verstand kostete) nicht mehr vorgekommen, so daß sich die Puniner Bürger an

die ungewöhnliche Ausbreitung der Schule gewöhnt haben. Es heißt, daß man in Punin nur die Besten der Besten zum Studium zuläßt und den Eleven die Verpflichtung, die auf ihnen ruht, nicht selten mit dem Rohrstock einbläut. Offensichtlich scheint diese Mischung aus Zuckerbrot (zur Elite zu gehören und Wissen vermittelt zu bekommen, das für andere nur ein vages Gerücht ist) und Peitsche (ständiger geistiger Drill und körperliche Züchtigung) die richtige für einen Studiosus der Magie zu sein, denn bisher hat sich noch keiner der Abgänger der Puniner Akademie ein Verbrechen gegen den Gesetzeskodex der Magier oder den Codex Albyricus zuschulden kommen gelassen.

Ebenfalls erwähnenswert unter den Schülern sind die vielen Magier, die hier nur zu Besuch oder speziellen Studien verweilen oder sich weiterbilden, und die Ehemaligen, die hier immer wieder verweilen. Ihre Kenntnis von der Welt und die Weisheit ihres meist höheren Alters färbt wiederum auf die Eleven ab, die auf diese Weise erste Einblicke in die Welt der Magie "dort draußen" erhalten.

Zu den Besten der Besten gehören ebenfalls Seine Spektabilität Thalion von Rommilys, ein - äußerlich und auch von seinen Vorlieben und Neigungen her - völlig unscheinbarer Kenner alter Folianten, der große Theoretiker Farmion F. Finkenfarm, und Ihre Spektabilität Prishya von Grangor, eine strenge Mittsechzigerin, die angeblich niemals lacht. (Die Eleven schließen darauf sogar heimlich Wetten ab.) Prishya ist eine Perfektionistin, die nichts dem Zufall überläßt. Als Wehrheimer Weibel würde sie wahrscheinlich ebenfalls eine gute Figur abgeben. Keiner kann hinter ihre Stirn sehen, und wenn, würde er dort wahrscheinlich Dienst- und Lehrpläne, in ihre Bestandteile aufgespaltene magische Formeln und dergleichen entdecken. Überraschung ist ein Fremdwort für sie, genau wie Leidenschaft - nun ja, nicht ganz. Eine Leidenschaft hat die momentane Gildnobere der Grauen Magier sich noch in ihrem Herzen bewahrt: eine Fahrt nach Guldland, um den verlorenen 7. Teil des Manuskripts von Tqelin-Ra'id zu bergen...

Veränderungen der Startwerte

Talente: alle Kampftechniken-1, Körperbeherrschung+1, Selbstbeherrschung+1, ansonsten alle Körperlichen Talente-1, Etikette+1, Lehren+3, Menschenkenntnis+1, Schätzen+2, Pflanzenkunde+1, ansonsten alle Natur-Talente-1, Alchimie+1, Alte Sprachen+2, Geschichtswissen+3, Götter und Kulte+2, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Mechanik+1, Rechnen+1, Rechtskunde+2, Sprachen+1, Sternkunde+2, alle Heilkundetalente, Malen/Zeichnen, Singen unverändert, ansonsten alle Handwerkstalente-1, Sinnesschärfe+2

Zauberfertigkeiten: alle Schelmensprüche-2, Eig'ne Ängste-1, Erinnerung verlasse dich-1, Schwarzer Schrecken-1, alle Beschwörungen von Dämonen und Elementarkräften (Ausnahmen s. Haussprüche)+1, Transversalis+2, alle Hellsichtzauber (Ausnahmen s. Haussprüche)+1, Elfen Freunde+2

Haussprüche: Arcanovi, Reversalis (J^e*4), Unitatio (+3), Destructibo, Heptagon, Analüs Arcanstruktur, Odem Arcanum, Penetrizzel, Objectum stumm, Objectum fix (je+2),

Gardianum, Band und Fessel (je+1) ODER Arcanovi, Reversalis (je+4), Unitatio (je+3), Heptagon, Analus Arcanstruktur, Astrales Sehen, (je+2), Odem Arcanum (je+1)
Anmerkungen: Die Puniner Akademie nimmt in der Tat nur die Besten als Schüler auf. Wer hier seine Ausbildung erhalten will, muß nicht nur klug und charismatisch, sondern auch entschlossen (MU:11) und einfühlbar (IN: 12) sein. Ebenfalls vonnöten sind ein ruhiger Geist (JZ < 5) und

ein Drang nach Wissen (NG 7). Diese Eigenschaften sind sicherlich selten bei einem jungen Menschen vereint, weswegen man hier meist erst dann beginnt, wenn man von einer anderen Akademie empfohlen wurde. Abgänger der Akademie sind wegen ihrer, äh, eher theoretischen, hüstel, Ausbildung selten auf abenteuerlichen Reisen zu finden. Dagegen ist es für studierte Magier üblich, sich hier zur Weiterbildung einzuschreiben.

Persönliche Lehrmeister

Es ist sicherlich weithin bekannt, daß Magier eine lange Lehrzeit hinter sich bringen müssen, ehe sie sich Adept oder gar Meister nennen können. Die wenigsten wissen jedoch, daß gut ein Drittel aller Magier nie eine Akademie besucht haben, sondern von einem persönlichen Lehrmeister ausgebildet wurden. Dies trifft vor allem auf die Gegenden zu, in denen magische Schulen und Hallen dünn gesät, reisende Magier oder in einer kleinen Stadt lebende, einzelne "Privatgelehrte" an der Tagesordnung sind. Äußerst ungern sieht man solch unkontrollierte Verbreitung der arkanen Kräfte im Mittelreich, wo der Großinquisitor Zauberer ohne Gildenzeichen verfolgen läßt und daher praktisch alle Schüler eines nicht an einer Akademie tätigen Lehrmeisters zur Prüfung bei einer anerkannten Magierschule vorstellig werden müssen.

Der Lehrmeister

Um sich als Lehrmeister in den arkanen Künsten zu qualifizieren, genügt es nicht, sich "einigermaßen" in Sachen Zauberei und Alchimie auszukennen. Von einem Lehrmeister werden profunde Kenntnisse in den zu lehrenden Sprüchen, Wissen um die Vermittlung derselben und charakterliche Reife verlangt. Genügt ein Magier diesen Anforderungen nicht, so erhält er im Mittelreich keine Lehrerlaubnis, während ihm in anderen Gegenden, in denen die Zauberei gesetzlich weniger streng reglementiert ist, die Scholaren davonlaufen.

Regeltechnisch heißt dies: Ein Magier (und das gilt im weiteren Sinn auch für alle anderen Zauberkundigen) kann einen Spruch nur dann weitergeben, wenn er darin eine Zaubertätigkeit von mindestens 7 und im Talent Lehren einen TaW von ebenfalls mindestens 7 besitzt. Die charakterliche Reife läßt sich schwerlich prüfen, als Maß mag jedoch die Erfahrungsstufe dienen, die ebenfalls mindestens 7 betragen sollte. Ebenfalls vorhanden sein sollte eine Sammlung magischer Bücher, wobei etwa ein Dutzend Standardwerke ausreichen dürfte.

Zudem sollte ein Lehrmeister über genügend Mittel verfügen, um seinem Lehrling zumindest ein Dach über dem Kopf und eine tägliche Mahlzeit garantieren zu können. Wer solchermaßen ausgestattet ist, der kann daran denken, sich

Scholaren ins Haus zu holen, entweder, indem er seinen Willen zu lehren kund tut und darauf wartet, daß sich Bewerber bei ihm melden, oder dadurch, daß er selbst durch die Lande zieht und nach begabten Kindern sucht. Ein Zauberehrling beginnt seine Ausbildung in frühen Tagen, denn je älter ein Mensch wird, desto schlechter prägen sich ihm die Grundlagen der Zauberei ein. Das beste Alter, die Lehrzeit zu beginnen, liegt zwischen neun und zwölf Jahren. Der Lehrmeister muß stets ein waches Auge auf seinen Zögling haben, in der Anfangszeit, damit dieser keine Stücke der wertvollen Laboreinrichtung zerschlägt, später, damit er seine Gesten richtig vollführt, ordentliche Übersetzungen aus dem Bosparano abliefern und dergleichen mehr. So ist ein Lehrmeister sicherlich 3 Stunden am Tag mit jedem Scholaren beschäftigt. Zeit, die ihm bei seinen eigenen Studien und Forschungen fehlt.

Die Ausbildung zum Magier dauert etwa sieben Jahre - der zukünftige Lehrmeister sollte seine Lebensplanung also schon im Griff haben und damit rechnen, daß er in Zukunft weniger oder gar nicht auf Abenteuer auszieht. Zum Abschluß der sieben Jahre ist der Lehrmeister gehalten, die Kenntnisse des Scholaren sorgfältig zu prüfen, ehe er ihm seinen "Magischen Brief" ausstellt und mit seinem persönlichen Siegel zeichnet, denn für die nächsten drei Jahre kann er unter Umständen noch für die Taten oder Verfehlungen seines Schülers verantwortlich gemacht werden.

Ein persönliches Siegel - wie auch die Siegel der Gilden - ist übrigens ein Artefakt, das einem gewöhnlichen Siegelstempel ähnelt, jedoch mit Astralenergie aufgeladen und mit einer besonderen, auf nichtmagischem Weg unlöslichen Tinte bestrichen wird.

Wie bereits erwähnt, gilt im Mittelreich seit neuestem folgende Regelung: Wer einen Scholaren unterweisen möchte, stelle sich mit seinem Zögling bei seiner Heimatakademie oder einer anderen Schule, an der er wohlbekannt ist, vor. Der Leiter der Akademie legt gemeinsam mit dem Magier fest, in welchen Sprüchen er den Schüler zu unterweisen habe, damit dieser das Gildenzeichen der Akademie erwerben kann. Nach Abschluß der Lehrzeit muß der Scholar bei der Akademie seines Meisters vorstellig werden, um sich über einen Zeitraum von drei Monden von ausgewählten Magi in den festgesetzten Sprüchen prüfen zu lassen. Erscheint ein Prüfling ungeeignet, sei es, weil er sich in der

arkanen Kunst als nicht bewandert genug erwiesen hat, oder weil die Prüfer einen Mangel an Pflichtbewußtsein attestieren, eine andere charakterliche Schwäche oder die Neigung, die arkanen Mächte verantwortungslos zu gebrauchen, kann das Gildenzeichen verweigert werden, entweder für einen weiteren Zwölfmondszyklus, um die Schulung fortzusetzen, oder gar auf immer, wenn der Zögling als gänzlich ungeeignet erscheint.

Der Lehrling

Zauberlehrling eines nicht akademiegebundenen Magiers zu werden, ist für ein Kind oft einfacher, als Anschluß an eine Akademie zu finden. Es kommt nicht selten vor, daß reisende Zauberer die arkanen Fähigkeiten eines Knaben oder Mädchens recht früh erkennen und dann über ein oder zwei Jahre verfolgen.

Erscheint ihnen das Kind geeignet, so stehen sie irgendwann einmal (zwischen dem 9. und 13. Lebensjahr des Kindes) bei den Eltern vor der Tür, bieten einen Sack Gold, der meist gerne genommen wird, und kaufen den Eltern ihren Zögling regelrecht ab. Aus diesem Grund stammen die meisten Scholaren auch von armen Eltern, die das Gold des Magiers bitter benötigen und sich freuen, wenn sie ein Maul weniger zu stopfen im Haus haben. (Reichere Eltern geben oft Unsummen dafür aus, ihre Kinder an einer Akademie auf einen Funken magischer Fähigkeiten untersuchen zu lassen). Die nächsten drei Jahre erfährt der Scholar wenig von den arkanen Kräften, hat aber genug damit zu tun, alchimistische Apparaturen und das Studierzimmer zu reinigen, alte Folianten zu entstauben oder Botengänge zu erledigen. Wenn der Lehrherr schließlich meint, der Moment sei gekommen, geht es endlich daran, die Kraft des Lehrlings zu formen: zuerst in langweiligen und kräftezehrenden Konzentrationsübungen, dann in den ersten Zauberformeln, die nichts anderes bewirken, als die Astralenergie an einem Punkt zu sammeln oder in geordneten Bahnen austließen zu lassen, und schließlich im Bilden der ersten Muster. Dieser Lernprozeß dauert ein weiteres Jahr, begleitet vom Unterricht in der Philosophie des Lehrmeisters, in alten und neuen Sprachen, den Grundlagen der Alchimie und vielem anderen mehr, wobei natürlich die Haushaltspflichten nicht vernachlässigt werden dürfen.

Falls es sich bei dem Lehrmeister um eine Nichtspielerfigur handelt, sollten Sie als Spielleiter jetzt festlegen, welche dreizehn Sprüche er so gut beherrscht, daß er sie dem Scholaren weitervermitteln kann und wird. Von diesen 13 Sprüchen sollten mindestens 9 gildenmagische sein, die restlichen entweder elfischer oder druidischer Natur, je nach Hintergrund des Lehrmeisters, niemals jedoch Hexen- oder Schelmensprüche.

Die nächsten - und letzten - drei Jahre verbringt der Scholar

mit der Vervollkommnung seiner arkanen Fähigkeiten, will heißen, dem Erlernen derjenigen Zaubersprüche, die sein Meister ihm beizubringen gewillt ist. Nachdem er seine Kenntnis in allen 13 Sprüchen unter Beweis gestellt hat, sei es durch Demonstanzzaubern oder den Nachweis der sicheren Beherrschung der benötigten Gesten und Formeln, erhält er von seinem Meister den begehrten Brief oder das persönliche Siegel des Lehrers und darf sich nun Adept nennen und in die Welt hinausziehen, so er sich nicht zu einem weiteren Dienst bei seinem Meister verpflichtet hat. Der Lehrmeister wird schlußendlich auch vom Scholaren eine angemessene Entlohnung für seine Dienste fordern, sei es in blanker Münze, dem Versprechen, dem Lehrer für eine gewisse Spanne bedingungslos zu Diensten zu sein oder in der Beschaffung eines Artefaktes oder Buches. Das Wissen um die Magie ist schier unbezahlbar - das sollten die Spieler nie vergessen. Vielleicht ergibt sich so ein erstes Abenteuer, in dem der junge Magus mit seinen Freunden auszieht, um eine Schuppe des sagenhaften Drachen Shafir zu erbeuten, die ein Lehrer als Preis für seine Bemühungen gefordert hat.

Ein Magier, der seine Kenntnisse nicht auf der Akademie, sondern bei einem persönlichen Lehrmeister erworben hat, beginnt das Spiel mit denselben Startwerten wie ein Akademieabgänger. Ihm stehen ebenfalls 20 Würfe zur Steigerung seiner Talente und 45 Würfe zur Steigerung seiner Zauberfertigkeiten zur Verfügung. Von diesen Würfeln dürfen sowohl - wie gehabt - 5 von der einen zur anderen Gruppe verschoben werden als auch 10 Würfe zur Erhöhung der Astralenergie geopfert werden. Des weiteren darf der Scholar 13 Sprüche, von denen mindestens 9 vom Ursprung her der Gildenmagie zugehören müssen, zu seinen Haussprüchen erwählen und nochmals 27 Steigerungsversuche auf diese Sprüche verteilen. Die Haussprüche können wie gewohnt um 3 Punkte pro Stufe gesteigert werden, alle anderen gildenmagischen Sprüche um 2 Punkte und alle weiteren Sprüche um 1 Punkt pro Stufe. Scholaren eines persönlichen Lehrmeisters besitzen keine besondere Kenntnis eines Spezialgebiets. Der Scholar beginnt seine Laufbahn mit nichts anderem als den Kleidern am Leib, seinem Stab und, wenn sein Meister großzügig war, einem Wegegeld von 10 Dukaten.

Wenn Sie in Ihrer Runde bereits einen erfahrenen Magus besitzen, können Sie den Scholaren natürlich auch als Zauberlehrling dieses Meisters in die Runde einführen.

Orientieren Sie sich dabei an den Regeln, die wir weiter vorne für den Knappen vorgestellt haben.

Es kann sicherlich reizvoll sein, einen vierzehnjährigen Scholaren durch seine ersten Abenteuer zu führen - eine Herausforderung zum stimmungsvollen Rollenspiel ist es allemal.

Gegenseitiges Lehren und Lernen

Bei reisenden Helden kommt es nicht selten vor, daß ein studierter Magus, eine Hexe und vielleicht noch ein Elf zusammen mit magieunkundigen Gefährten durch die Lande ziehen. Schon nach kürzester Zeit wird die Zauberer die Neugier auf die Sprüche ihrer Kameraden schier übermannen, zumal, wenn sie eine der ihnen unbekannt Formeln in ihrer vollen Wirkung beobachten konnte. Also wird es heißen: »Den will ich auch!« Dem Wunsch sei hiermit Genüge getan:

Auch beim Erlernen von Zaubersprüchen unter Freunden gilt: Um einen Spruch weitergeben zu können, muß der Lehrer diese Formel mit einer ZF von mindestens 7 beherrschen und einen TaW Lehren von ebenfalls mindestens 7 aufweisen können. Wenn nun ein anderer Held bei ihm einen Spruch erlernen will, muß dafür mindestens eine Woche, eher aber mehr (siehe *Die Magie des Schwarzen Auges*) veranschlagt werden, eine Zeitspanne, während der Lehrer und Schüler sich mindestens 3 Stunden pro Tag mit der Formel beschäftigen.

Am Abschluß dieser "Lehrzeit" muß der Schüler eine Klugheits-Probe ablegen. Gelingt diese, so hat er das Anrecht auf einen Steigerungsversuch in dieser Zauberfertigkeit nachgewiesen. Dieser Steigerungswurf ist entsprechend der folgenden Tabelle erleichtert. Mißlingt die KL-Probe, hat sich der Schüler in einen falschen Weg verrannt, und der ganze Lernprozeß muß von vorne beginnen.

Hat der Schüler in dem zu erlernenden Spruch eine ZF von

weniger als 0, so muß nicht nur ihm eine Klugheitsprobe gelingen, sondern auch dem Lehrer eine Lehren-Probe, die um so viele Punkte erschwert ist, wie die ZF des Schülers kleiner als 0 ist.

Über die Steigerungsversuche sollten Sie genau Buch führen, denn für je 2 Steigerungsversuche, die ein Held so verbraucht, verliert er einen ZF-Steigerungsversuch beim nächsten Stufenanstieg. (Man kann sich nun einmal nicht mit allen Dingen gleichzeitig beschäftigen.)

Ein Schüler kann dabei niemals eine höhere ZF in einem Zauber erwerben als sein Meister.

Das oben Gesagte gilt natürlich auch für den Fall, daß ein Held bei einer Meislerperson einen Spruch erlernen will, jedoch muß hier jeder Steigerungsversuch von den Zauberfertigkeiten-Steigerungen der nächsten Stufe abgezogen werden. Außerdem ist keiner der Steigerungsversuche erleichtert. Vielmehr muß bei unterschiedlichen Spielarten der Magie (wenn z.B. eine Hexe einem Magier die *Harmlose Gestalt* erklären will) sogar noch ein Abzug von einem Punkt in Kauf genommen werden - ganz davon abgesehen, daß auch Lehrmeister von irgend etwas leben müssen und nicht eben bescheidene Forderungen stellen... Unter Freunden wird man natürlich kaum Gold voneinander verlangen; viel wahrscheinlicher ist es, daß auf diese Weise die Kenntnis vieler Zaubersprüche bald Allgemeingut wird. Nun, so lange dies nicht Überhand nimmt und die Helden vor lauter Lernen nicht mehr zum Abenteuern kommen, sollten Sie dem Ganzen auch keine Steine in den Weg legen.

Erleichterung des Steigerungsversuchs:	
TaW: Lehren 10+:	+1
TaW: Lehren 15+:	+2
TaW: Lehren 18:	+3
ZF des Lehrers 10+:	+1
ZF des Lehrers 15+:	+2
ZF des Lehrers 18:	+3

Einige Arten des ehrenvollen Abgangs

oder: Was mach ich bloß, wenn mein Held das Pensionsalter erreicht?

Sie kennen die Situation sicherlich auch: Ein Kämpfer der 15. Stufe, mittlerweile bereits im stolzen Alter von 36 Jahren, narbengeschmückt von vielen Schlachten, aber immer noch im Vollbesitz aller Körperteile, ausgestattet mit einer maßgeschneiderten Waffe und jenem Selbstbewußtsein, das nur von AT:18/PA:17 und einem prallen Konto bei der Nordlandbank stammen kann, sitzt in seiner Liebesschänke und läßt die Auftraggeber an sich vorüber defilieren, während Sie als Spielleiter sich das Hirn zermartern, was einen solchen Kämpfer noch dazu bringen könnte, sich in ein Abenteuer zu stürzen, dessen Ausgang von vornherein klar ist: Er wird seine Freunde zusammenschließen (die mindestens ebenso erfahren und abgebrüht sind wie er selbst) und den Schwarzmagier/die Räuberbande/den tyrannischen Baron mit einem geschickten Rückhandschlag/einem über die Schulter geworfenen Fulminicus zu Boron schicken, während er mit den Kollegen über die neuesten Immanerergebnisse parliert...

Wie Sie aus oben Gesagtem leicht ableiten können, halten wir es für sinnvoll, einen Helden nicht unbedingt bis zur 21. Stufe durchs Abenteuerleben zu führen, sondern sich bereits frühzeitig Gedanken zu machen, wie jener Held "seine alten Tage" in Frieden verbringen kann. Ansonsten müßten Sie als Meister wieder einmal auf die 138 zu allem entschlossenen Schwarzmagierzurückgreifen, die im Pakt mit dem Namenlosen persönlich und mit Unterstützung eines Regiments Riesenlindwürmer, die von gehörnten Dämonen geritten werden, den Untergang der Welt vorbereiten... Spannend wird das Abenteuer trotzdem nicht.

Für die wenigsten Helden ist das Heldenleben ja nicht Selbstzweck, sondern vielmehr eine Zeit, in der sie (freiwillig oder weil die Umstände sie gezwungen haben) durch die Lande ziehen und ihren Erfahrungshorizont erweitern. Das mag aus Wissensdrang und Neugier geschehen, um sich die ersten Sporen auf einer heroischen Queste zu verdienen oder Ruhm in den Liedern der Barden zu erlangen, vielleicht auch aus persönlichen oder familiären Gründen - oder einfach, um so viele Dukaten zusammenzuraffen, daß man sich bequem zur Ruhe setzen kann, ein Haus erwerben, eine Familie gründen und in Frieden in einer Gegend alt werden, in der man ob seines Ruhmes bekannt und geachtet (oder zumindest berüchtigt) ist.

Welche Methoden stehen Ihnen aber zur Verfügung, um einen Helden zum Leben als Ruheständler und Meisterfigur zu bewegen?

■ **Selbsthaftigkeit**

Lassen Sie Ihre Helden in den Besitz eines Hauses kommen, >ci es, weil sie den Wohnsitz als Belohnung erhalten haben

oder weil Sie Ihnen die überschüssigen Dukaten abnehmen müssen. Ein solcher Besitz bringt so viele Verpflichtungen mit sich, daß an ein Leben als Abenteurer kaum noch zu denken ist. Näheres zum Hausbau finden Sie auf der nächsten Seite.

Zumeist geht mit der Selbsthaftigkeit auch das Geldverdienen in einem mehr oder weniger ehrbaren Beruf einher. Ein Magus könnte sich als Lehrmeister einer Akademie anschließen, ein Krieger Hauptmann der Stadtgarde werden, ein Streuner sich zu einem König der Unterwelt (oder zumindest einem renommierten Schmuggler oder Wirt einer einschlägigen Kneipe) emporarbeiten.

Vielleicht wird Ihr Held gar von seinem Landesherrn geadelt und als Baron oder Freiherr eingesetzt. In diesem Fall muß er sein Abenteuerleben mit Sicherheit aufgeben, will er nicht als schlechter Landesherr gelten.

Schließlich bleibt immer noch die Möglichkeit, eine Familie zu gründen und auf diese Art an ein festes Zuhause gebunden zu sein (obwohl man immer wieder von flatterhaften Helden hört, denen nicht einmal ein im Traviatempel gesprochener Schwur heilig ist).

Die Selbsthaftigkeit ist sicherlich eine gute Methode, Helden zu Meisterfiguren zu machen. Das einzige, was Sie dazu benötigen, ist ein wenig Geduld, denn der Besitz eines Hauses wird Ihre Helden sicherlich nicht sofort von ihrer Wanderlust befreien.

Altern

Das Alt-Werden ist bekanntlich ein eher betrüblicher Vorgang und darum an sich kein Thema für ein heroisches Fantasy-Spiel: Ein Held stirbt im Kampf mit dem Lindwurm und nicht im Bett... Wenn in Ihrer Runde jedoch allgemein großer Wert auf Realismus gelegt wird, können Sie den Vorgang des Alterns in Ihr Spiel einbeziehen und auf diese Weise die Helden in Pensionäre verwandeln, denen das Abenteuerleben zu mühselig geworden ist. Wer ein aktives Leben lebt, dem scheint der Herr der Zeit einige Lebensjahre mehr zu schenken, derer er sich erfreuen kann; will heißen, ein Held wird von den Auswirkungen des Alters weniger und später erfaßt als ein x-beliebiger Bürger oder Bauer. (Helden leiden ja auch nicht unter faulen Zähnen, genausowenig wie sich in ihren Betten ständig Kleintiere einstellend ein geben - seltsamerweise fordert hier auch kein Spieler maximalen Realismus.) Trotz allem geht das Alter nicht spurlos an einem Helden vorüber - und ein Maß für diese Veränderungen sind wieder einmal die Eigenschaftswerte. Auf der folgenden Tabelle können Sie erkennen, wann immer ein Held prüfen muß, ob seine Eigenschaften sich verändert haben und welche anderen Werte sich mit steigendem Alter verändern.

Auswirkungen des Alters

M	40	50	55	60	65	70	80	90+
U	+1	+1	0	0	-W6	-W6	-W6	-W6
KL	0	0	0	0	+1	+1	+1	+W6

IN Eine 0 in obiger Tabelle bedeutet, daß sich die entsprechende Eigenschaft nicht verändert; bei einem + dürfen Sie (wie bei einem Stufenanstieg, jedoch nur einmal) würfeln, ob der Wert dieser Eigenschaft steigt. Ein - heißt, daß

LE Sie ebenfalls einmal würfeln, ist der Wurf jedoch größer als oder gleich wie die entsprechende Eigenschaft, so sinkt der Wert der Eigenschaft um 1 Punkt. Bei LE und AE bedeutet 0 ebenfalls keine Veränderung, während +W6 bzw. -W6 für eine Veränderung um den entsprechenden Wert steht.

Sie können obige Tabelle natürlich beliebig erweitern. Vor allem der Verlust an Talentpunkten in den körperlichen Talenten und der Zugewinn an Wissen können hier ihren Niederschlag finden.

Wenn Sie Ihren Helden auf eine dieser Arten "in den Ruhestand gesetzt" haben, heißt dies noch lange nicht, daß er für das Spiel verloren ist.

Ein solcher Kämpfe hat natürlich immer noch ein interessantes Vorleben (das ihn vielleicht gelegentlich verfolgt). Sie können Ihren Recken als Auftraggeber für eine Gruppe junger Helden einsetzen, als interessante Meisterfigur, die den Helden mit einem Rat zur Seite steht oder ihn gar zu einem - vermeintlichen oder echten - Gegner einer neuen Gruppe aufbauen - interessant und beachtenswert bleibt ein solcher Held auf jeden Fall.

Ruhmreiches Ende

Ein erwägenswerter Abgang, besonders für Krieger, Rondra-geweihte und ähnlich selbstlose Charaktere, ist sicherlich ein ruhmreiches Ende. Einen solch endgültigen Ausstieg sollten Sie natürlich mit dem Spieler (und vorzugsweise nur mit ihm) durchsprechen. Wenn er aber gewillt ist, seine Figur in Liedern und Heldengedichten unsterblich werden zu lassen und dafür sein irdisches Leben aufzugeben, sollten Sie ihm diesen Weg gewähren. Möglichkeiten, Heldentaten zu begehen und dabei ehrenvoll das Leben zu verlieren, gibt es sicherlich genug, auch solche, in denen es so aussieht, als sei es der unglückliche Zufall oder die Übermacht der Feinde gewesen, die den Kämpfen in Borons Hallen brachten und nicht seine freie Entscheidung.

Ein solcher "Freitod" eines Helden will gut überlegt sein, wenn er aber stimmungsvoll dargestellt wird, ist dies ein Ereignis, von dem die Runde sicherlich noch lange erzählen wird.

32

Hausbau

Grundstückspreise (in S pro Rechtschritt)

Wildnis	0
Irgendwo in einer Baronie/in zivilisiertem Gebiet	1-2
Irgendwo an einer Landstraße	3-5
Kleines Dorf (bis 500 EW)	5-20
Irgendwo an einer Reichsstraße	8-25
Kleinstadt (bis 1000 EW)	10-20
Residenzstadt eines Landesherrn zusätzlich	20-100
Stadt (bis 5000 E W)	40-100
Großstadt	60-200
Gareth/Al'Anfa	100-1000

Baukosten (in S pro Rechtschritt)

Blockhütte/Holzhaus	ab 20
Fachwerkhäuser	40-80
Steinhaus	80-150
Obergeschosse	obige Preise +30%
Keller	50-100
Wirtschaftsgebäude (Stall, Scheune...)	30-150
Haus als Wehranlage gebaut	Gesamtkosten x2

Hofmauer (2 Schritt hoch, pro lfd. Schritt)	10-30
Palisade (2,5 Schritt hoch, pro lfd. Schritt)	20-50
Wehrmauer (3 Schritt hoch, pro lfd. Schritt)	50-200
Wehrturm dafür	500-1000
Tor	500-800
Gepflasterter Hof pro Rechtschritt	8-10
Brunnen	200-500
Fenster (nur Läden/Ölpapier/Glas)	50/80/300

Erstes Beispiel: Ein Stadthaus in Havena erbauen zu lassen, ist also eine kostspielige Angelegenheit: Der Baugrund (100 Rechtschritt) kostet in einem der neueren Stadtviertel etwa 75 Silbertaler, macht 750 Dukaten. Wenn unser Held darauf ein Haus errichten will, dessen Erdgeschoß gemauert ist und dessen Obergeschoß aus Fachwerk besteht, so kostet dies $100 \times 60 = 6000$ S für das Erdgeschoß plus $100 \times 40 = 4000$ S plus $4000 \times 30\% = 1200$ S = 5200 S. Dazu noch ein Brunnen (damit man nicht immer eine Ecke weiter sein Wasser besorgen muß), und schon sind 1890 Dukaten beisammen - und das für ein recht einfaches, wenn auch geräumiges Haus. Als zweites Beispiel soll - der fast schon sprichwörtliche - Magierturm dienen: Ein Gelände von etwa 1000 Rechtschritt, möglichst entfernt von aller Zivilisation, wird etwa 100 Dukaten kosten (entweder als großzügige Spende an den Herrn der nächstgelegenen Baronie oder an einen Stammesfürsten). Der Turm darauf soll aus solidem Stein gefügt und drei Stockwerke hoch sein, sowie zusätzlich einen Keller mit Brunnen besitzen. Gehen wir zudem von der bekannten Vorsicht der Magier aus und errichten das Ganze als Wehrgebäude. Als Grundfläche setzen wir wieder 100 Rechtschritt an. 800 Dukaten für das Erdgeschoß, jeweils 1040 Dukaten für die beiden Obergeschosse, 500 Dukaten für den Keller. Macht summa summarum 3380 Dukaten, mal 2 = 6760 Dukaten. Da fallen die 20 Dukaten zusätzlich für den Brunnen kaum noch ins Gewicht. Bei beiden Beispielen haben wir sowohl die Fenster als auch jegliche Möblierung weggelassen - und adäquate Möbel können ebenso viel kosten wie das gesamte Haus. Gekaufte Häuser kosten - je nach Lage und finanzieller Situation des Verkäufers - zwischen 50% und 200% des Baupreises.

Von der Wiege bis zum Grabe

die Schicksalswürfel und der Lebensweg eines Helden

*Mit Rahja fängt's an, mit Boron hört's auf,
so ist des Lebens Lauf.*
(Nostrisches Sprichwort)

Arlin ist tot, dahingerafft im Kampf gegen die Orks. Ein winziger Fehler, eine einzige falsche Bewegung setzte seinem Leben ein Ende. Seine Gefährten haben ihn am Svellufer begraben, mit all seinen Waffen und seiner Habe, nur ein winziges Andenken mochte ein jeder der Freunde an sich nehmen. Jetzt stehen sie schweigend an Arlins letzter Ruhestatt und denken an die vergangene, gemeinsam verbrachte Zeit. Wie oft haben sie in der Stunde der Gefahr zusammengestanden - in Al'Anfa, auf der Reise durchs Südmeer, oder damals, als es in Winhall einen Werwolf zu erlegen galt. Arlins Leben ist wahrlich eine spannende Geschichte, und sicher wird irgendwann einmal ein Barde Lieder über den hingschiedenen Freund singen. Betrübt wenden sich die Gefährten vom Grab ab. Wenigstens hatte Arlin keine Anverwandten, denen sie jetzt die traurige Nachricht überbringen müssen. Zumindest hat er niemals davon erzählt, stets hat er über seine Herkunft geschwiegen. Warum eigentlich? Hatte er etwas zu verbergen? Litt er an Gedächtnisschwund? Wie steht es eigentlich mit Ihren Helden, lieber Leser? Wissen die, woher sie kommen, wer ihre Anverwandten waren, ob sie in ihrer Jugend schwere Schicksalsschläge hinnehmen mußten...?

Selbst ein altgedienter Kämpfer und mehrfacher Basiliskentöter war - man mag es kaum glauben - einmal ein Kind. Es gab

Eltern, die ihm das Leben schenkten und aufzogen, und schon während seiner Kindheit und Jugend hatte er Erlebnisse, die sein weiteres Leben bestimmen sollten. Vielleicht wurde der elterliche Hof von Orks niedergemacht, was dazu führte, daß unser Recke den Schwarzpelzen ein Leben lang äußerst nur übel gesonnen war. Oder er verliebte sich als Jüngling unsterblich und jagt nun der Dame seines Herzens hinterher, ohne sie jemals zu erreichen. Möglich ist auch, daß jener Arlin aus unserer Einleitung allen Grund hatte, über seine Herkunft zu schweigen, doch dann sollte wenigstens sein Spieler wissen, was er zu verbergen hat. Denn es ist leicht einzusehen, daß die Ereignisse der Jugend den Charakter eines Helden nachhaltig prägen können und ersteine schöne, stimmige Hintergrundgeschichte Ihren Recken mit echtem Leben erfüllt.

Also sollten Sie ruhig einige Zeit darauf verwenden, bei der Erschaffung eines neuen Helden nicht nur über seine Fähigkeiten und sein Aussehen, sondern auch über seine Herkunft und sein Vorleben nachzudenken. Dabei haben Sie freie Hand, die Geschichte sollte jedoch logisch und - vor allem - aventurisch sein. Natürlich sollten Sie, nach Absprache mit Ihrem Meister, einige Talente aufgrund der Hintergrundgeschichte modifizieren. Halten Sie dabei jedoch Maß! Von Helden, deren Eltern ein Gestüt besitzen, die zur Sommerfrische bei Onkel Alrik im Ehernen Schwert waren sowie einen Ferien-Perlentauchkurs auf den Zyklopeniseln absolviert haben und deshalb mit Reiten, Klettern und Schwimmen +10 ihr Abenteuerleben beginnen wollen, bitten wir, Abstand zu nehmen.

Der Würfel und die Heldenjugend

Natürlich haben Sie - wie bereits gesagt - beim Ausdenken der Lebensgeschichte freie Hand und können die folgenden Tabellen ausschließlich als Anregung verwenden. Vielleicht macht es Ihnen aber mehr Freude, Ihren Helden dem Schicksal in Form des Würfels anzuvertrauen, auch wenn dabei nicht immer eine optimale Hintergrundgeschichte entsteht. Wie Sie wissen, spielt der Zufall während all der Abenteuer, die ein Held erlebt, allzeit eine wichtige Rolle - warum sollte man ihn also nicht auch in der Jugend des Helden walten lassen?

Die Prozedur ist recht einfach. Sie fangen mit der ersten Tabelle an und arbeiten sich bis zur letzten durch. Dabei

folgen sie einfach den Anweisungen im Tabellenkopf. Ein letztes Wort, bevor es ernst wird: Natürlich ist das hier vorgestellte System nicht der Weisheit letzter Schluß. Manchmal mögen zwei Ereignisse nicht so recht zueinander oder zum Heldentyp passen, auch beziehen sich die Tabellen vorwiegend auf "zivilisierte" Helden, für Exoten wie Mohas und Nivesen müssen die Ergebnisse entsprechend interpretiert und abgeändert werden (aus dem Fürsten wird der Häuptling usw). Wann immer Ihnen ein Würfelresultat partout nicht passend erscheint, ändern Sie es ab oder würfeln Sie von neuem - schließlich geht es hier um Anregungen und nicht um Gesetze.

Die ersten Jahre

1. Eltern und Geschwister

"Auch der junge Bär hat schon einen braunen Pelz", heißt es in einem alten bornländischen Sprichwort. Das Kind übernimmt meistens den Stand der Eltern und behält diesen oft bis zum Tode bei bzw. gibt ihn später wiederum an seine Kinder weiter. Ausnahmen machen hier vor allem die Helden, die es verstehen, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen und zu gestalten.

Eine kurze Anleitung zum Gebrauch der Tabelle: Im Tabellenkopf steht der jeweils zu verwendende Würfel. Bei einigen Heldentypen haben wir Modifikatoren angegeben, die vom Wurf abziehen bzw. dazu zu addieren sind. Von Fall zu Fall werden Sie aufgefordert, unter der erwürfelten Zahl nochmals zu würfeln, um das Ergebnis weiter zu spezifizieren.

Alles klar? Dann kann's ja losgehen.

Stand der Eltern (2W6)

2-4 unfrei (in Südaventurieri Sklaven, im Bornland Leibeigene)

) **arm** (noch einmal 1W6, Gaukler +2))

- 1-3 Bauern
- 4 Tagelöhner
- 5 Handwerker
- 6-8 Fahrende

9,10 mittelständisch (noch einmal 1W6)

- Bauern
- Handwerker
- Fahrende Kaufleute
- Krämer
- Beamte, Offiziere
- Geweihnte

TTreich (noch einmal 1 W6)

- 1 Großbauern, Gutsbesitzer
- 2 Kaufleute
- 3 Geldverleiher, Wucherer
- 4 Hohe Beamte o. Offiziere
- 5 Heiler, Schriftgelehrte, Rechtsgelehrte
- 6 Schiffseigner

12 adelig (noch einmal 1 W6)

- 1,2 niederer Adel (Ritter)
- 3,4 Barone, Freiherren
- 5 Grafen
- 6 Herzöge, Fürsten

Anmerkung: Im Kapitel "Heldeneben in Aventurien" finden Sie ebenfalls bei jedem Typ eine Tabelle "Herkunft / Stand der Eltern". Sie können natürlich auch diese - etwas knapper gehaltenen - Listen verwenden, um die Herkunft Ihrer Spielfigur zu ermitteln.

Startkapital

Wenn Ihr Held seine Abenteuerkarriere beginnt, sollte er zumindest die Kleider besitzen, die er auf dem Leibe trägt, und eine einfache, billige Waffe, z. B. einen Knüttel und/oder ein Messer. Helden, deren Familie "reich" oder "adelig" ist dürften in aller Regel über ein Reittier und eine Rüstung verfügen, außerdem sind sie mit einer Waffe ihrer Wahl ausgestattet. Diese Waffe sollte aber keine sogenannte "Persönliche Waffe" sein, denn eine solche sollten sie sich erst einmal durch ruhmreiche Taten verdienen. Welche Barschaft ein Held zu Beginn seines ersten Abenteuers mit sich führt, hängt natürlich ebenfalls vom Stand der Eltern ab. Die Höhe liegt im Ermessen des Spielleiters; es gelten folgende Richtwerte:

unfrei: 1 Heller

arm: 5 Silbertaler

mittelständisch: 5 Dukaten

reich: 10 Dukaten

adelig: 50 Dukaten

Geschwister

Anzahl: W10 (W20/2, abrunden)

Geschlecht: Für jedes Kind mit W6 würfeln:

1-3 männlich, 4-6 weiblich

Reihenfolge: Mit W6 wird der Geburtsrang Ihres Helden ermittelt, 1 entspricht Erstgeborenem, 2 ist Zweitgeborener usw., 6 bedeutet immer jüngstes Kind.

2. Geburt

Die Geburt ist - neben dem Tod - zweifellos das wichtigste Ereignis im Leben. Weitaus stärker als auf unserer Erde bestimmen in Aventurien die Umstände, unter denen ein Kind das Licht der Welt erblickt, seinen folgenden Lebensweg. Oftmals werden weise Leute, z. B. die Dorfältesten, gebeten, diese Anzeichen zu deuten und Voraussagen über Zukunft und Charakter des Neugeborenen zu machen.

Geburtsort (W20, Jäger-8, Moha-17, Nivese-17, Gaukler+5, Sireuner +5) _____

-16 bis 2 Wildnis, Hütte im Wald

3 Ruine (verl. Dorf, Festung, Tempel)

4-12 Dorf, Weiler, Burg

13-17 Stadt

18, 19 Großstadt

19,20 Wagen auf der Straße (Thorwaler: Schiff)

Besondere Umstände bei der Geburt (W20)	
1	Zwillingsgeburt
2	Erster Sonnenstrahl nach schwerem Unwetter
3	Sonne und Regen formten einen prächtigen
4	Regenbogen Sternschnuppen und Kometen zeigten sich am Himmel
5	Ucuro, der Siegestern, ging auf
6	Ein naher Bach färbte sich blutrot
7	Gleichzeitig starb in nächster Nähe ein Tier
B	"Lämmerschwänzchen": Das Kind trägt eine auffällige Locke am Hinterkopf - angeblich ein Zeichen, daß es von den Göttern auserwählt ist
9	Die Mutter verfiel unmittelbar nach der Geburt für mehrere Stunden in geistige Verwirrung (Apathie, Weinkrampf)
10	Vater stieß beim Anblick des Säuglings ein hysterisches Gelächter aus.
11	Während der Geburt war aus nächster Nähe stetes, unheimliches Gepolter zu hören.
12-	Keine
15	Die Wölfe und Hunde in der Umgebung begannen zu heulen
16	Gewitter und Hagelsturm tobten den ganzen Tag.
17	Ein Blitz fuhr aus heiterem Himmel nieder.
18	Sonnenfinsternis
19	Erdbeben
20	

3. Die Kindheit

Daß die Kindheit eine besondere Lebensphase sei und daß Kinder Zeit zum Spielen brauchten, ist für den Aventurier ein eher abwegiger Gedanke. Sicherlich gönnen gütige Eltern ihren Sprößlingen ein wenig Muße, doch wenn ein Kind alt und kräftig genug ist, um eine Arbeit auszuführen, muß es

Legitimation (W20, Mohas+2, Nivesen +3, alle anderen -1)

- 0-2** Kind wird in einer Stadt oder einem Dorf ausgesetzt und wächst als Findelkind bei Pflegeeltern auf (deren Stand nochmals erwürfeln)
- 3-17** Kind wird von Eltern anerkannt
- 18** Vater behauptet, daß das Kind von einem anderen Manne stamme.
- 19** Mutter behauptet, daß ihr Gefährte nicht der Vater des Kindes sei.
- 20-22** Das Kind gilt als schwächlich und nicht lebensfähig, weshalb es in der Wildnis ausgesetzt wird. Es wird jedoch gefunden und wächst bei einer anderen Sippe auf (deren Stand nochmals erwürfeln).
Das Kind gilt als schwächlich und nicht lebensfähig, weshalb es in der Wildnis ausgesetzt wird. Es wird bis zum sechsten Jahre von Wölfen großgezogen. Danach wird es von einer fremden Sippe aufgenommen.

sein Tagwerk verrichten. Bauernkinder helfen auf dem elterlichen Hof, Handwerkerkinder in der Werkstatt und sichern so frühzeitig die Ernährung der Familie. Beteiligung an der Tagesarbeit gilt als wesentlich wichtiger als Lesen, Schreiben oder gar regelmäßiger Schulbesuch, der in Aventurien gänzlich unbekannt ist.

Die Sprößlinge des Adels haben auch kein leichtes Leben. Sobald sie dazu in der Lage sind, üben sie das Reiten, den Umgang mit der Waffe oder höfische Sitten. Vor dem Gesetz ist ein Kind für eine Verfehlung genauso verantwortlich wie ein Erwachsener. Zwar berücksichtigen viele Richter das geringe Alter ihrer Angeklagten, doch ein Anspruch auf Milde besteht nicht. Der Begriff der Kindheit, wie wir ihn verstehen, umfaßt in Aventurien in etwa die Zeitspanne zwischen dem fünften und elften Lebensjahr.

Das Kind wird Zeuge eines Zw6hg6ttlichen Wunders _____

11 Das Kind l6uft von zu Hause fort (W6, Streuner -2)

4

Besondere Ereignisse w6ahrend der Kindheit (W20)

W6urfeln Sie zun6achst mit W3 (W6 : 2) die Anzahl der besonderen Ereignisse aus, und dann entsprechend oft mit W20 auf untenstehender Tabelle.

Das Kind findet einen G6nner: Ein Erwachsener wird auf das Kleine aufmerksam, weil er in ihm eine besondere Begabung entdeckt. Er verw6ohnt es mit Geschenken, erz6ahlt ihm von seinem Leben und seinen Fahrten und bringt ihm m6oglicherweise ein paar spezielle Fertigkeiten oder kleine Kunstst6ucke bei (W6).

- 1 Dieb, R6auber
- 2 Geweihter
- 3 Zauberer
- 4 alter Gaukler
- 5 Krieger/Kriegerin

3 Das Kind findet einen wertvollen Schatz in der N6ahe seiner Wohnst6atte (W6)

- 1-2 Beutel mit 2W6 Goldst6ucken
- 3 wertvolles Instrument
- 4 wertvolles Schmuckst6uck
- 5 kostbare Waffe
- 6 magischer Gegenstand

4 Die Eltern werden vom F6ursten f6ur eine besondere Tat belohnt.

Ermitteln Sie den Stand der Familie neu. (Sollten die Eltern schon von Adel sein, steigen Sie in der Adelshierarchie auf.) (W6)

- 1,2 mittelst6andisch
- 3,4 reich

5,6 adelig

5 Das Kind findet einen guten Freund gleichen Alters. W6urfeln Sie mit W6:1,2 die Freundschaft w6ahrt W6 Jahre, 3-6 die Freundschaft w6ahrt lebenslang. Der Freund ist (W6)

- 1 unfrei
- 2,3 arm
- 4,5 reich
- 6 adelig

Ein freundlicher Nachbar oder Geweihter unterweist das Kind in einer der folgenden K6unste (W6)

- 1,2 Lesen, Schreiben
- 3,4 Rechnen
- 5 Malen, Zeichnen
- 6 Musizieren

7 Die Familie zieht in eine andere Stadt oder ein anderes Dorf (Das Kind erlebt eine ungl6uckliche Zeit der Trennung von den Gef6ahrten der Heimat)

Eine Wahrsagerin sagt dem Kind eine gro6e Zukunft voraus.

Ein alter K6ampfer und guter Freund der Familie erz6ahlt von Abenteuern und Heldentaten. Das Kind ist davon sehr beeindruckt und m6ochte es sp6ater einmal diesem Recken gleich tun.

1

9

Die Eltern k6onnen die Schar ihrer Nachkommen nicht mehr ern6ahren. Sie geben ihr Kind in die H6ande einer anderen Familie (Stand neu ermitteln). Diese (W6, Streuner+2)

- 1-4 ist freundlich zu dem Kind
- 5-8 unfreundlich und nutzt das Kind als billige Arbeitskraft aus.

- 1 -1 kehrt nicht zur6uck und schl6agt sich allein durch
- 2 kehrt nicht zur6uck und w6achst bei Gauklern auf
- 3 kehrt nicht zur6uck und w6achst bei anderen Pflegeeltern auf (Stand neu ermitteln)
- 4-6 kehrt nach W6+3 Tagen zur6uck _____

12 Das Kind wird seinen Eltern geraubt und verschleppt. Es w6achst _____ fortan bei Pflegeeltern auf. (Stand neu ermitteln)

Freunde verf6uhren das Kind dazu, etwas Verbotenes zu tun (W6)

- 1-2 Es wird nicht erwischt
- 3-5 Es wird erwischt und milde bestraft
- 6 Es wird erwischt und hart bestraft _____

Das Kind zerstreitet sich mit einem Familienmitglied. Zwischen beiden regiert fortan blinder Ha6 (W6)

- 1 Vater
- 2 Mutter
- 3-6 eines der Geschwister

15 Das Kind wird f6ur etwas bestraft, das es nicht getan hat. Der Richter (W6)

- 1-4 l6asst Milde walten

5,6 bleibt hart

Das Kind wird von einem wilden Tier schwer verletzt

Ein Krieg oder Aufstand 6uberzieht das Land. Bei 1 oder 2 auf W6 kommt ein Familienmitglied dabei zu Tode (W6)

- 1 Vater
- 2 Mutter
- 3-6 Geschwister

18

Ein Familienmitglied kommt zu Tode (W6)

- 1 Vater
- 2 Mutter
- 3-6 Geschwister

wegen (W6)

- Todesurteil, berechtigt
- Todesurteil, unberechtigt
- 6berfall (R6auber, Orks)
- Raufh6andel
- Unfall
- Selbstmord

W3 Familienmitglieder werden durch eine Krankheit dahingerafft.

Bei 1 -3 auf W6 wird das Kind selber von dieser Krankheit befallen, 6uberlebt aber. (W6)

- 1 Vater
- 2 Mutter
- 3-6 Geschwister

20 Eltern und Geschwister kommen bei einem 6berfall (Orks, Oger, R6auber) ums Leben.

- 1,2 Das Kind schl6agt sich von nun an allein durch
- 3-6 Das Kind w6achst bei Pflegeeltern auf (Stand neu bestimmen)

J

II

4. Die Jugend

Jugend nennen wir die Zeitspanne zwischen dem zwölften und dem sechzehnten Lebensjahr. Beim einfachen Volk Aventuriens ist der Begriff "Volljährigkeit" unbekannt. Nicht selten kommt es vor, daß fünfzehn- oder sechzehnjährige Knaben und Mädchen heiraten, gemeinsam einen Hof führen und Kinder in die Welt setzen.

Manchmal tragen schon Dreizehn- oder Vierzehnjährige die Verantwortung für die kleineren Geschwister, weil die Eltern bereits tot sind. Erst *ab* einem bestimmten Alter als großjährig zu gelten, ist etwas für reiche Kaufleute oder den Adel.

Die Regelungen dafür sind von Familie zu Familie unterschiedlich. Meist gilt man in diesen Kreisen ab achtzehn, seltener auch erst ab einundzwanzig Jahren als erwachsen.

Besondere Ereignisse während der Jugend (W20)		
Würfeln Sie zunächst mit W3 die Anzahl der besonderen Ereignisse aus, und dann entsprechend oft mit W20 auf untenstehender Tabelle.		
1-4	Der jugendliche Held durchlebt eine Phase der Frömmigkeit, er sucht die Nähe von Geweihten des/der (W20, bei 13-20 noch einmal würfeln) 1 Praios 2 Rondra 3 Efferd 4 Travia 5 Boron, 6 Hesinde 7 Firun 8 Tsa 9 Phex 10 Peraine 11 Ingerimm 12 Rahja Nach dieser Zeit (W6) 1,2 entscheidet er sich, Geweihter zu werden 3-5 behält er einen starken Glauben an die Gottheit 6 wendet er sich wieder von der Gottheit ab	5 Er begegnet einem Kobold oder einer Fee 6 Er sieht ein Einhorn 14 Wie es üblich ist, geht der jugendliche Held bei einem Handwerker in die Lehre (W6, Streuner -1)) 0-5 bricht diese aber nach W6-3 Jahren ab 6 erhält die Freisprechung seiner Zunft 15 Die Eltern können ihre Familie nicht mehr ernähren (ggf. sinkt der Stand) und schicken deshalb den jugendlichen Helden fort, allein sein Glück zu machen. Er (W6, Streuner -1) 0-4 schlägt sich allein durch 5 beginnt in jungen Jahren ein Abenteuerleben (und wird damit verführt zum Spielerhelden. Ziehen Sie für jedes Jahr unter 16 zwei Eigenschaftspunkte und 15 TAW ab.) 6 wird von einer anderen Familie aufgenommen 16 Der jugendliche Held hat einen Rivalen. Dieser (W6) 1 ist ein alter Familienfeind 2 ist neidisch auf das Äußere des jugendl. Helden 3 ist neidisch auf ein Besitzstück des jugendl. Helden 4-6 ist in dieselbe Person verliebt wie der jugendl. Held
5	Der jugendliche Held erhält ein Stipendium für eine Krieger- oder Magierschule. (W6, Krieger -3, Magier -3, alle anderen +3) -2-2 Er schafft den Abschluß 3-9 Er fliegt von der Schule	17, 18 Der jugendliche Held soll verheiratet werden. Ihm gefällt der zukünftige Ehepartner aber nicht, so daß er fortläuft. (W6, Streuner -1) 0-5 Er schlägt sich fortan allein durchs Leben 6 Er wird von einer anderen Familie aufgenommen
6	Der jugendliche Held hilft einem verletzten Tier, das ihm von nun an treu folgt	19 Der jugendliche Held wird von einem wilden Tier schwer verletzt
7-11	Der jugendliche Held verliebt sich (W6) 1,2 unsterblich, stößt aber nicht auf Gegenliebe 3,4 aber der geliebte Mensch zieht fort, und der jugendliche Held kann ihn nicht vergessen 5 doch der geliebte Mensch kommt ums Leben 6 und stößt auf Gegenliebe	20 Eltern und Geschwister kommen bei einem Überfall (Orks, Oger, Räuber) ums Leben. (W6, Streuner -3) -2-5 Der jugendliche Held schlägt sich von nun an allein durch 6 Der jugendliche Held lebt fortan bei Pflegeeltern (Stand neu bestimmen)
12	Der jugendliche Held trifft auf eine berühmte Persönlichkeit und ist von ihr sehr beeindruckt.	
13	Dem jugendlichen Helden widerfährt Seltsames (W6) 1 Eine Warnung im Traum rettet ihm das Leben 2 Er begegnet einem längst verstorbenen Freund oder Verwandten 3 Er träumt von einer Queste. Der Gedanke daran läßt ihn nicht mehr los. 4 Er steht einem wilden Tier gegenüber, kann diesem aber offenbar befehlen, nicht anzugreifen.	
<i>Damit wäre die Hintergrundgeschichte Ihres Helden fertig. Für den weiteren Lebensweg bis zum Grabe ist - soviel wir wissen - bereits gesorgt. Fragen Sie Ihren Meister!</i>		

Aventurische Namen

Der Name ist das erste Geschenk, das ein neugeborenes Kind von den Eltern erhält. Er begleitet den Menschen meist ein ganzes Leben lang und sollte mit Bedacht ausgewählt werden, denn immerhin ist er mehr als nur ein klingvolles Wort: Ursprünglich hat jeder Name eine Bedeutung, er beschreibt Fähigkeiten, Wesensmerkmale und Qualitäten, die seinem Träger zu eigen sein sollen. So ist es nicht verwunderlich, daß sich die Eltern mit der Namensgebung ihrer Sprößlinge große Mühe geben und nicht selten Dorfälteste, Geweihte oder Wahrsager zu Rate ziehen. Allerdings muß man anmerken, daß die Herkunft vieler Namen allgemein unbekannt ist, und man muß schon ausführlich in altgüldenländischen Quellen stöbern, um hinter den Sinn zu kommen. In einigen Fällen (z. B. Rondralieb oder Wolf) scheint die Bedeutung jedoch klar auf der Hand zu liegen.

Stellen Sie sich einmal eine aventurische Bauernkate vor: den Vater, die Mutter und eine Schar von dreizehn Kindern. Dreizehnmal haben sich die Eltern den Kopf darüber zerbrochen, wie sie nun den neu angekommenen Nachwuchs nennen sollen. Dabei werden alle ihre Sprößlinge nur schlichte Bauern sein - Ihre Spielfigur ist hingegen ein HELD. Ist es da nicht nur recht und billig, einen besonders schönen, wohlklingenden Namen auszusuchen. Sie müssen schon zugeben, daß es höchst eigenartig klingt, wenn sich "Klaus-Oliver" aufs Pferd schwingt und da vongaloppiert. Alle Klaus-Olivers mögen uns verzeihen, aber um wieviel besser hört es sich doch an, wenn "Refardeon" sein Reittier besteigt und die Straße heruntereilt? Sie merken schon, aventurische Namen haben einen anderen Klang als irdische, und sie unterscheiden sich auch erheblich von den auf anderen Welten gebräuchlichen. So sind Elrics, Conans und wie sie alle heißen, in Aventurien fehl am Platze, ganz abgesehen davon, daß es einige Geschmacklosigkeit verrät, einen erststufigen Zauberanfänger Gandalf zu nennen.

Um Ihnen bei der Namensgebung Ihres Helden ein wenig unter die Arme zu greifen, haben wir einige Listen vorbereitet. Hier finden Sie Namen der verschiedenen aventurischen Sprachen. Dabei erheben wir natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Auch sind die Geschmäcker bekanntlich verschieden, und Sie können Ihrer Phantasie freien Lauf lassen, falls Sie nichts Passendes finden. Falls Sie der Meinung sind, einige der von uns aufgelisteten Namen, hätten einen gar zu seltsamen Klang, bedenken Sie bitte, daß die Namen ja auch vom Spielleiter zur Kennzeichnung von Meisterpersonen gebraucht werden. Hier kann es oft nicht schaden, einen etwas kauzigen - und damit sehr einprägsamen - Namen zu verwenden. Der Gedanke an die Spielleiter war es auch vor allem, der uns bewogen hat, die vielen, über mehrere Spielhilfen verstreuten Namenslisten, hier noch einmal an einer Stelle zusammenzufassen. Es kann für den Meister nämlich sehr lästig

sein, in drei und mehr Boxen nach Namen zu forschen, nur weil er mal rasch eine Räuberbande vorstellen möchte, in der sich Angehörige mehrerer Völker zusammengefunden haben.

Garethische Namen

Garethi ist die gebräuchlichste Sprache Aventuriens. Sie wird im hohen Norden genauso gesprochen wie im Mittelreich, dem Lieblichen Feld oder den südlichen Stadtstaaten. In diesen Gegenden ist es üblich, einen Vor- und einen Nachnamen zu tragen. Ersterer wird dem Kind von den Eltern verliehen und lebenslang nicht mehr geändert, letzterer wird je nach Region vom Vater oder der Mutter übernommen. Natürlich gibt es auch Ausnahmen. Kein Gesetz schreibt das Tragen eines Nachnamens vor, und so mancher mag Gründe haben, den elterlichen Namen nicht anzunehmen. Über den Ursprung der Nachnamen könnte man dicke Bände füllen. Meist entstanden sie aus einer Berufsbezeichnung (Schmied, Schuster), aus der Herkunft (Angbarer, Lowanger), oder wurden von den Mitmenschen geprägt. Dabei lassen sie oft auf eine mehr (Dragentod) oder weniger (Meeltheuer) rühmliche Familiengeschichte schließen. Im folgenden finden Sie eine Liste garethischer Vor- und Nachnamen. Gebräuchliche Abwandlungen, Kurz- und Koseformen haben wir in Klammern gesetzt. Übrigens ist es immer wieder einmal Mode, den Kindern thorwalsche, tulamidische, elfische, nivesische oder norbardische Namen zu geben.

Weibliche Vornamen

Adaque, Aldare (Alda), Alena, Alinde, Alruna, Alvide, Arba, Belona, Bernika (Berna), Binya, Birsal, Boriane, Caya, Celissa, Cella, Charme, Coruna, Daria (Dari, Dara), Dela, Derya, Dhana, Dilga, Dimiona, Doride, Dorlen, Drala, Dramina, Duridanya, Dythlind, Edala, Efferdane, Elida, Elwene (Elene), Emer, Fenia, Fiana (Fina), Firisa, Firuna, Franka, Gala, Ginaya, Girta, Gissa, Gumelde, Gwynna, Harika (Harika), Heiltrud, Heia, Hesindiane, Hesine, Hitta, Idrä, Ifimia, Ilke, Ingrimma, Isida, Jadwina, Jasinai, Jette, Josmine, Jule, Junivera, Karima, Khorena, Krona, Kysira, Larona (Lana), Leta, Lidda, Linai, Livia, Losiane, Ludilla, Maline, Mären, Mirya, Mo, Morena (Mora), Nana, Neetya, Nella, Niam, Odelinde, Oleana (Ola), Olorande, Ondinai, Ondwina, Palina, Perdia, Praiosmin, Perainiane, Praiadne, Quenia, Quelina, Quisira, Rahjalieb Rahjane, Rahjada, Ragnar, Renzi, Roana, Rondirai, Rondralieb, Rondriane, Rovena, Saginta, Sannah, Sana (Sari), Selinde, Sumudai, Susa, Sylvette, Tanit, Thalionmel, Thornia, Thyria, Titina (Tita), Tsaja, Turike, Udha, Ulinai, Ulmia, Utsinde, Uthjane, Vana, Viridia, Vi-

stella, Waliburia (Wala), Wina, Wilimai, Xaida, Xaviera. Xerane, Xinda, Yanis, Yasmina, Yassia, Ysinthe, Yolande (Yola, Yolde), Yosmia, Ysilda, Zeld, Zeld, Zidane, Zidona, Zita, Zoe, Zylya (Zyla)

Männliche Vornamen

Adran, Alrik, Angrond, Anjun, Answin, Ardor (Ardo), Baltram, Bardo, Berman, Bernhelm, Bogumil (Bomil), Boromil, Boronian, Bosper, Brin, Burgol, Bunan, Cassim, Colgan (Colga), Connar, Cordovan, Curthan, Cyberian, Daberl, Darian, Eberhelm, Eboreus, Edorian (Edo), Efferdan, Eibrecht, Elgor, Emmeran, Einbrecht, Eran (Erlan), Erzian, Ettel, Falk, Felian, Fingorn, Firunian, Firutin (Firn), Folmian, Fredo, Frumol, Geppert, Gerding, Gernot, Gero, Gerrik, Gerion, Gorm, Goswin. Groben, Gordan, Grothrin, Gumblad, Hagen, Hai, Haldan, Hakon, Hane, Harad, Helmar (Helme), Helmbrecht, Hesindian, Hilgerd, Iber, Igan, Ingalf (Ingolf), Irian (Irion), Jergan, Jobdan, Jost, Kaiman, Karon, Kedio, Kulman, Kvalor, Lares, Lechdan, Leomar, Linnert, Losan, Malzan, Melcher, Movert, Odilbert (Odil), Odilon, Ogdan, Olk, Orlan (Orelan), Pagol, Parinor (Parainor, Perainor), Patras, Peradan, Perainian, Polter, Praiodan, Quanion, Quendan, Quin, Radulf, Rahjadan (Rahjan), Rank, Rauert, Raul, Refardeon, Reo, Robak, Roban Rondrian, Rukus, Rumpo, Sal, Salix, Savertin Sindar, Stipen, Stordan (Stordi an), Sumudan, Thallian, Thimorn, Thisdan, Timshai, Torben, Trautman, Travin, Travidan (Travidan), Tsafried, Tsadan, Ugdalf (Ugalf), Ugdan, Ugo, Ulfried, Ungolf, Valpo, Varman, Vibum, Virus, Voltan, Vorlop, Wahnfried, Weif, Wolfman (Wolf, Wolfhart), Wulf, Wulfhelm. Xandros, Xindan, Xeberto. Xerber, Yann, Yantur, Yendan (Yendar, Yendor), Yerodion, Yeto, Zondan, Zolthan, Zordan,

Nachnamen

Adersin, Algerein, Alfaran, Alf, Angbarer, Anjuhal, Arberdan, Aires, Arsteener, Babek, Bachental, Bagosch, Ballurat, Bartlenhaus, Bellentor, Berlind, Brauer, Bregelsaum, Bochsansen, Bodiak, Burkherdall, Damotil, Darben, Dargel, Daske, Derp, Derpel, Dorc, Durenald, Ehrwald, Engstrand, Eslebon, Fernel, Fidian, Folmin, Fredor, Fuxfell, Galdifei, Garje, Gemiol, Gerdenwald, Gerrich, Gesse, Glimmerdiek, Gorbas, Grabensalb, Groterian, Ghune, Hainsate, Hamischmacher, Helmisch, Hiligon, Honorald, Horger, Horigan, Huisdom, Hullheimer, Ilgur, Inke, Jetsam, Jolen, Karolus, Keres, Korber, Kormin, Kominger, Kremso, Kürzer, Lassan, Lonnert, Liegerfeld, Lowanger, Mamion, Maurenbrecher, Meeltheuer, Musker, Nattel, Okdam, Okenheld, Olben, Oldenport, Otresker, Rogel, Peresen, Plötzbogen, Prem, Prutz, Quarzen, Redo, Rodiak, Rundarek, Ruttel, Sandström. Seehoff, Spichbrecher, Steinhauer, Sturmfels, Tannhaus, Termoil, Tiefhuser, Timerlan, Toberen, Trallo, Treublart, Triffon, Tucher, Tulop, Ulfaran, Welzelin, Wertimol, Westfal, Winterkalt, Zornbold, Zandor, Zeel, Zertel, Zumbel

Bornländische Namen

Weibliche Vornamen

Alinja, Alwinje, Baemja, Bernischa, Boronje, Charinje, Danja, Dorlin, Dunjascha, Eljascha, Elkwine, Elkwinja, Elmjescha, Firunja, Frinja, Gari, Geertja, Grimje, Gritten, Gudwinja, Helvja, Hesinja, Ifirmja, Ilmjescha, Irinja, Isidra, Jadvine, Jadvige, Janne, Jedwinja, Jella, Karinja, Kundra, Libussa, Luta, Lysminja, Maline, Malinja, Marja, Moschane, Nadjescha, Najescha, Nessa, Nokia, Olja, Paale, Paisuma, Peranka, Rowena, Rowinja, Rudwischa, Salwinja, Selwine, Sewjescha, Sulja, Tanile, Tineke, Tjeika, Turiken, Ulmjescha, Urjelke, Vanjescha, Verosja, Warja, Winja, Yassula, Zidanja, Zidonje

Männliche Vornamen

Albin, Almin, Arlin, Baerjan, Bosjew, Boutsen, Coljew, Dabbert, Daanje, Danow, Duchdo, Dulgjev, Elkjow, Elko, Elkwin, Ertzel, Firnjan, Firunew, Fredo, Galjan, Goljev, Grimjan, Grimow, Hane, Hanjow, Helmjev, Hurdo, Iber, Ilmin, Irjan, Ischtan, Jaakon, Jasper, Jarle, Joost, Jucho, Koj, Kolkja, Laran, Linjan, Lumin, Meljow, Mew, Miljan, Mjesko, Nassin, Neerjan, Norbo, Olko, Orschin, Oswin, Panek, Pedder, Pettar, Pitjow, Pjerow, Rajan, Rowin, Rudjev, Stane, Stormin, Suschin, Tannjev, Thezmar, Torjin, Travin, Ugo, Ulmjan, Ulmew, Vito, Wolpje, Woltan, Wulfen, Wulfjev, Xebbert, Zidon, Zorjan

Zunamen

Alwinnen, Aratuken, Baerensen, Baerow, Bornski, Brinske, Dappersjen, Drulgosch, Eelkinnen, Elkensen, Efmjsen, Firmske, Firunkis, Gartimpski, Gerbensen, Gerberow, Hinzke, Hjalmarew, Hollerow, Ilmensen, Ilumkis, Jannerloff, Janske, Juchski, Karenkis, Karjensen, Kunzke, Laikis, Larinow, Luminow, Meskinske, Miljes, Muselken, Nagragiski, Notjes, Ouvensen, Parenkis, Peddersen, Peddersjepen, Peschelei, Puschkinske, Rodensen, Ruderow, Sewerski, Sjepensen, Stipkow, Surjeloff, Timpski, Tuljow, Turjeleff, Ulmensen, Ulmski, Walroder, Walsjakow, Walsareff, Wolpje

Thorwalsche Namen

Auf ihre ganz eigene Art und Weise tun sich die Thorwaler mit der Namensgebung ihrer Sprößlinge am schwersten. Über den Vornamen ist man sich relativ schnell einig, aber der Abstammungsname, der das Kind mit der Ottajasko, oder genauer gesagt, mit einem Elternteil verbindet, ist nicht so leicht gefunden. Er wird einfach aus dem elterlichen Vornamen und, je nach Geschlecht, dem Zusatz -son bzw. dotter (seltener: dottir) gebildet. Janda Jurgesdotter heißt also Janda, Tochter des Jurge. Vater und Mutter müssen sich aber darüber "einigen", welches der beiden Elternteile dem Kind seinen Namen gibt. Doch welcher stolze Thorwaler würde schon freiwillig auf dieses Privileg verzichten? So kommt es zu einer Entscheidung, die für das rauhe Volk in Aventuriens Norden typisch ist: zu einem Ringkampf zwischen Vater und

Mutter. Der Sprößling wird dann nach dem Namen des Siegers benannt. Ab und zu kommt es vor, daß ein Kind gleich starke Eltern hat und beide Kämpfer nach zwei- oder mehrstündigen Gerangel erschöpft zu Boden sinken. Ergebnis ist dann meist, daß das Kind wechselweise die Namen beider Elternteile trägt.

Weibliche Vornamen

Akja, Alfhild, Algrid, Alvida, Andra, Anga, Anhild, Arva, Angrima, Ask(a)ra, Baerhild, Bera, Bjarnilda, Branda, Bridgera, Bryda, Dotta, Eilif, Eindara, Eldgramma, Elkeida, Erkenhild, Firunja, Fjolnara, Frenhild, Garheit, Garhilda, Grea, Grima, Gundrid, Hjalka, Hardgera, Hjalma, Hjalla, Hjelgira, Hjura, Ifimgira, Ingira, Iskra, Isliva, Jandra, Janda, Jandara, Jora, Jurga, Karva, Katla, Kjaska, Korja, Lialin, Lingard, Malina, Marada, Nelligard, Norhild, Odda, Olburga, Olverja, Ottarenja, Ragna, Ragnild, Ragnid, Rondrija, Rondriwulfa, Salda, Senda, Sendja, Sindara, Solva, Sura, Svalla, Svenna, Swafnidra, Swafnild, Swanda, Swangard, Thorfinna, Thorhalla, Thorkatla, Tjalva, Travidja, Tula, Tuwine, Walla, Yasma

Männliche Vornamen

Aki, Angar, Aril, Arinbeom, Arngrim, Arve, Asgrimm, Askir, Asleif, Beom, Bersi, Bjarni, Brand, Gern, Deom, Efferdi, Egil, Eilif, Eirik, Eldgrimm, Estorik, Faenwulf, Firunjar, Fjólnir, Frenjar, Garald, Garulf, Garsvir, Gunn, Hallar, Harsger, Hasgar, Helgir, Hengist, Herjolf, Herrn, Hjall, Hjalti, Hjore, H(j)aldar, H(j)almar, Ingald, Ingram, Iskir, Isleif, Jora, Jurge, Kari, Kjaskar, Korin, Laske, Liskolf, Olgard, Olvir, Oremo, Orezar, Orrik, Orgen, Orm, Ottan, Ottaran, Phileas, Ragnar, Rangold, Raskir, Rorlik, Rorlif, Runolf, Salgar, Starkad, Swafnan, Tevil, Thinmar, Thivar, Tjalf, Tjall, Thorgun, Thorkar, Thurbold, Thure, Torben, Torbrand, Tore, Torfin, Torga!, Torkil, Torlif, Torstor, Trol(ske), Tronde, Valadur, Wandrad, Walkir, Yngvar

Nivesische Namen

In den Steppen und Wäldern des hohen Nordens lebt das Volk der Nivesen. Sie ziehen mit den großen Karenherden durch die Lande, stets auf der Suche nach neuen Weidegründen. So leben sie schon seit Jahrhunderten in ihrer eigenen, naturverbundenen Art. Wer die Nivesen besucht, wird bald feststellen, daß dieses Volk nicht den Zwölfgöttern, sondern einer anderen, eigenartigen Religion anhängt: Sie verehren die Wölfe, die mächtigen Jäger des Waldes. Nach alten Legenden lebten früher, zu besseren Zeiten, Menschen und Wölfe in einer Gemeinschaft. Sie teilten die Jagdbeute und sprachen sogar eine gemeinsame Sprache. Letztere Eigenschaft, nämlich mit den Wölfen reden zu können, sagt man auch heute noch den Nivesen nach. Und in der Tat kommt es bisweilen vor, daß sich Mensch und Wolf in Liebe verbinden.

So ist es nicht verwunderlich, daß jeder Nivese neben seinem Rufnamen einen "Wolfsnamen" trägt, der ihm seinen Platz

40

in der Gesellschaft der Wolfsrudel zuweist. Berichten zufolge stammen die Wolfsnamen aus einer geheimen Sprache, die hauptsächlich aus Knurrlauten besteht. Wir halten dies für stark übertrieben und gehen eher davon aus, daß es sich um übliche, vielleicht ein wenig abgewandelte nivesische Vornamen handelt. Der Wolfsname ist kein Geheimnis, doch es ist unüblich, einen Nivesen bei diesem zu rufen. Nachnamen im üblichen Sinne sind den Nordlandnomaden fremd. Stellt sich ein Nivese vor, so nennt er seinen Rufnamen und den des Stammeshäuptling: "Ich bin Nirka von Einuks Stamm."

Weibliche Vornamen

Airaksela, Amuri, Aukafju, Baituri, Bjanju, Biniaki, Burti, Dakauju, Dana, Dionju, Duri, Eikaju, Emela, Eskola, Falkja, Ferturi, Fid(a)ju, Gateiki, Geika, Godju, Hauka, Hirolja. Hikia, Hyvinga, Ikaju, Ila, Irti, Isalmi, Jalani, Jokela, Jokja, Jonuri, Jutila, Jyla, Kajani, Kantala, Karenju, Karra, Katimäki, Kaukalathi, Keitakju, Kela, Kelva, Kisa, Koski, Kuopi, Kura, Lahti, Lappila, Lauka, Lieksa, Liskaju, Loja, Lojmaa, Murula, Myrra, Nakila, Näljavena, Nirka, Nivilaukaju, Nujala, Ojakalla, Olu, Paukaja, Peltju, Pori, Purolju, Rael(a), Rauma, Roika, Rukosari, Saari, Sarela, Saviharju, Savolina, Sievi, Sjunda, Sotkia, Takoja, Tiensu, Tolsa, Torhola, Tuira, Turi, Ulu, Ulvila, Ura, Usi, Vaala, Varpa, Vatja, Vedaju, Vella, Viala, Vieki, Vika, Ylista, Zurti

Männliche Vornamen

Abjo, Adjok, Airujo, Altanan, Arjuk, Arko, Banuk, Beranen, Berko, Binjok, Danjuk, Dernkjo, Dragjo, Ebnan, Eikaljok, Eiko, Einuk, Enan, Enko, Eno, Enu, Erljuk, Gaitjok, Gannan, Gamuk, Genko, Gjotemuk, Gorfangnu, Gurjinen, Hanko, Hautan(an), Heimanuk, Hietanen, Honuk, Horganan, Hunjok, Huno, Janjuk, Jorinen, Jurtan(an), Kaikanuk, Kalkuk, Kaunanen, Kauno, Keinjo, Kervo, Kilh(j)o, Kinajo, Kintan(an), Kuljuk, Kumo, Kylänjak, Lanan, Latu, Leikinen, Leksvaen, Lieto, Mada(nan), Maenan, Matiljok, Minkio, Mouhuk, Nantalin, Nerko, Niljo, Nurmjo, Nysjo, Olainen, Paimjo, Parkanjuk, Peltjo, Pirtijok, Rakjo, Rasjuk, Raumo, Ruukjok, Sandjo, Sein(j)uk, Silkajok, Simjok, Svartjok, Tamperen, Toljok, Tsaekal, Turkunen, Tyrjuk, Uljok, Ulo, Valen, Valjok, Vik, Ylsjok, Zanak, Zeino

Alanii-Namen (Norbardische Namen)

Ähnlich wie im Mittelreich ist es bei den Norbarden üblich, einen Vor und einen Familiennamen zu tragen, wobei hier der Begriff Familie weiter zu fassen ist als üblich und eher Sippe bedeutet. Männliche und weibliche Vornamen ähneln einander bei den Norbarden sehr stark, und man kann die männliche Form sehr leicht durch Änderung der Endung in -a oder -ja in die weibliche umwandeln. Die Norbarden stammen bekanntermaßen von den Tulamiden ab, und es war bei ihnen - genau wie bei ihren südlicheren Verwandten - lange Zeit üblich, daß eine Frau die Sippe anführt. Insofern sind die unten angegebenen Nachnamen

strenggenommen die weibliche Form, die männliche endet auf -o oder -jo (z. B. Surjeloffo). Heutzutage ist dies jedoch weitgehend in Vergessenheit geraten, und nur noch wenige Männer hängen ein -o an ihren Sippennamen an.

Weibliche Vornamen

Abra, Aikulja, Akilja, Argja, Banja, Barina, Berilja, Besga, Birgat, Bogja, Chren(), Dagrja, Darka, Dascha, Datescha, Derja, Dirgisa, Eborja, Eika, Elkja, Etris. Fan(), Fagrisa, Felja, Fetanka, Finja, Frankja, Ganris, Gerja, Girtinka, Gulja, Haka, Hedja, Helna, Hetinka, Hirja, Huldja, Hurt(), Ibra, Imja, Ischa, Ismenka, Jalinka, Jalna, Jaminka, Janka, Jascha, Jaunava, Jelena, Julenka, Juminke, Karena, Katjenka, Kerja, Kitinka, Koija, Koscha, Kurja, Lexaja, Lenija, Liminka, Mascha, Merischa, Minka, Mischala, Mokascha, Murja, Obanja, Olgad(), Olja, Orinka, Otja, Pawla, Pidescha, Polita, Potinka. Radescha, Radra, Reska, Rika, Rischinka, Ruschane, Sanja, Slanka, Soscha, Talja, Tatja, Terlaja, Thesi(), Titanka, Tuminka, Umerike, Upa, Vesanka, Wlada, Zerinka

Männliche Vornamen

Adrej, Aikul, Aleks. Amun, Arej, Arljew, Akhtaw, Banjew, Barin(s), Beril, Bjuro, Bogul, Boril, Bradrik, Burgej, Dagri, Darbin, Darjew, Daswadan, Dergej, Dirgis, Dorko(w/), Ebran(i/j), Elkman, Erdoj, Ergjew. Etril, Fadril, Fagris, Fargej, Fenew, Fjedril, Fjinko, Fogutil, Fradrik, Fredoj, Ganew, Ganri, Glawnaj, Gojelno, Gossud()jar, Guri, Ibron, fjew, Ilko, Irgoj, Jagotin (Jago). Jallik, Janko, Jaslaw, Jenko, Juchow, Kargemil, Kaspaj, Kaspron, Kergaj, Kergil, Kolaj, Lankej, Lari, Laromir, Leguslaw, Lexej, Malmodir, Mermaidin, Mija, Mikail, Mjesko, Mocosch, Okil, Okjadir, Olboj, Patril, Perun, Pjatril, Raswedj, Radul, Respo, Rogoff, Rurtin, Sajud, Samjon, Swantew, Swiat, Tassil, Tatjan, Teskisich, Thund()jar, Tuljew. Upraw, Uriel (Urjel), Watelno, Wlad, Zanisich

Familien-/Sippennamen

Abrinken, Aljef, Arlin, Arrastin, Atranzig, Bagoltin, Bartineff, Bilenzig, Bolscheff, Burtinen, Butanjeff, Chadjeff, Choprutin, Dagine, Dagonneff, Dallentin, Daprusek, Dimrinen, Dogeljeff, Dukatajeff, Elin, Emaneff, Erginen, Etajeff, Eugoltin, Fagjeff, Fantinen, Ferjeff, Filajeff, Firmin, Fogil, Fogujeff, Frantischek, Fruginen, Gamajeff, Garkinen, Gerechtjeff, Certainig, Gorenig, Hardering, Helajeff, Horninen, Hurlemaneff, Ibrajeff, Ijineff, Imonin, Itolojeff, Janeff, Janig, Jeninen, Jikajeff, Jonkjeff, Jurgavist, Jataneff, Kereling, Koranzig, Kowalejeff, Lenejeff, Linerajeff, Loranin, Lugoltin, Marginen, Mogoljeff, Nogil, Nurkajeff, Olscheff, Otaninen, Persanzig, Porgajeff, Reschgin, Sewerin, Sievening, Surjeloff. Tsirkevist, Tureljeff, Ugradin, Wodjadeff,

Tulamidische/Novadische Namen

Die Tulamiden kennen keine Unterscheidung zwischen Eigennamen und Berufsbezeichnungen; viele Menschen

werden einfach mit letzterer angesprochen und empfinden dies durchaus nicht als unhöflich oder unpersönlich. So haben sich aus den Berufen inzwischen Namen gebildet, als Beispiel soll hier Haimamud dienen, was Erzähler/Historiker bedeutet und ein beliebter tulamidischer Vorname ist. Wichtig ist für den Tulamiden seine Abstammung, weshalb er einen Vaternamen führt, der mit *ibn* (ben im Novadidialekt) an den Vornamen hängt wird. So bedeutet Alrik ben Shafir Alrik, Sohn des Shafir. Die weibliche Form des Vaternamens wird mit *saba* oder zuweilen einen nachgestellten *sun* bzw. *sunya* gebildet (Aischa saba Sahil, Aischa Sahilsuni).

Gebräuchlich ist auch der Ehrenname, der mit der Silbe *-al* gebildet und nachgestellt wird, zum Beispiel: *al-Fessir* (der Listige)

Weibliche Vornamen

Abrizah, Aischa, Aishulibeth, Alhina, Ashaybith, Ayla, Ayrina, Ayshal, Azina, Belima, Belizeth, Beychaliban, Birshen, Chalibah. Delilah, Demeya, Dilhabeth, Damila, Dunja, Erzibeth, Emiramis, Esmalda, Fadime, Fahimja, Fayrishe, Ferushan, Halima, Heyeshan, Hidaybeht, Isha, Izmaban, Jamilha, Jushibi, Josmabith, Karhima, Kerime, Kemilla, Laila, Milhibeth, Mirhiban, Mirshan, Nahema, Nassiban, Nazmeya, Nedime. Neraida, Nesliha, Nurhan, Oyan, Oymira, Onchabeth, Palmeya, Perishan, Perizel, Ranchel. Renahban. Riffah, Sefira, Selime, Semirhija, Shahane. Shanja, Shenny, Sherizeth, Sheydan, Shila, Shuhelja, Shulam, Sulibeth, Tulameth, Tulmyrja, Yashima, Yasine, Yezemin, Zechiban, Zufhamin

Männliche Vornamen

Abdul, Abu, Achmad, Achtev, Alev, AH, Alrik, Amir, Assaf, Aytan, Benayman, Chadim, Charef, Cherek, Dajin, Deniz, Dilhaban. Dschadir, Dscherid, Dunchaban. Erkhaban, Esalam, Faizal, Faramud, Feruzef, Ftaihif, Feyhach, Gaftar, Habled, Hadjiin, Haimamud, Hairan, Hamar, Hamed, Hamil, Haschnabah, Hilal, Ismeth, Jachman, Jalif, Jassafer, Jedrech, Jikhbar, Kasim, Kazan. Kashban, Khalid, Karmal, Khorim, Khusrau, Mahmud, Marwan. Melekh, Melahath, Mezzek, Mhanach, Mhukkadin, Muammar. Mustafa, Nareb, Nasreddin. Nazir. Nebahath, Neriman, Nezahet, Omar, Omjaid, Pakhizal. Perhiman, Rafid, Rashim, Rashman, Rastafan, Rechan, Rezzan, Rhayad, Ruban. Rohal, Ruchan, Sahil, Said, Saiman, Sanshied, Sedef, Selim, Selo. Seyshaban, Shabob, Shafir, Sulman, Surkan. Tulachim, Tulef, Tuleyman, Ukhraban, Umran, Yakuban, Yali, Yelmiz, Yussuf, Zachan, Zachaban, Zelhiman, Zuhai, Zuhamid

Mohische Namen

Noch mehr als bei allen anderen aventurischen Völkern drückt der Name bei den Mohas die hervorragenden Eigenschaften seines Trägers aus. Der mohische Sprößling bekommt von seinen Eltern einen Rufnamen, den er meist nicht bis zum Lebensende trägt. Sobald die Knaben und Mädchen

herangewachsen sind, haben sie das Recht, sich selbst nach einer ihrer Taten, einer vom Rauschkrautgenuß hervorgerufenen Vision oder ähnlichem zu benennen. In aller Regel wird davon Gebrauch gemacht, und der neue Namen von der Dorfgemeinschaft anerkannt.

Sollte ein erwachsener Moha seinem Namen keine Ehre machen, wird er von seinen Stammesgenossen oft bei einem weniger rühmlichen Spitznamen gerufen, den er akzeptieren muß. Allerdings kann er diese Scharte durch mutiges und kluges Handeln wieder auswetzen.

Anders verhält es sich mit dem Tapamnamen, den die Mutter dem Kind direkt nach der Niederkunft gibt und der im Laufe des Lebens nicht geändert wird. Er ist der Name des Schutzgeistes und beinhaltet gleichzeitig all das, was sich die Eltern für ihren Sprößling wünschen. Der Tapamname ist ein großes Geheimnis, nur der Namensträger selbst und seine Eltern kennen ihn. Geschwister erfahren erst dann von ihm, wenn sie alt genug sind, ihn nicht auszuplappern. Manchmal erzählt man den Tapamnamen auch den engsten Freunden. Das ist ein Zeichen großen Vertrauens, denn durch fortwährendes Rufen des Tapamnamens kann man den Schutzgeist von seinem Träger fortlocken und diesen somit ins Unglück stürzen.

Die Mohas unterscheiden nicht zwischen typisch männlichen und weiblichen Vornamen. Sollte es nötig sein, z. B. weil ein Mann und eine Frau im Dorf den gleichen Namen tragen, kann man durch ein nachgestelltes Cawe bzw Ca eine weibliche Form bilden. Der Mann fügt entsprechend eine Hapa oder einfach Ha seinem Namen hinzu. Auch Familiennamen sind den Mohas fremd. Entweder ist der Ruf einer Jägerin oder eines Kriegers schon so weit gedrungen, daß jeder Zusatz überflüssig ist, oder man bezieht sich auf ein berühmtes Elternteil. Beispiel: "Ich bin Cante-Tinza, Sohn von Huka-Hey Ca, die drei Ojianiha besiegt hat."

Mohische Namen

Ake-Iya (Schreitet mit Kamaluq), Anhe (Kommt bei Morgendämmerung), Anpahah (Giftpfeil), Cankuna(Flink), Cante-Tinza (Tapferes Herz), Catka (Linke Hand), Cekpa (Nabelschnur, kindl. Gemüt), Eyapa-Tisa (Laute Stimme), Hahatonwan (Rauschkraut), Han-Hepi (Mond, Nacht), Hayatepe (Drei Speere), He-Sche (Sonne), Hey-Moca (Vier Finger), Hiye-Haja (Tausend Worte), Ho-laya-Yo (Geht voran), Huka (Fürchtet sich nicht), Huka-Hey (Kriegsruf), Isna-Inti (Einsam), Istima-Tonko (Hört im Schlaf den Schreibvogel nicht), Kehala (Schildkröte), Miniwatu (Kind des Wassers), Pahaha (Kurzes Haar), Panhahe (Alligatorzahn), Sica (Spricht mit zwei Zungen), Tapam-Wah (Den die Geister schützen), Tapo (Schlange), Taya-Zo (Flötenspieler), Tokahe (Zu groß für seinen Schurz, Großmaul), Tonkowan (Geistertänzer), Wapiya (Seine Hände tun Gutes), Yako (Katze, Raubkatze)

Eigentlich gibt es keine "typischen" mohischen Namen, ein jeder hat das Recht, sich so zu benennen, wie es ihm in den Sinn kommt. Um Ihnen davon einen Eindruck zu vermitteln, haben wir ausnahmsweise einmal die Bedeutungen angegeben.

42

Rogolan (Zwergisch)

Auf die Namenswahl der Zwerge werden wir in einer später erscheinenden Spielhilfe noch ausführlich eingehen. Die folgende knappe Liste soll vor allem Spielleitern, die einen Zwerg 'benamen' wollen, von Nutzen sein. Neben dem Vornamen, den das Zwergenkind bei seiner Geburt erhält, trägt es noch einen Abstammungsnamen, wobei sich Söhne nach dem Vater und Töchter nach der Mutter benennen (Gurthag, Sohn des Grubosch, Thorescha, Tochter derTirzula). Zwerge neigen sehr dazu, innerhalb einer Abstammungslinie ähnliche Vornamen, gerne mit gleichbleibendem Anfangsbuchstaben zu verwenden.

Weibliche Namen

Agescha, Andra, Artrima, Barine, Bischa, Bolrima, Cadrima, Cugula, Dagrime, Derscha, Dorescha, Duglima, Dugulne, Fenlika, Garescha, Gerhala, Gine, Gudelne, Halrima, Herdra, Hescha, Hogescha, Hugelne, Igelne, Igrima, Ingrascha, Jetrascha, Jorma, Kagelne, Krime, Lugra, Murgrime, Narescha, Ogulne, Orime, Pegalne, Roglima, Sagulne, Segrima, Thorescha, Tirzula, Ugilne, Xagula, Xebrime, Xegulne, Xolgrime, Zanlika

Männliche Namen

Andrasch, Arombolosch, Arthag, Atosch, Bandhag, Bengram, Brodrosch, Bugul, Cadrim, Cendrasch, Cratosch, Dabrasch, Dergam, Duglim, Dugobalosch, Ebrasch, Engerim, Fadoram, Frathag, Fughai, Gandresch, Gerambolosch, Grubosch, Gurthag, Hargasch, Hogisch, Hugen, Ibralosch, Igen, Igrim, Ingrasch, Jalosch, Jandrim, Jollhag, Kagrim, Kalrugen, Kirgam, Kunhag, Kunthul, Lagorasch, Lugen, Murgrim, Mutolosch, Nortgram, Obolosch, Ogrim, Oschin, Paglim, Pogolosch, Roglom, Seghai, Siglom, Sugusch, Thoram, Thorgrim, Tlutasch, Ugin, Ugosch, Xaglom, Xagul, Xandarresch, Xerberim, Xetolosch, Xolgorim, Zinkhai,

Isdira (Elfish)

Auch die elfische Namensgebung wird in einer separaten Spielhilfe ausführlich behandelt. An dieser Stelle finden Sie nur einige elfische Vornamen, falls Ihr Held, wie es vielerorts Mode ist, einen solchen tragen soll.

Männliche Vornamen

Alirion, Ancoron, Barinion, Calhenheri, Coihin, Dirion, Eberon, Fankoern, Farmion, Felerian, Golodion, Heleon, Ilcoron, Imion, Kalendin, Lorion, Merdarion, Milaidin, Oidin, Rallion, Ranarion (Kurzf. Ranar), Skyvaeheri, Tarsinion

Weibliche Vornamen

Adailoe, Allacaya, Ariana, Belimone, Calenleya, Ceriana, Daleone, Dimeloe, Elayoe, Famione, Feyaria, Galoth, Haleone, Himiyana, Lilo, Liasanya, Mayana, Milailee, Milimira, Odania, Olimone, Raialamone, Ranari, Rileona, Salinio, Teleria

Auf ein Wort, verehrte Rollenspieler...

Ein paar Tips und Ratschläge - herausgefiltert aus der ständigen Rollenspielrunde der DSA-Redaktion

"Wie bärtige Dämonen ragen tote graue Baumgestalten aus dem Nebel, der in trägen, hüfthohen Schwaden über das Moorland zieht. Ihr schlagt die tropfnassen Flechtenbärte zur Seite und ertastet Schritt für Schritt euren Weg. Unter euren Füßen gluckst es verdächtig, der bemooste Boden gibt weich unter euren Sohlen nach. Wenn ihr zurückschaut, seht ihr, wie sich eure Fußstapfen mit schwarzem, faulig stinkendem Wasser füllen. Vor euren Augen steht noch immer das Bild eurer Gefährtin Jorindiel, die vor wenigen Stunden in eben diesem ölig glänzenden Wasser versank, hinabgezogen von einem unbekanntem Ungeheuer. Nie werdet ihr den Augenblick vergessen, da sich die pechschwarze Brühe mit einem leisen Gurgeln über Jorindiels Blondschof schloß... Seitdem habt ihr nur einen Gedanken: fort von hier! Heraus aus diesem Land, das offenbar nur abgrundtief böse Kreaturen auf seinem Rücken duldet und jedermann, der ein Herz und eine Seele besitzt, verderben und vernichten will. Das Gold der Wihani-Pau, das in diesen Sümpfen verborgen sein soll, hat jeden Reiz für euch verloren, und ob die alten Legenden über Torkoschur, die neunschwänzige Echse, die

mordlüsterne Herrin des Moores, stimmen, interessiert euch nicht mehr. Jetzt gilt es nur noch, das nackte Leben zu retten! Eure Rüstungen drücken schwer auf eure Schultern, spannen sich wie stählerne Klammern um eure Rippen. Ihr beschließt, sie fortzuwerfen, um ein wenig schneller voranzukommen..."
"Moment, Moment! Ich bin doch nicht bescheuert und werfe mein RS4-Teil weg! Meister, wie sieht das aus: Gibt es hier Krokodile?"

"Ja, du hast vorhin ein Paar gelber Augen aus dem Wasser ragen sehen, die kömten von einem Krokodil..."

"Astrein! Ich fang mir eins, mach' eine Abrichtenprobe und binde dem Viech meine Rüstung auf den Rücken!"

"Ja, äh, im Moment ist keins in eurer Nähe. Ihr sucht euch also weiter einen Weg durch den mörderischen Sumpf, denkt an die Warnungen, die ihr in den Wind geschlagen habt, und kämpft gegen die aufsteigende Verzweiflung, die..."

"Also, ich find' das echt blöd, daß du kein Krokodil für mich 'überwachsen läßt!"

"An dieser Stelle gibt es nun mal keine Krokodile, und überhaupt, was das Abrichten angeht..."



"Was soll damit sein? Ich hab' Abrichten 16, mein Lieber!"
"Nun laß doch mal gut sein. Wo war ich stehengeblieben...?
Ach ja, ihr setzt also vorsichtig Fuß vor Fuß, während langsam die Abenddämmerung aufsteigt und sich die Nebel um euch her zusehends verdichten."

"Kann mir schon denken, worauf das hinausläuft: Jetzt wird es Nacht, und im Dunkeln sind natürlich keine Krokodile unterwegs..."

"...immer dichter werden, kommt euch plötzlich der Gedanke, daß ihr Torkoschurs Jagdrevier bedenklich nahe gekommen seid. Tatsächlich weht euch von einer fern Baumgruppe ein seltsam kalter Hauch entgegen. In den Zweigen jener uralten Weiden könnt ihr eine Unmenge schwarzer Vögel erkennen. Die großen Tiere klettern schwerfällig im Geäst umher, wobei sie unverwandt in eure Richtung starren. Unwillkürlich erinnert ihr euch an die grauwollen Dinge, die euch der Torfstecher über Torkoschurs Schwärm erzählt hat..."

"Wie viele TP hat so ein Vogel?"

"Krieg ich nun mein Krokodil oder nicht?"

"Ich würde jetzt gern meinen 3. Stabzauber versuchen, können wir das mal eben machen?"

"Nein, jetzt nicht, denn jetzt machen die Vögel eine Attacke. Jeder bringt W6 TP. Und hindreingehört noch Torkoschur gelaufen - das ist so ein Ding mit neun Schwänzen. Jeder Schwanz macht 2W6 TP. Außerdem hat es vorne noch was zum Beißen, das macht W20 TP."

So, und laßt uns mal rasch den Endkampf auswürfeln • ich will nämlich daheim noch den Spätfilm mitkriegen... Und noch et\was - schreibt es euch am besten auf euer Dokument direkt neben die AT-/PA-Werte, dann habt ihr es immer vor Augen: Jede Spielrunde hat den Meister, den sie verdient!"

Man kann das Rollenspiel auf vielerlei Weisen betreiben - jede Spielrunde muß den Stil finden, der ihr am meisten zusagt. Da es sich beim Rollenspiel um ein Hobby und Freizeitvergnügen handelt, sollte es eigentlich jenseits aller wohlmeinenden Ratschläge und Besserwisserei stehen. Es gehört sich einfach nicht, anderen Menschen in ihre Freizeitbetätigungen hineinzureden, denn mit irgendwelchen Ratgebern und Schlauköpfen sind sie normalerweise während der Schul- bzw. Arbeitszeit zur Genüge konfrontiert und suchen sich daher für ihre freien Stunden ein Betätigungsfeld, in dem sie selbst die Maßstäbe setzen.

Insofern hat ein jeder Versuch, irgendeinen Leitfaden zum Thema "besseres" oder "anspruchsvolleres" Rollenspiel zu schaffen, von vornherein einen peinlichen Beigeschmack. Dessen sind wir Autoren uns durchaus bewußt. Wenn wir diesen Versuch dennoch unternehmen, dann ganz gewiß nicht, um unsere Leser und Spieler zu schulmeistern, sondern um ihnen die Möglichkeit zu geben, ihren Spielgenuß zu intensivieren. Seit mehr als 10 Jahren befassen wir uns sowohl professionell als auch spielerisch, mit dem Thema Rollenspiel, und in dieser Zeit haben wir über unser Hobby einige Erfahrungen gemacht, die wir gerne weitergeben möchten. Ob Sie, lieber Leser, diese Erfahrungen adaptieren

und in Ihrer Runde anwenden wollen, bleibt wahrhaftig Ihnen überlassen. Wir können Ihnen nur sagen, wir haben in unserer recht langen "Karriere" viele Spielarten unseres Hobbys erlebt und ausprobiert - von den Verliesen der Gründerzeit, in denen der Zombie Tür an Tür mit dem Basilisken wohnte und gemeinsam mit diesem auf die Abenteuer wartete, bis hin zu tiefenpsychologisch untermauerten Stadtabenteuern, in denen man am Ende den Schurken nicht verdröseln durfte, weil er eine verkorkste Mutter-Sohn-Beziehung als mildernden Umstand ins Feld führen konnte - und wir können Ihnen versichern, wenn Spieler und Meister es verstehen, statt nur einfach eine Aufgabe zu stellen und zu lösen, ein echtes Rollenspiel zu veranstalten, dann werden Sie in Ihrem Spiel eine neue Dimension entdecken, ein Phantasie- und Gefühlserlebnis, das Ihnen kein anderes Gesellschaftsspiel (und kaum irgendeine andere Freizeitbeschäftigung) bieten kann.

Der Meister

"Der Meister spinnt den Handlungsfaden, führt die Freunde und Gegner der Spieler und sorgt für eine stimmungsvolle Atmosphäre."

Diesen Satz kann man - so oder ähnlich - in vielen Rollenspielanleitungen lesen, wobei auf den letzten Teil - "sorgt für eine stimmungsvolle Atmosphäre" - meist nicht weiter eingegangen wird.

Mit der Aufgabe, diese Forderung in die Praxis umzusetzen, wird der Spielleiter gern allein gelassen - wie er dabei zu Werke gehen soll, ist nämlich nicht leicht zu beschreiben. Auch müßte man in diesem Zusammenhang auf eine einfache Wahrheit zu sprechen kommen, mit der man Neueinsteiger ins Hobby nicht gern konfrontiert: Ein guter Spielleiter zu sein, macht Arbeit.

Es soll geniale Meister geben, die ganze Spielabende locker improvisierend aus dem Stegreif gestalten, Handlung, Indizien, Schurken und komplette Grundrisse im Kopf behalten und jederzeit abrufen können. Solche Leute mag es geben - wir dagegen (und Sie wahrscheinlich auch) müssen uns vorbereiten, wenn wir einen guten Spielabend abliefern wollen; und zwar will die Spielleitung um so besser gelingen, je besser wir vorbereitet sind. Unsere Aufgabe während des Spiels ist es, Szenarien, Handlungen und Personen möglichst anschaulich und genau (dazu kommen wir später) darzustellen. Dies alles ist kaum möglich, wenn wir bei Spielbeginn selbst noch keine klare Vorstellung von den Dingen haben. Wenn Sie ihr "Handwerkszeug" beherrschen wollen, müssen Sie es kennen - das gilt für gekaufte wie für selbstgefertigte Abenteuer. Sie müssen wissen, wer die Schlüsselfiguren sind und wie ihre Motive sind, Sie müssen eine klare Vorstellung von den Möglichkeiten haben, die die Landschaft und die Grundrisse der Höhlen und Gebäude bieten. Nur wenn Sie wirklich souverän über diese Bestandteile des Abenteuers verfügen, können Sie auf überraschende Spieler-Aktionen angemessen eingehen. Mit anderen Worten: Wenn Sie selbst nicht wis-

sen, was sich "hinter der Tür in der Westwand" verbirgt, müssen Sie mit allen Mitteln verhindern, daß die Helden die Türe einrennen, und die Spieler fühlen sich gegängelt. Kennen Sie sich aber aus, können Sie den Helden den Spaß gönnen und den Spielern das Gefühl vermitteln, daß ihnen tatsächlich jede beliebige Aktion zur Verfügung steht. Sie sehen, eine solide Vorbereitung ist von großer Wichtigkeit, aber, so können Sie mit Recht einwenden, sie allein ist kein Mittel, um jene viel beschworene "stimmungsvolle Atmosphäre" zu erzeugen.

Nun denn: Um eine Stimmung zu schaffen, bedarf es größtmöglicher Genauigkeit der Beschreibung. (Erschrecken Sie nicht: Genauigkeit ist nicht mit Pingeligkeit zu verwechseln.) Da den Spielern nur Ihre Worte zur Verfügung stehen, um sich ein Bild von Personen und Handlungsarten zu machen, ist es natürlich wichtig, daß Sie Ihre Worte sorgfältig wählen, wobei Sie abgenutzte und in sich wenig aussagekräftige Adjektive wie "gruselig, unheimlich, bedrohlich" u.a. nach Möglichkeit vermeiden sollten. Versuchen Sie statt dessen lieber, sich ein Abbild der Person (des Gebäudes) zu beschaffen und dieses dann so exakt wie möglich zu schildern.

Um das Gesicht eines Schurken plastisch vor die Augen der Spieler treten zu lassen, genügt es nicht, von einem Mann mit "finsterner Miene" oder einer Gestalt mit einem "verbrecherischen Gesichtsausdruck" zu sprechen; beschreiben Sie statt dessen besser die "buschigen Brauen, die an haarige Raupen erinnern und fast die Augen verdecken", das "verächtliche Grinsen auf den blutleeren, schmalen Lippen" oder erwähnen Sie, daß der Mann, während er mit den Helden spricht, "beiläufig einen Nachtfalter fängt und so lange zwischen den Fingern rollt, bis dieser sich in einen braunen Klumpen verwandelt hat".

Sagen Sie nicht geradeheraus, eine Burg sehe "unheimlich" aus; schildern Sie lieber das "schwarze Efeu, das die verwiterten Steine und die hohlen Fensteröffnungen überwuchert, sprechen Sie davon, daß "die Pferde scheuen, kaum daß sie das finstere Gemäuer erblicken", beschreiben Sie den Bergfried, der sich - düster wie der Stamm einer toten Eiche - in den Himmel reckt". Wie gesagt - erzeugen Sie möglichst genaue, anschauliche Bilder und verwenden Sie in Ihren Beschreibungen stimmungsvolle Adjektive. Allzu nüchterne Angaben - "der Turm hat eine Höhe von 20 Schritt und durchmißt 8 Schritt" - können Sie zunächst ruhig weglassen. Wenn die Helden sich näher für das Bauwerk interessieren - z.B. weil sie es erklettern wollen -, kann man ihnen die Maße immer noch nachliefern.

Wichtiger noch als die Beschreibung der Schauplätze ist natürlich die Darstellung der Meisterpersonen. Sie sind es, die dem Abenteurer Farbe verleihen. Erst in der Begegnung mit ihnen findet der Spieler-Held die Gelegenheit, seine eigene Rolle angemessen darzustellen (worauf wir noch zu sprechen kommen werden).

Ein von Kritik und Spielern viel gelobtes Meisterpersonenpaar sind die Baronin Mirhiban und ihre Zofe Janne aus dem Abenteurer "*Der Zorn des Bären*". Diese Personen üben be-

sonders deswegen einen starken Reiz auf die Helden aus, weil die Autorin des Abenteurers es verstanden hat, ihre Figuren mit einem echten Eigenleben zu erfüllen. Wenn man ihnen begegnet, hat man das Gefühl, sie existierten auch unabhängig vom Abenteurer. Sie verbringen eine gewisse Zeitspanne mit den Helden, sie teilen mit ihnen ein paar spannende Erlebnisse, aber sie haben offenbar schon vorher in ihrem Haus im Bornland gelebt, und sie werden auch nach der Abreise der Heldengruppe guter Dinge sein. Ebenso sollten auch Sie Ihre Meisterpersonen einsetzen. Lassen Sie bei den Spielern nie das Gefühl entstehen, die Leute, denen sie begegnen, hätten nur eine einzige Funktion, einen einzigen Sinn, nämlich, den Helden eine Information zukommen zu lassen oder einen Pfeil aus dem Hinterhalt auf sie abzufeuern. Geben Sie Ihren Figuren eine Motivation und einen Hintergrund mit auf den Weg, die über ihre Funktion in der Abenteurerhandlung hinausgehen. Wenn die Helden beispielsweise auf einen Bauern treffen, der sie durch einen Hinweis in ein Abenteuer verstricken soll, lassen Sie ihn nicht gleich hinausplatzen: "Guten Tag, hoher Herr - übrigens, in der alten Mühle spukt es..." Statt dessen könnte sich der Mann nach dem Woher und Wohin der Helden erkundigen, erfahren, daß diese direkt aus Wehrheim kommen, nachfragen, ob sie dort seiner Zweitältesten Tochter begegnet sind, die vor zwei Jahren zu den Soldaten gegangen ist - "damals, als ihr Verlobter in der Mühle gestorben ist und wir zum ersten Mal das Gespenst gesehen haben..." Ein Eigenleben der Meisterpersonen läßt sich besonders gut an ihrer Art der Gesprächsführung darstellen. Warum sollte die unvermeidliche "alte Bäuerin, die auf einer Bank vor ihrem Haus sitzt", unbedingt darauf warten, daß sie von den Helden angesprochen und ausgefragt wird? Vielleicht ist sie ihrerseits neugierig und will die Helden aushorchen, wobei sie sich Informationen über eine ganz bestimmte Familie im Nachbardorf erhofft, von der die Helden natürlich noch nie gehört haben (womit sich die etwas verwirrte Alte nicht zufriedengeben will - sie ist vielmehr zu der Überzeugung gelangt, daß die Helden mit jener Familie unter einer Decke stecken). Es gibt viele Möglichkeiten, auch die Nebenfiguren eines Abenteurers mit kleinen, aber einprägsamen Merkmalen auszustatten, um ihnen Leben einzuhauchen: In Gesprächen kommen sie immer wieder auf ihre Lieblingsthemen zurück (eigene Krankheiten, vergangene Katastrophen oder Kriege, den vielversprechenden Nachwuchs u.s.w.) Ein junges Mädchen neigt dazu, jede - auch äußerst ernste - Fragen der Helden mit einem Kichern und anschließendem Erröten zu beantworten. Der Schmied denkt nicht daran, während des Gesprächs seine Arbeit zu unterbrechen, so daß seine Antworten im Fauchen des Blasebalges und dem Lärm der Hammerschläge untergehen... Es kommt in all diesen Fällen nur darauf an, daß Sie sich vorher eine klare Vorstellung von Personen und Situationen gemacht haben, dann werden Ihnen die kleinen Ausschmückungen wie von selbst einfallen, und die Abenteurerwelt wird so lebendig vor den Augen der Spieler entstehen, daß es diesen leicht fällt, sich wie echte Aventurier zu fühlen und zu benehmen.

Damit sind wir bei einem weiteren Ratschlag für den Meister angelangt: Damit die Spielerhelden sich wie Aventurier benehmen können, muß ihnen der Spielleiter die Gelegenheit dazu geben. Er sollte nie vergessen, den Spielern einen angemessenen Freiraum zu gewähren, in dem diese ihre Rollen gestalten können. Im Gegensatz zu den obigen Tips für eine gute Spielleitung hat dieser fetzte den Vorzug, daß er für den Meister mit keinerlei Arbeit oder Aufwand verbunden ist. Er sollte einfach - darauf läuft unser Rat hinaus - hin und wieder eine Pause in der Meistere! einlegen, damit die Spieler miteinander spielen, zum Beispiel ein Gespräch auf Heldenebene führen können. Auch diese Forderung ist nicht immer leicht in die Tat umzusetzen: Der Meister hat ein spannendes Szenarium entworfen und brennt nun darauf, seine Spieler endlich in die Handlung stürzen zu können, doch die Helden denken einsteilen nicht daran, zu den Grotten des Grauens aufzubrechen. Sie hocken lieber an einem Schänktisch, um sich gegenseitig von ihrem Vorleben zu erzählen. Hier nun wird Ihr meisterlicher Langmut auf die Probe gestellt: Hetzen Sie Ihre Spieler nicht! Diese benötigen nämlich die Interaktion mit ihren Mitspielern, um das Typische an ihren Figuren darstellen zu können. Gehen Sie also einfach davon aus, daß die grauenhaften Grotten schon nicht weglaufen werden, machen Sie es sich bequem und lauschen Sie dem Gespräch der Spieler. So etwas kann sehr unterhaltsam sein und außerdem können Sie dabei erfahren, wie die Spieler ihre Helden sehen und diese Erkenntnisse möglicherweise bei Ihrer Spielleitung berücksichtigen.

Die Spieler

Wie man dem Beispiel am Beginn dieses Kapitels entnehmen kann, werden die oben beschriebenen meisterlichen Bemühungen nur dann Früchte tragen, wenn die Spieler ihren Teil zum Gelingen beisteuern. Wir haben oben von der Geduld des Meisters gesprochen - auch für den Spieler lautet eine einfache Grundregel: Seien Sie nicht ungeduldig. Wenn der Meister die Beschreibung einer Situation, Kreatur oder Landschaft vor Ihnen ausbreitet, dann hören Sie ihn in Ruhe zu Ende an. Versuchen Sie, die Stimmung, die er beschreibt, in sich aufzunehmen und sich vor Augen zu rufen und brechen Sie mit der Angewohnheit vieler Spieler, aus solchen Schilderungen mit Hilfe von Zwischenfragen nur die "spielrelevanten Facts" herauszufiltern. Diese Art der selektiven Wahrnehmung macht alle Anstrengungen des Meisters, eine Atmosphäre zu schaffen, mit tödlicher Sicherheit zunichte. Sie werden schon noch erfahren, ob Sie eine Chance haben, den Burgwächter mit "einem Pfeil zwischen die Augen zu treffen", aber lassen Sie - bei allen Zwölfen! - den Meister doch erst einmal erzählen, daß der Burgwächter von den Sohlen bis zum Scheitel vier Schritte mißt, in einen steinalten, rostigen Kettenpanzer gehüllt ist und den Kopf eines Adlers auf den Schultern trägt... So mancher Spieler ist - nach unseren Erfahrungen - offenbar

von der Vorstellung besessen, der Meister greife nur deshalb zu einer ausgefeilten und umfangreichen Beschreibung, um, während er erzählt, den Bösewichtern Gelegenheit zu geben, unbemerkt in den Rücken der Spielerhelden zu gelangen. Wenn Ihnen am Rollenspiel liegt, bekämpfen Sie diese Paranoia. Die Schurken und Monster sind Ihre Feinde, nicht aber der Spielleiter. Der scheint - ganz im Gegenteil - Ihr Freund zu sein: Würde er sich sonst alle vierzehn Tage die Mühe machen, ein Abenteuer für Sie zu gestalten? Die zweite Grundregel, die alle Spieler-Helden beherzigen sollten, lautet: Helfen Sie dem Spielleiter, wo immer Sie können! Damit ist nicht gemeint, daß Sie ständig Bier und Brezeln in seiner Reichweite halten (obwohl das nichts schaden kann), sondern daß Sie das Ihrige tun, um den Meister bei der Ausgestaltung von Situationen und Stimmungen zu unterstützen. Wir glauben Ihnen gern, daß Sie sich nicht fürchten, wenn der Meister eine unheimliche Moorlandschaft beschreibt, aber Ihr Held, der mitten in dieser Landschaft steckt und um sein Leben bangen muß, würde durchaus mit der Furcht zu kämpfen haben. Warum stellen Sie diese Angst dann nicht dar? Sie sollten bedenken, daß ein gelungener Rollenspielabend aus dem Zusammenwirken von Meistervorgaben und Spieleraktionen entsteht. Auf die Dauer ist jede Rollenspielrunde, in der Spieler und Meister sich als Gegner verstehen, zum Scheitern verurteilt. Sehr viel weiter kommt man mit einem Spiel-Modell, in dem man den Meister als Regisseur und die Spieler als Akteure betrachtet. Versuchen Sie doch einmal, tiefer in das Gemütsleben Ihres Helden einzudringen und lassen Sie ihn situationsgerecht agieren. Dazu gehört leider auch, daß Sie hin und wieder einen Scherz unterdrücken, der Ihnen in den Sinn kommt. Dem Meister liegt offenbar viel daran, daß die Gruppe ein Gefühl für die Bedrohlichkeit ihrer Umgebung bekommt, also reagieren Sie auf seine Beschreibung, indem Sie schildern, wie Ihr Held seinen Schwertgriff fester packt, näher zu den Gefährten aufrückt und, um sich Mut zu machen, ein leises Liedchen pfeift. Sofort hat sich die vom Meister entworfene unheimliche Atmosphäre spürbar verdichtet, Ihr Verhalten wirkt möglicherweise ansteckend auf Ihre Mitspieler und so erzeugen Sie gemeinsam eine stimmungsvolle Szene, an die die gesamte Runde sich später gern erinnern wird. Sie können natürlich auch des Meisters Bemühungen locker mit einem Flachscherzchen kontern ("Haste Schlamm im Strumpf, biste im Sumpf!"), aber dann werden Sie nie die Erfahrung machen, daß ein atmosphärisch dichter Rollenspielabend Ihnen auf lange Sicht mehr Freude bereiten wird als das Einheimsen von ein paar kleinen Lachern...

Zwischenbemerkung (Gilt für das bisher Gesagte und das anschließende Kapitel):

Lassen Sie sich nicht davon verunsichern, wenn unsere Ratschläge bisweilen ein wenig streng und allzu anspruchsvoll klingen. Wir sind durchaus nicht der Meinung, gutes Spielen erfordere als Vorbildung mindestens drei Semester Germanistik und ein Jahr auf der Schauspielschule, sondern

wir reden hier von einem abstrakten Idealzustand des Rollenspiels, der in dieser Form wohl in keiner Runde tatsächlich verwirklicht wird - und schon gar nicht in unseren Runden. Vor allem die Forderung nach der Unterdrückung von platten Scherzchen hat sich in unserer Runde nie durchsetzen lassen. Unsere Spieler sind - zum Leidwesen des Meisters - vielmehr der festen Überzeugung, daß man keine Pointe unausgesprochen lassen dürfe - auch dann nicht, wenn der Held auf der Streckbank liegt...

Es geht uns darum. Ihnen ein paar Tricks und Stilmittel vorzustellen, die Sie teilweise in Ihr Spiel einfließen lassen können. Ansonsten sollten Sie natürlich die Spielelemente pflegen, die in Ihrer Runde besonders erfolgreich sind. Und wenn in Ihrer Runde nun einmal kein Element so viel Spaß bringt wie ein zünftiges Hauen und Stechen, na, dann pfeifen Sie doch auf die von uns gepredigten Verfeinerungen. Ihnen muß der Abend Freude machen...

Das Spiel in Aventurien

Echtes Rollenspiel hängt unter anderem auch davon ab, in wie weit es den Spielern gelingt, sich in eine ferne, fremde Welt zu versetzen. Dazu sollten sie sich von so mancher Einstellung und Überzeugung trennen, die im irdischen Alltagsleben Geschmack und Handeln der Spieler bestimmen. Seltsamerweise gibt es im Spiel nur einen Bereich, in dem die Spieler sich sofort auf aventurische Verhältnisse einstellen - nämlich immer dann, wenn es gilt, die Gewalt als gebräuchliches Mittel zu Konfliktlösung einzusetzen. Woraan mag es liegen, daß viele von uns gerne bereit sind, sich vorzustellen, daß sie jederzeit ihre Interessen mit dem blanken Schwert durchsetzen würden, ansonsten aber kaum ein Gefühl dafür entwickeln, wie sich Ihr Held in einer mittelalterlichen Welt fühlen und verhalten würde. Die meisten Rollenspieler kennen Beschreibungen von Politik und Alltagsleben in Mittelalter und Renaissance, können sich also eine vage Vorstellung davon machen, welche Gesellschaftsformen sie auch in Aventurien vorfinden würden. Sie fügen Ihre Helden aber nicht in diese Gesellschaft ein, sondern spielen sie wie einen irdischen Besucher aus dem 20. Jahrhundert: Sie fragen beim Trödler, ob sie eine Stretch-Hose für ihre Hexe kaufen können, sie ekeln sich, wenn sie einen fettigen Eintopf serviert bekommen (obwohl es der Wirt besonders gut mit ihnen gemeint hat), sie stellen der alten Peraine-Geweihten ein Beinchen (weil sie natürlich nicht an Götter glauben), sie verprügeln einen Grafen (weil dieser in seiner Grafschaft nicht die Demokratie einführen will) und so weiter. Kurzum: Marcus spielt eben nicht Margonin, den bornländischen Edelmann, sondern er spielt Marcus - mit einem Schwert in der Hand...

Den Helden ist es - gegen eine gewaltige Übermacht und wider alle Wahrscheinlichkeit - gelungen, den Sohn des Barons aus den Klauen der legendären Gurgelschlitzerbande zu befreien. Der Baron, nicht eben reichlich mit Dukaten

gesegnet, denkt lange über eine angemessene Belohnung für die Helden nach und entscheidet sich schließlich für ein großes Jagdfest. Also informiert sich der Spielleiter über Jagdbräuche in der Ritterzeit, Wildarten, Treiber und dergleichen, zeichnet eine Karte von einem Flußtal zur Winterzeit und heftet ein paar Würfeltabellen zur Jagdgestaltung aus...

Doch was geschieht, als der Baron den Gästen stolz von seinem Vorhaben erzählt? Der Streuner legt die halb abgenagte Hammelkeule zur Seite und erklärt, daß er die Jagd barbarisch fände, und die Hexe spuckt einen Hähnchenknochen aus und verkündet, sie hetze keine unschuldigen Tiere. Zwar mögen die *Spieler* im Alltagsleben "ein Herz für Tiere haben", sich vegetarisch ernähren oder nur jene scheibenförmigen Tiere essen, die zwischen zwei Brötchenhälften wachsen, aber wieso können sie sich nicht vorstellen, daß ihre *Helden* die Jagd als ein herrschaftliches, spannendes Erlebnis empfinden? Auch in diesem Fall gilt: Die Identifikation des Spielers mit seinem Helden sollte nicht zu intensiv ausfallen. Aventurien ist ein Ort, an dem es spannende Abenteuer zu erleben gilt, und nicht der Platz, irdische Vorlieben und Überzeugungen kundzutun - so lobenswert diese auch immer sein mögen. Anstatt sich selber in Ihrem Helden darzustellen, sollten Sie eine Figur erschaffen, die streng getrennt von Ihrer Persönlichkeit existiert. Diesen Helden können Sie dann während des Spiels mit Distanz, ja, fast mit einer gewissen Neugierde betrachten (was *ich* in diesem Fall täte, weiß ich ja, aber wie mag meine Amazone Bedia auf die Situation reagieren?).

Ein relativ einfaches Mittel, diese Distanz zu schaffen, ist die Sprache, derer man sich bedient. Versuchen Sie, Ihrem Helden eine eigene, aventurisierte Sprache mitzugeben. (Also nicht mehr: "Mann, is das 'ne Kackel!", sondern: "Fürwahr, das ist ein starkes Stück!" Nicht: "Ich mach dich alle, du Nuß!", sondern: "Hund, willst du mein Eisen spüren?" Es ließen sich viele Beispiele finden, aber Sie wissen schon, worauf es ankommt.) Bedenken Sie, daß "Ihr" in Aventurien die gebräuchliche, höfliche Anrede ist. ("Werter Herr, wenn Ihr wollt, daß wir Euer Töchterlein befreien, dann sollten wir jetzt über eine Entschädigung für unseren Aufwand reden...") Gute Freunde verkehren per "Du" miteinander - Todfeinde neigen ebenfalls zum "Du" (Scher dich zu Boron, feiger Bube!) Auch die dritte Person Singular wird als Anrede gern gewählt und zwar vor allem von Adligen, die den Standesunterschied zu ihrem Gesprächspartner deutlich machen wollen ("Wann hat Sie das Essen parat, Frau Wirtin?" - "Heda, Stallbursch!, kann Er mir den Weg zum Rahjatempel weisen?").

Häufig lernen sich die Helden einer Spielrunde erst zu Beginn des Abenteuers kennen. Warum sollten sie sich wie alte Kumpel vom ersten Augenblick an duzen? Es kann viel reizvoller sein, zunächst beim förmlichen "Ihr" zu bleiben, um dann bei einem Gelage nach den ersten gemeinsam durchstandenen Gefahren einander das "Du" anzubieten. Bis dahin bleibt der auf die Form bedachte aventurische Held auch während eines Kampfes beim "Ihr": "Werter Golo-

dron, könnt Ihr diesen Oger nicht mit einem Brutzelzauber bedenken?" - "Gewiß, mein lieber Herr Thangol, wenn Ihr mir derweil jene drei Orks vom Leibe haltet!" Echte Aventurien-Kenner werden unseren Vorschlägen zu Anredetrümen entgegenhalten, daß die "Ihr"-Anrede keineswegs überall in Aventurien verbreitet ist, daß zum Beispiel die Thorwaler jeden Menschen, auch geistliche und weltliche Würdenträger, unverdrossen mit "Du" anreden. Nun ja, aber auch in diesen Fällen gilt, daß sich der Spieler um eine möglichst aventurische Sprache für seinen Helden bemühen und seine Rede mit typisch thorwalsehen Ausdrücken ("das wohl! bei Swafnir!") würzen sollte. Um einen Helden möglichst authentisch erscheinen zu lassen, ist es außerdem wichtig, ihn in das aventurische Gesellschaftsleben einzupassen. Monarchie und Lehenswesen sind in Aventurien bestimmend für die meisten Gesellschafts-Strukturen und werden von den Bewohnern dieser Welt nicht in Frage gestellt. Auch die Helden sind Bewohner Aventuriens. Woher sollten sie andere Staatsformen, zum Beispiel eine parlamentarische Demokratie, kennen? Gewiß, die Spieler haben eine feste Vorstellung von demokratischer Verfassung und Menschenrechten, aber sie sollten darauf verzichten, dieses Wissen an ihre Helden weiterzugeben. Aventurien ist ein Reich, in dem Heldensagen zur Realität werden. Ein solches Reich kann aber nur funktionieren, wenn man Götter, Kaiser, Könige und Fürsten mit einem Mythos umgibt. Und es ist wahrhaftig nicht Aufgabe unseres Spiels, die Mythen zu "hinterfragen" oder "aufzubrechen". Solche Taten können dem Sozialkunde Unterricht überlassen bleiben. In gewisser Weise sind die aventurischen Herrscher mit dem "König" aus dem Märchen gleichzusetzen. Wenn es dort heißt, "in einem Land hinter dem Gebirge lebte ein alter König", ist damit gesagt, der alte Mann besitzt die uneingeschränkte Macht über jenen Landstrich, das Volk erkennt ihn als Herrscher an und fürchtet oder liebt ihn, je nach Wesensart des Königs. In dem Märchen mag es dann darum gehen, dem König einen Dienst zu erweisen oder ihn, wenn er böse ist, trotz all seiner Macht zu überlisten. Niemand wird erwarten, daß das Märchen so weitergeht: "Da kam ein junger Bürokaufmann des Wegs, der der Meinung war, die Volksabstimmung sei dem Königtum bei weitem vorzuziehen..."

Vorhin wurde gesagt. Sie sollten versuchen, Ihren Helden als von Ihnen getrennte Persönlichkeit zu gestalten - nun das Rollenspiel in einer feudalistischen Gesellschaft mag Ihnen ein Stück weit dabei helfen, diese Trennung zu vollziehen. Wenn es auch hier auf der Erde und in unserer Zeit durchaus angebracht ist, allen "Führergestalten" mit tiefer Skepsis zu begegnen, so kann es doch sehr reizvoll sein, den aventurischen Helden mit einer völlig anderen Einstellung auszustatten. Können Sie sich nicht vorstellen, welch tiefe Beklommenheit jeden Aventurier erfaßt, der zum ersten Mal seinem Landesfürsten Auge in Auge gegenübersteht, oder daß es einen Ritter aus Mendena mit Stolz erfüllt, wenn "sein" Kaiser ihm einmal die Hand auf die Schulter legt? Warum sollte das bei Ihrem Helden anders sein? Wenn Sie Ihrem

Helden solche Gefühle mit auf den Weg geben, werden Sie selbst die Ferne und Fremdartigkeit der Welt Aventuriens sehr viel stärker empfinden.

In vielen Rollenspielrunden - zumal in solchen mit niedrigem Durchschnittsalter - herrscht die Unsitte vor, aventurische Autoritäten mit irdischen gleichzusetzen. Der Spieler stellt den Herzog von Weiden in eine Reihe mit seinem Lehrer oder Werkstattmeister, den er ohnehin nicht leiden kann, und findet sein Vergnügen darin, den Würdenträger nach Herzenslust anzupöbeln. Wir halten solche Szenen für ein sehr vordergründiges Vergnügen, das auf die Dauer der Stimmung am Spieltisch nur schaden kann. Es paßt einfach sehr viel besser in eine Fantasy-Welt, wenn der junge Held dem würdigen Herrscher mit Achtung begegnet und in höfischer Geste das Knie vor ihm beugt. Das bisher Gesagte soll aber auf keinen Fall den Eindruck vermitteln, alle aventurischen Potentaten seien wirklich hervorragende, verehrungswürdige Menschen. Auf der *Spieler-Ebene* sollte sich jedermann klar darüber sein, daß auch auf einem Königsthron ein feiger Schwächling sitzen, daß der alte Burgherr in Wahrheit ein intriganter Schurke sein kann; die Helden aber sollten - ihrem Weltbild gemäß - getrost davon ausgehen, daß jeder Mensch, der ein hohes Amt bekleidet, dieses auch verdient und erfüllt. Umso tiefer dürfte die Erschütterung der Helden ausfallen, wenn sich im Verlaufe eines Abenteuers herausstellt, daß der strahlende Graf, der Bezwinger des Tatzelwurms, in Wahrheit ein Erzverbrecher ist.

Vieles von dem, das über das Leben in der aventurischen Gesellschaft gesagt wurde, kann auch für die Religion gelten. Die aventurischen Götter sind körperlich existent - kein Aventurier hat einen Grund, an dieser Tatsache zu zweifeln: Zu oft wurde ihm von Götterwundern berichtet, möglicherweise hat er selbst einmal eines erlebt. Also macht es keinen Sinn, wenn Sie Ihren Helden als Atheisten darstellen oder einfach als ungläubigen Tropf, der sich über alle Geweihten lustig macht. Der Besuch im Tempel, die Bitte um göttlichen Beistand, der Dank für göttliche Hilfe sind feste Bestandteile des aventurischen Alltagslebens. Jeder Aventurier, der ein typisches Abenteuer des Schwarzen Auges lebend übersteht, würde tiefe Dankbarkeit für seine Götter empfinden. Solche Gefahren überlebt zu haben, wäre ihm Gottesbeweis genug, auch ohne daß er eines echten Wunders teilhaftig wurde. Wenn Sie sich bemühen, die Gläubigkeit Ihres Helden darzustellen, ist dies ein weiterer Schritt, um die Spielfigur mit einem eigenen Charakter auszustatten.

Bedenken Sie auch, daß ein aventurischer Zwölfgötter-Gläubiger wahrhaftig an alle Zwölf (!) Götter glaubt. Der typische Spieler-Satz, "ich glaube an Phex, du kannst mir mit deiner Rondra gestohlen bleiben", wäre in Aventurien undenkbar. Natürlich wird sich ein Dieb unter Phexens Schutz stellen und dessen Beistand für seine Unternehmungen erbitten, aber deswegen wird er Praios nicht weniger fürchten. Er weiß einfach, daß es keinen Sinn hat, den Götterfürsten um Hilfe bei einem Diebstahl zu bitten, und er weiß auch, daß

Praios solche Dinge nicht gerne sieht. Also wird er alles tun, um ihn nicht zusätzlich zu reizen...

Es ist auch denkbar, daß ein Held sich gegen die Götter auflehnt, weil er sich vom Schicksal, das die Götter lenken, ungerecht behandelt fühlt. Auch das kann eine interessante rollenspielerische Einstellung sein, die der Spielfigur eine besondere Farbe verleiht. Auf jeden Fall ist ein Aufbegehren gegen die Götter allemal stimmungsvoller, als wenn ein neuzeitlich pragmatisch gespielter Held den Götterhimmel überhaupt nicht zur Kenntnis nimmt.

Einen Helden zu spielen...

Im vorausgegangenen Text wollten wir Ihnen vor allem darlegen, wie wichtig es für Ihr Spiel ist, daß Sie zwischen Spieler- und He 1 den Persönlichkeit zu trennen lernen. Das soll aber auf keinen Fall bedeuten, daß Sie Ihren Helden lieblos und wie eine Spielfigur durch die Abenteuer führen. Nein, nachdem die Trennung einmal vollzogen ist, sollten Sie es sich zur Aufgabe machen, den Helden mit so viel Leben wie nur irgend möglich zu erfüllen. Machen Sie sich zum Beispiel - das ist relativ einfach - stets ein Bild von der äußeren Erscheinung Ihres Helden. Wenn er sein bestes Praiostagsgewand trägt, wird er darauf achten, daß es nicht mit Straßenschlamm bespritzt wird. Wenn er gerade einen Sumpf durchquert hat, wird er seine Kleider reinigen wollen, bevor er eine Ansiedlung betritt. Wenn er in der Linken einen Bogen und in der Rechten ein Schwert trägt, wird er keine Truhe vom Boden aufheben usw. Außerdem sollten Sie es von Anfang an vermeiden, von Ihrem Helden in der dritten Person zu sprechen: "Mein Krieger fragt ihn mal, ob er was mit der Sache zu tun hat..." Was für ein schlapper Satz! Wieviel besser kommt es da, wenn Sie mit energischer Stimme sagen: "Rede, du Schurke! Steckst du mit drin?"

Wie wäre es überhaupt, wenn Sie sich gelegentlich an kleinen schauspielerischen Einlagen versuchten? Gewiß gehört ein wenig Mut dazu, aber wenn Sie nicht gleich zu dick auftragen, wird man Sie schon nicht auslachen, und die Mitspieler werden Ihre Anregungen rasch aufnehmen. Um einen Anfang zu machen, könnten Sie immer dann, wenn es im Abenteuer auf Geräuschlosigkeit ankommt, tatsächlich im Flüsterton mit Ihren Mitspielern sprechen oder sich gar in Zeichensprache mit ihnen verständigen. Ein nächster Schritt wäre es, Ihre Stimme und Sprache der Gefühlslage Ihres Helden so weit wie möglich anzupassen. Niemand erwartet, daß Sie dies so überzeugend tun wie ein Burgschauspieler, aber es ist auch nicht sehr schwer, Ihrer Stimme bei der Frage "du hast also wirklich nichts gesehen?" einen leisen, lauernnden Klang zu geben oder den Satz "bei Rondra, das wirst du mir büßen!" ein wenig lauter und kräftiger auszusprechen.

Versuchen Sie es ruhig einmal, was haben Sie dabei zu verlieren?

Um die Rolle Ihres Helden abzurunden, sollten Sie stets darauf achten, sein Auftreten und Verhalten seiner Erfahrung und seinem Ruhm (also seiner Stufe) anzupassen. Dieser Rat gilt natürlich vor allem für besonders niedriger- oder hochstufige Helden. Spielfiguren, die "im Mittelfeld liegen", müssen sich über ihre Wirkung auf die Umwelt nicht unbedingt stets Rechenschaft ablegen. Der Autor ist einmal bei einem Spielertreffen als Meister auf zwei Krieger der 18. Stufe gestoßen, die sich fast einen (Spiel)Tag lang vom einem Begrüßer (Hotelportier) auf der Nase heruntanzten ließen: "Der Herr läßt Euch bestellen, Ihr mögt noch zwei Stunden warten - der Herr hat eben das Haus verlassen, wird aber bald wieder zurück sein - tretet bitte vom Tresen zurück, ich muß mich jetzt um die Gäste kümmern" usw. Die beiden Krieger - mehrfache Basiliskentöter, versteht sich - akzeptierten einfach, daß ein Begrüßer hinter einer Theke eine Respektperson ist, der sich jedermann zu fügen hat. Daß sie selber, bei all ihren Ruhmestaten, ihrer Umgebung sehr viel mehr Respekt einflößen müßten, daß sie einen Portier, der nicht spurt, mit einem pädagogischen Griff ans Ohr sofort auf Touren bringen könnten, kam ihnen nicht in den Sinn...

Leider spielt der Autor und Meister in dieser Anekdote auch nicht gerade eine vorbildliche Rolle. Damals war er halt noch jünger, böswilliger und hatte so manche Einsicht über gutes Rollenspiel selbst noch nicht gewonnen. Statt seinen Spaß daran zu haben, die Recken zu schikanieren, hätte er nämlich von vornherein die Reaktion der Umgebung auf zwei solche Heldengestalten angemessen darstellen müssen. Ein hochstufiger Held hat normalerweise schon eine besondere Behandlung durch den Meister verdient. Man muß einfach davon ausgehen, daß ein Kämpfer, der eine lange Reihe von Abenteuern durchgestanden, vielen Schurken das Handwerk gelegt und vielen Menschen das Leben gerettet hat, sich in so mancher aventurischer Stadt einer gewissen Prominenz erfreut. Lassen Sie als Meister die Bürger so agieren wie sich auch heute die Erdenmenschen bei der Begegnung mit Prominenten verhalten. Beschreiben Sie jene typische Mischung aus Neugierde, Ehrfurcht und Aufdringlichkeit. Einem berühmten aventurischen Helden werden sich leicht viele Türen öffnen, so mancher Händler und Handwerker wird sich schier zerreißen, um ihm gefällig zu sein. Andererseits wird er sich kaum durch die Straßen bewegen können, ohne daß ihm ein Schwärm von Kindern und Jugendlichen folgt, ein vermeintlich heimliches Rendezvous wird blitzschnell zum Stadtgespräch, und in der Schänke kann er sich vor spendierten Bieren und schulterklopfenden Händen kaum retten. Es ist Spielleitersache, den oben beschriebenen Rahmen zu schaffen, in dem dann die Spieler ihre ruhmreichen Kämpfe angemessen bewegen sollten: Zum Beispiel gibt es nur wenige Leute, von denen ein Held der 18. Stufe einen Befehl, einen Rat oder einen Auftrag annimmt. Bei Verhandlungen ist er es gewohnt, die Preise festzusetzen und die Umstände zu bestimmen. Seine Gegner wählt er danach aus, ob sie ihm ebenbürtig sind. Ein Kriegerveteran mit vollendeten Kampf-

werten stellt sich so leicht keinem jungen Heißsporn zu einem echten Schwertduell. Er wird auf eine solche Herausforderung je nach Temperament mit einem nachsichtigen Lächeln oder mit einer schallenden Ohrfeige reagieren. Ein jugendlicher Held auf der anderen Seite wird seine Gegner keineswegs immer danach aussuchen, ob er ihnen gewachsen ist. Er hat die Erfahrung seiner Grenzen noch nicht gemacht, neigt darum zur Selbstüberschätzung und ist außerdem stets darauf aus, seinen Ruhm zu mehren, indem er sich mit namhaften Gegnern anlegt. Außer dem Hang zur Selbstüberschätzung sollten Sie als Spieler einem frischgebackenen Helden die Fähigkeit zum Staunen und eine gefährliche Portion Leichtgläubigkeit mit auf den Weg geben. Auch dürften Geduld und geschicktes Taktieren nicht unbedingt zu seinen Tugenden gehören... Womit wir beim letzten Ratschlag dieser kleinen Anleitung zur Verfeinerung des Rollenspiels angekommen wären: Scheuen Sie als Spieler nicht davor zurück, Ihren Helden in

gewissen Charakterzügen zu schwächen und ihn so ein Stück weit "dem Meister auszuliefern". Haben Sie Vertrauen zu Ihrem Spielleiter: Ein guter Meister wird Ihnen dieses Verhalten danken, indem er Ihren Helden in schöne spannende (aber keineswegs mörderische) Abenteuer verstrickt. Es fällt dem Meister sehr viel leichter, eine plausible Handlung zu konstruieren, wenn ihm die Spieler ein wenig entgegenkommen und ihre Helden geradewegs in ein Abenteuer hineinstoßen, als wenn sie sich mit Händen und Füßen dagegen sträuben. Ihre Helden in eine gefährliche Situation verstricken zu lassen.

Spieler und Meister sind schließlich zusammengekommen, um *gemeinsam* ein Abenteuer zu erleben. Jede Rollenspielerunde ist vom Austrocknen bedroht, in der das Verhältnis Spieler-Meister vor allem von Konfrontation geprägt ist, wohingegen eine echte Kooperation zwischen den Parteien ein sicherer Garant für viele spannende und äußerst befriedigende Spielabende ist.