

Die Kampfschule "Zum Blutigen Madamal" in Al'Anfa

(Vollständig überarbeitete Fassung der Veröffentlichung in "Tödliches Al'Anfa" von FanPro, Erkrath 1989 und Thorwal Standard 4)

Al'Anfa ist ein Ort, wo der beste Freund eines Menschen das Schwert ist - oder welche Waffe er auch immer bevorzugt. Im Grunde genommen verläßt niemand unbewaffnet das Haus, und jene, die aller Waffen beraubt scheinen, sind es gewöhnlich nicht im mindesten. Aber die Fähigkeit, eine Waffe auch benutzen zu können, ist eine andere Sache. Die lautesten Prahlalriks sind oft nicht in der Lage, ohne Wunden einen Apfel zu schälen. Große Klappe und teures Blechzeug sind eben kein Ersatz für Übung und Erfahrung.

Beides kann man in der Kampfschule "Zum Blutigen Madamal" bekommen, wenn man willens ist, sich den strengen Ausbildungsregeln zu unterwerfen. Unter den wachsamen Augen von Dajin, dem Schwertmeister und Inhaber der Schule, entdeckt selbst ein Jammerlappen das Geheimnis, das in ihm verborgen liegen - die hohe Kunst des Tötens...

Die Schule liegt außerhalb der Stadtmauern Al'Anfas, an der Straße nach Mirham. Das ehemalige Herrenhaus stand lange leer und war dem Verfall preisgegeben bis Dajin es renovieren ließ und 1003 BF seine Kampfschule eröffnete.

Grundsätzlich kann sich jeder in der Schule einschreiben. Auch erfahrene Kämpfer beginnen die Ausbildung wie ein gänzlich unerfahrener Schüler in den Kampfesdingen. Sie können jedoch schneller innerhalb der Hierarchie der Schule aufsteigen, wenn sie sich als würdig erweisen - und es erweist sich schon bald, wer zu schwach oder zu flatterhaft für die harten Exerzitien ist.

Gänzlich unerfahrene Schüler (Mindestalter ist 15) durchlaufen eine 4 Götterläufe währende Ausbildung, die neben der Kunst des Tötens auch intensive körperlichen Übungen und eine umfassende theoretische Ausbildung umfaßt. Abschluß dieser grundlegenden Ausbildung ist eine Prüfung, nach der dem erfolgreichen Absolventen der Kriegerbrief überreicht wird. Das Dokument, vielerorten unerläßlich für die Bestallung in hohe Posten, wird erst seit wenigen Jahren auch an der Schule zum blutigen Madamal verliehen. Und im Gegensatz zu manchen zweifelhaften Instituten ist Dajins Kriegerbrief eine echte Garantieurkunde für hervorragend ausgebildete Kämpfer.

Alle "Eleven" beginnen auf dem niedrigsten der sechs Grade der Schule: Schüler, Novize, Initiat, Lehrer, Adept und Meister. Dem ist jeweils eine Stufe in Gestalt einer Farbe zugeteilt, äußeres Zeichen dafür, wie weit der Schüler in seinen Fertigkeiten fortgeschritten ist. Jeder Eleve trägt in der Schule ein entsprechendes Stirmband in weiß, gelb, grün, blau, rot oder schwarz. Während die Schüler der grundlegenden Ausbildung im Laufe des 2. Ausbildungsgötterlaufes den Grad eines Novizen erreichen und den ersten Teil der Ausbildung maximal mit der Stufe eines grünen Initiaten beenden, benötigen andere Schüler in den ersten drei Graden einen Mond, um von einer Stufe zur nächsten zu gelangen, Lehrer benötigen drei Monde pro Stufe/Farbe, Adepten sechs und ein Meister übt einen ganzen Götterlauf, um die nächste Stufe zu erreichen.

Das Kampftraining umfaßt vier wählbare Waffengattungen, die gleichwertig beherrscht werden müssen (Spieltechnisch heißt das: pro Farbe müssen zwei Kampftalente um einen Punkt gesteigert werden, bei mehr als einem Punkt Abweichung voneinander ist die nächste Stufe noch nicht erreicht). Die Übungen können schneller vonstatten gehen, wenn ein Eleve sich auf eine Waffengattung spezialisiert. Ein Spezialist kann nur bis zum Grad eines Lehrers aufsteigen. Einen Kriegerbrief erhält nur, wer hier auch den ersten Teil der Ausbildung absolviert.

Die Exerzitien beginnen in den frühen Morgenstunden und ziehen sich so lange hin, wie Dajin oder ein Lehrer es für notwendig halten. Das Programm beginnt mit einem Fünfmeilenlauf, gefolgt von Dehnübungen. Die erste Mahlzeit ist eine harte Semmel, etwas Butter und verdünnter Wein. Während des Frühstückes wird der Tagesplan vorgestellt und eine kurze Ansprache über die korrekte geistige Einstellung zum Kampf gehalten. Die Übungen und Wiederholungen können einfache Schrittfolgen sein, Exerzitien zum reflexartigen Handeln, aber auch komplizierte Versteck- und Kampfspiele in ganz Al'Anfa. Am Ende eines jeden Tages versammelt man sich im Saal, um die Waffen zu reinigen. Anschließend findet eine Boronandacht statt.

Den Schüler ist verboten, mit ihren bunten Stirnbändern durch die Stadt zu stolzieren. Aus diesem Grund sind auch schon einige Unbelehrbare aus der Schule ausgeschlossen worden. Es gibt dezentere Abzeichen, die dem

Kundigen den Grad der Perfektion anzeigen: Eine silberne Brosche in Form eines vollen Madamals für Schüler, ein leicht abnehmendes Madamal für Novizen, wobei die schwarze Sichel mit Onyx ausgelegt ist, ein Zweidrittel Madamal für die Initiaten. Die Brosche des Lehrers zeigt ein halbes Madamal in schwarz und Silber, Adepten führen eine silberne oder goldene Mondsichel. Einen Meister kennzeichnet eine kleine Kreisscheibe aus Onyx. Dieser Wechsel vom vollen zum neuen Madamal symbolisiert sowohl die körperlichen als auch die geistigen Fortschritte der Schüler.

Die Kosten für die Ausbildung sind beträchtlich und diejenigen, die das Schulgeld nicht aufbringen können, werde eine ganze zeitlang an der Tilgung arbeiten müssen. Da sie aber nur dann zur Verbesserung ihrer Fähigkeiten wieder an die Schule kommen dürfen, handeln auch fast alle Schüler entsprechend.

Dajin trägt kein Gradabzeichen. Niemand sah ihn je ohne seine schwarze, lose fallende Seidenkleidung. Es geht die Rede, er trüge darunter einen schweren Harnisch, der ihn nicht zu behindern scheint. Sein Kopf ist mit seidenen Tuchbändern umwickelt, so daß nur die Haut um die grünen Augen erkennbar ist. Diese merkwürdige anmutende Kleidung und der Umstand, daß noch niemand ihn ein Wort hat sprechen hören, nähren die Gerüchte, er sei ein strenggläubiger Boroni des puniner Ritus'. Seine Anweisungen übermittelt er durch Handzeichen (Atak), Bildtafeln und - so munkelt man - durch telepathische Befehle an seine Angestellten.

Bester Kämpfer, nach Dajin, ist Rafardon (schwarzer Adept). Humor scheint er nicht zu kennen und, obwohl er sich fast ebenso unnahbar wie Dajin gebart, ist er das Vorbild vieler Schüler. Sein Ziel ist es, zum Besten aller Kämpfer zu werden. Diese kompromißlose Einstellung vermittelt er auch an seine Schüler. Neben Hruruzat und dem Tuzakmesser beherrscht er auch den Kettenstab hervorragend. Im theoretischen Unterricht widmet er sich der Anwendbarkeit und den Heilungsmöglichkeiten von Giften. Es fällt niemanden ein, sich ihm gegenüber ungebührlich zu benehmen. Er fordert jeden schon aufgrund kleinster Beleidigungen zum Duell.

Lustiger geht es bei Norre Thasim (blauer Adept) zu. Als Übungspartner ist er zwar gefürchtet, da er hierbei fast ebenso unerbittlich kämpft wie im Ernstfall, doch er hat immer auch einen Scherz auf den Lippen. Neben Hruruzat ist er Lehrer für scharfe Hieb Waffen, Messer/Dolche und Wurfmesser/~sterne. Beliebt sind seine Versteck- und Jagdspiele durch Al'Anfa.

Die elfische Herkunft der Lehrerin Ilianya (grüne Adeptin) ist nicht zu übersehen: eine fast überderische Schönheit von schlankem Wuchs, mit großen Augen und leicht spitz zulaufenden Ohren. Immer wieder verlieben sich Schüler in die jüngste Lehrerin vergeblich. Zusammen mit Rafardon gibt sie in der Grundausbildung den Theorieunterricht und lehrt Ringen, Stäbe und Schußwaffen.

Profession Krieger aus der Kampfschule "Zum Blutigen Madamal" in Al'Anfa (22 GP)

Träger: Dajin

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, GE 14, KO 13, KK 12

Modifikationen: LeP +2, AuP +4, SO +1

Automatische Vor-/Nachteile: Akademische Bildung (Krieger), Prinzipientreue (Ablehnung von Rüstungen >3, Gebot niemals einen Auftraggeber zu enthüllen, Gebot niemals für einen Achaz zu Arbeiten), Schulden, Vorurteil: Achaz

Kampf: Blasrohr +2, Bogen +4, Wurfmesser (Wurfsterne) +5, Dolche +4, Raufen +6, Ringen +6, Säbel *oder* Hieb Waffen +6, Kettenstab *oder* Stäbe +6, Infanteriewaffen -1, Lanzenreiten -1

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Schleichen +4, Sich verstecken +2, Sinnenschärfe +4, Zechen -1

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2

Natur: Orientierung +1, Fesseln/Entfesseln +3

Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +3, Rechnen +1, Rechtskunde +1

Schriften/Sprachen: Sprachen: Atak +3; Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +3

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Schneider +1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Linkhand, Schnellladen *oder* Schnellziehen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade

Ungeeignete Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung, Turnierreiterei

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Begabung für Kampf oder Körperliche Talente, Dämmerungssicht, Eisern, Gabe: Gefahreninstinkt

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig, Kampfrausch, Blutrausch, Dunkelangst, Glasknochen, Jähzorn, Nachtblind, Raubtiergeruch, Übler Geruch

Ausrüstung: Absolventen erhalten die Brosche, die den erreichten Grad anzeigt und einen Kriegerbrief. Daneben erhält ein Absolvent eine Waffe seiner Wahl, die typische luftige schwarze Kleidung, und drei Wurfsterne *oder* Wurfmesser mit Halterung.

Um zu ermitteln, welche Farbe der Held mit dem Abschluß der Grundausbildung erlangt hat, bildet er aus MU, IN und GE einen Mittelwert (abrunden) und macht eine Probe gegen diesen Wert. Ist die Probe nicht gelungen, muss der Schüler ein weiteres Jahr auf der Schule bleiben.

Ist die Probe gerade gelungen, ist der Grad weißer Initiat; ist die Probe +3 gelungen, ist der Rang gelber Initiat und ist die Probe +6 gelungen, wurde der Rang eines grünen Initiats erreicht.

Ein weißer Initiat erhält auf ein Waffentalent und auf ein körperliches Talent eine spezielle Erfahrung, ein gelber Initiat erhält jeweils zwei spezielle Erfahrungen und ein grüner Initiat jeweils drei spezielle Erfahrungen.