

## "Kampfinstitut der Rechtgläubigen zu Mehrwed"

von Ulrich Kenter und Ragnar Schwefel (ursprünglich Thorwal Standard 3)

Nachdem die Borons-Barbaren aus dem Süden vertrieben wurden, beschloss der Mautaban und der Kalif in Mehrwed, eine Kriegerakademie zu gründen. Im Gegensatz zur Schule für Murawidun soll dieses Institut nicht Elitegarden für den Kalifen ausbilden, sondern allen Söhnen der Khom offenstehen. Bessere Kämpfer zu Kriegszeiten sind das hohe Ziel, eine Lehre aus den krassen Disziplinlosigkeiten im letzten Krieg. Großer Wert wird auf religiöse und staatskundliche Ausbildung gelegt. Die Mitglieder der zerstreut lebenden Sippen bekommen ein Zusammengehörigkeitsgefühl vermittelt. Die Abgänger sollen später zu den Besten ihrer Sippen gehören, um als Boten und Lehrer zu dienen. Sie bringen es vielleicht eines Tages zum Hairan oder Sheik. Der Kalif erwartet so eine stärkere Bindung der einzelnen Sippen an sein Herrscherhaus und an das "Novaditum" an und für sich.

Selbst diejenigen, die ein Abenteuerleben in der Fremde vorziehen, passen dem Kalifen ins Konzept. Werden sie doch mit ihrer Ausbildung würdige "Botschafter" der Novadis und glühende Künder Rastullahs.

Die Zahl der Schüler ist auf 45 beschränkt, bis die ersten Erfahrungen gemacht worden sind. Die Schule wird aus der Staatskasse subventioniert. Der Kalif sorgt dafür, daß die Lehrer zu den besten ihres Faches gehören. Selbst der Hohe Mawdli hält Vorlesungen an der Schule.

Der Leiter der Schule, Husami ben Gaftar al Yeshima, vom Stamme der Beni Khibera, führt strenges Regiment. Er hat wenig Verständnis für die Nöte und Wünsche junger Kerls. Die den Buben meist ungewohnte Härte schafft schnell einen Esprit du Corps. Eine große Leistung, wir wissen ja, daß der Novadi von Natur aus wenig Disziplin zeigt.

Abwechslung und Selbstbesinnung finden viele bei täglichen Schattenkampf-Übungen, die Husami selbst leitet. Ausgehend von Ying und Yang lehrt er Sicherheit, Gehorsam, Tötungswillen und den rechten Glauben. Unkonzentrierte Schüler werden mit dem Satz: "Geh' in den Harem, mach Tai-Chi, Memme!" unsanft hinaus befördert.

In der 5-jährigen Ausbildung steht anfangs die leichte Lanzenreiterei und allerlei theoretische Bildung. Viel Wert wird auf fundierte Geschichtskennntnisse und landeskundlichen Unterricht gelegt. Des weiteren werden in Sandkastenspielen die Schlachten und Scharmützel des vergangenen Krieges immer wieder durchgenommen. Hier können die Studiosi ihr taktisches Geschick schulen. Bei Wüstenritten wird dann versucht, in Manövern das theoretische Wissen praktisch nachzuvollziehen.

Die 9 Jahrgangsbesten bekommen Gelegenheit, ein Jahr in der Lanze der Streitwagenfahrer zu dienen. Nicht allen behagt die Ehre, da sich das Streitwagenfahren im Kalifat - anders als bei den Tulamiden - nicht recht durchsetzt. Doch der Mautaban hat einen Narren an dieser exotischen Waffengattung gefressen.

### **Kampfinstitut der Rechtgläubigen zu Mehrwed (24 GP)**

**Träger:** Kalif

**Profession:** novadischer Krieger

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

**Modifikationen:** LeP +2, AuP +3, SO+1

**Automatische Vor-/Nachteile:** Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue

**Kampf:** Dolche +3, Raufen +3, Ringen +4, Lanzenreiten +5, Säbel +5, Speere +3, Wurfspeer +3,

Zweihandschwerter/~säbel +4

**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +5, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1

**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Überzeugen +3

**Natur:** Orientierung +2, Wildnisleben +3

**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Kriegskunst +5, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Staatskunst +1, Tierkunde +1

**Schriften/Sprachen:** Lesen/Schreiben [Tulamydia] +4

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +3, Schneidern +1

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Reiterkampf, Finte, Linkhand

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Schildkampf I, Waffenlos: Unau, Wuchtschlag

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** keine

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** körperliche Beeinträchtigungen

#### **Variante**

##### ***Streitwagenfahrer (+5 GP)***

Wer nach der Ausbildung noch das Jahr bei den Streitwagen absolviert hat, bekommt noch folgende zusätzlichen Modifikationen:

*Kampf:* Speere +1, Wurfspeer +3; *Körper:* Körperbeherrschung +1; *Handwerk:* Abrichten +2, Fahrzeuglenken +7, Holzbearbeitung +1; *Wissen:* Kriegskunst +1, Tierkunde +1

*Verbilligte Sonderfertigkeiten:* ersetze Wuchtschlag durch Kriegsreiterei