



DONUM SOLIS DEI PANMI ALBNIEN AUS PANMI SICHT

Inhalt

Vorwort	3
Glauben und Religion	4
Der Sonnengott.....	4
Symbol des Sonnenglaubens	4
Gotteshäuser und Hierarchie des Sonnenglaubens.....	4
Engel und Dämonen	5
Hierarchie der Wesen des Lichts und der Finsternis.....	6
Göttlich entstandene Hierarchie der Fürsten des Lichts.....	6
Tugenden und Verstöße	7
Berufe im Tempel des Sonnengottes.....	7
Andere Glaubensrichtungen	7
Rechtssystem im Königreich Albien	8
Grundrechte	8
Das Königsrecht	10
Das Adels- / Bürgerrecht.....	10
Kontrakte und Handel	10
Landbesitz, Verschuldung und Erwerb	10
Fehden	11
Rechtsprechung bei göttlichen Vergehen.....	11
Zusammenfassung der Anklagemöglichkeiten	12
Stände – Sitten und Bräuche	13
Einführung in die Ständegesellschaft	13
Beispiele für gutes Benehmen in verschiedenen Ständen	16
Umgangs- und Anredeformen	18
Der Adel	23
Heraldik – Die Heraldik	24
Abstraktion	24
Farbregel 1.....	24
Farbregel 2.....	25
Teilungen.....	25
Felder und Figuren	26
Ausnahmen und Abweichungen.....	26
Nichtwappen.....	26
Was gehört in ein Wappen, was nicht?	26
Wappenbedeutung und redende Wappen	27
Militärische Ränge	28

Bildungsstätten	29
Universität „dem einfachen Volke“ zu Königssitz.....	29
Pionier- und Schanzerschule zu Abslacht „Bürgerwehr“.....	31
Liebigstun'sche Offiziers Akademie „Klingen der Tapferkeit“ zur Ährenwehr	34
Freie Städte	42
Gilden und Zünfte	43
Albnischer Kalender	44
Städte, Siedlungen, Gehöfte, Burgen und Flecken	46
Währungssystem	47
Kupfer – Das Alltägliche.....	47
Silber – Sold und Wertgegenstände	47
Gold – Edelmwährung.....	47
Begriffe aus dem albnischen Wortschatz	49
Alchemie	51
Grundausbildung	51
Meisterausbildung	51
Pflanzenkunde zu Heilkräutern	52
Krankheiten	53
Magie	54

Vorwort

Dieses Nachschlagewerk soll einen Leitfaden darstellen, um bestehenden und neuen Spielern die Chance zu geben, unsere Welt besser kennen zu lernen. Die hier abgebildeten Inhalte sind mit einigen der StammSCs abgeglichen und mit diesen zusammen erdacht. Da unsere Welt und auch die Spielerschaft wächst, erweitern und ergänzen wir dieses Werk unter Umständen. Änderungen und Anmerkungen werden gerne entgegengenommen und in den Entscheidungsprozess mit eingebunden.

Die Detaildichte unserer Welt ist umfangreich und in vielen Bereichen sehr tiefgreifend. So haben wir für jedes Land und die dort aufgeführten Städte genaue Bevölkerungszahlen und die meisten Handwerkszweige in absoluten Zahlen festgehalten. So kann jeder Landesherr eine Übersicht über seine Untertanen bewahren und sich seine Ländereien in gewissem Maß selbst gestalten. Auch ein ausgeklügeltes Handelssystem ist möglich, eben nur deshalb, weil jeder Landesherr weiß, welchen Wert ein Produkt hat und welche Mengen vorhanden sind. Auch in den Hafenstädten gibt es eine Hafenregistratur, die jedes Schiff, sein Herkunftsland und die Ladung, inkl. Schiffsnamen, registriert. So wollen wir eine lebendige, detaillierte Welt simulieren, in der sich die SCs eigenständig zurechtfinden können. Auch die Straßen wollen wir beschriften, um genaue Angaben zu Läden oder Werkstätten angeben zu können. Alle Gilden und Zünfte sind in einer Übersicht aufgelistet. Auch die Ausrüstung der "Kampagnenarmee", also der Armee, die nie auf Con auftaucht, aber im Hintergrund Stadtgarde und Soldaten stellt, ist festgelegt. Werften haben genaue Bauzeiten, Verortungen und verfügbare Bauslots, Handwerker begrenzte Kapazitäten und militärische Einheiten ein Moralsystem. Die hier gestaltete Übersicht soll jedem SC/NSC zeigen, wie wir uns die Panmi Welt vorstellen. Dennoch kann man auch als 'nicht an der Kampagne beteiligte Person' zu unseren Cons kommen und wird nicht zur Teilhabe an der Kampagne gezwungen. Diese Übersicht soll neuen SCs jedoch zeigen, dass wir ein festgelegtes Handels-, Kampf- und Balancingsystem haben, mit dem wir Albniien regulieren. Wer in unsere Kampagne schnuppern möchte, darf uns gerne ansprechen.

Glauben und Religion

Albnien hat seit dem zweiten Sonnenkrieg eine offizielle Staatsreligion, die ähnlich dem Christlichen Glauben im Mittelalter, auch an den Höfen der Edelleute vertreten ist und ein weltliches Oberhaupt besitzt. Trotz dieser Staatsreligion sind auch andere Glaubensrichtungen akzeptiert, sofern diese nicht mit Blutrivalen und Opferungen einhergehen. Die Grenze der Akzeptanz wird jedoch in den Führungspositionen gezogen - sodass Edelleute i.d.R. den Sonnenglauben anzunehmen haben, sofern sie diesem nicht bereits seit Generationen angehörig sind.

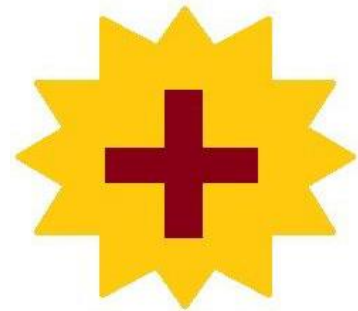
Dieser Leitfaden zur Staatsreligion betrifft jeden, der aus Albnien kommt. Egal, ob er stark gläubig ist oder den Sonnenglauben, auch Sonnengottglauben genannt, nur oberflächlich angenommen hat. Kennen muss ihn jeder Bewohner Albniens.

Der Sonnengott

Der Sonnengott steht im Mittelpunkt des Glaubens. Es ist ein monotheistischer Glaube, bei dem der Sonnengott als Sinnbild für das Licht und das Gute steht und damit als Gegensatz zur Finsternis. Die Sonne ist sein Antlitz und der Mittelpunkt allen Lebens. Ohne die Sonne gäbe es kein Leben und so ist der Sonnengott der Schöpfer allen Lebens.

Symbol des Sonnenglaubens

Das Symbol des Sonnengottes ist ein Kreuz, das mittig vor einer goldenen Sonne steht. Das Kreuz symbolisiert die verschiedenen Welten: Das obere Reich, in dem der Sonnengott und alle guten Seelen residieren, das mittlere Reich, in dem wir leben und das untere Reich, in dem die Dämonen und böartigen Seelen verrotten. Das Kreuz stellt zudem ein Gleichgewicht zwischen den Welten dar.



Gotteshäuser und Hierarchie des Sonnenglaubens

Die Gotteshäuser des Sonnengottes werden Tempel oder auch Lichthäuser genannt. Diese sehen klassisch wie "Kirchen" oder "Kapellen" aus.

Ein Orden (zum Beispiel der Orden der Morgenröte) gehört zum Sonnenglauben, untersteht aber nicht dem Sonnengott Tempel. Es gibt jedoch auch andere Orden (z.B. Bettel- oder Heilfürsorge Orden) die dem Tempel regulär unterstehen.

Hierarchie der Geistlichen:

1. Novize
2. Mönch/Nonne
3. Ordensbruder/-Schwester
4. Ordensmeister

Engel und Dämonen

Engel und Dämonen gibt es im Glauben des Sonnengottes, wobei hier die Unterscheidung deutlich anders ist, als uns geläufig. Für einen Gläubigen sind nicht nur gehörnte Wesen Dämonen, auch Vampire, Tiermenschen und andere Abscheulichkeiten zählen zu den Ausgeburten des unteren Reichs. Dämonen sind daher nicht gefallene Engel, sondern aus Bösartigkeit und Verdorbenheit entstandene Wesen. Auch gibt es keinen klassischen Teufel, lediglich eine Hierarchie von Dämonen und Engeln, die jedoch den meisten Menschen nicht sonderlich bekannt ist. Geister gibt es sowohl in der oberen als auch der unteren Sphäre. Wenn ein Wesen stirbt, kann seine Seele in das obere oder das untere Reich fahren, oder in der Welt der Lebenden festhängen.

Die Erzengel oder auch Fürsten des Lichts genannt, sind die höchsten Engel in der Hierarchie. Ihre Namen sind wie folgt:

Erzengel	Aspekt
Tanruiel	Fürstin der Tapferkeit
Wanael	Fürst der Wahrheit
Liriae	Fürstin der Liebe
Hodrael	Fürst der Hoffnung
Ertariael	Fürstin der Erfüllung
Gewanel	Fürst der Gerechtigkeit
Denriel	Fürst der Demut
Woranel	Fürst des Wohlwollens
Gendariel	Fürstin der Geldud
Retariel	Fürst der Reinheit
Zuphoriel	Fürstin der Zufriedenheit
Witariel	Fürst der Willenskraft

Die Fürsten des Lichts werden in vielen Teilen des Sonnenglaubens als Schutzpatrone verehrt und angebetet. Das Gegenstück zu den Fürsten des Lichts sind die Erzdämonen oder auch Fürsten der Finsternis, mit folgenden höchsten Dämonen:

Erzdämon	Aspekt
Androdan	Fürst der Angst
Loriadan	Fürstin der Lüge
Haradan	Fürst des Hasses
Veliadan	Fürstin der Verzweiflung
Giwodan	Fürst der Gier
Unriadan	Fürstin des Unrechts
Horiadan	Fürstin des Hochmuts
Neriadan	Fürstin des Neids
Zorgodan	Fürst des Zorns
Seunodan	Fürstin der Seuche
Hudriadan	Fürst des Hungers
Versiadan	Fürstin der Versuchung

Hierarchie der Wesen des Lichts und der Finsternis

Grundsätzlich sind die Hierarchien der göttlichen/ dämonischen Wesen fix, da ihre Position durch eine übergeordnete Entität (Sonnengott) festgelegt wurde. Unter den Fürsten des Lichts sind die Zuständigkeitsbereiche und Machtansprüche klar geregelt, aufgeteilt unter den Tugenden. Jeder Fürst oder auch Erzengel genannt, bleibt innerhalb seines ihm zugewiesenen Zuständigkeits-/Machtbereiches. Unter den Fürsten der Finsternis hingegen, herrscht stete Konkurrenz, Krieg und Konflikt und Intrigen und Bündnisse. Treffen Dämonen verschiedener Fürsten aufeinander, so kann es zu Kämpfen zwischen ihnen kommen.

Göttlich entstandene Hierarchie der Fürsten des Lichts

Über allen Fürsten des Lichts steht ein Wesen, dessen Reinheit nicht durch Menschen erfasst werden kann. Als oberster Wächter über die Fürsten des Lichts, steht er für keine Tugend und wird daher nur selten in Gebeten oder Bitten angerufen, lediglich einige Wüstenstämme wenden sich in Gebeten direkt an ihn. Dieses Wesen, als Splendor bezeichnet, steht über den Fürsten des Lichts und wacht über diese. In Zeiten immenser Konflikte zwischen den Fürsten des Lichts und der Finsternis, soll es bereits vorgekommen sein, dass Splendor selbst in die irdischen Geschehen eingegriffen hat. Die Fürsten des Lichts sind gänzlich ihren Tugenden zugeschrieben. In diesen "Bereichen" agieren sie und wirken auch auf das irdische Geschehen ein, z.B. indem sie sich in eine gläubige, ausgewählte irdische Hülle begeben (Mensch) und den Gläubigen in Krisensituationen beistehen. Die Tugenden werden dabei intensiv und ausnahmslos unter den Gläubigen umgesetzt. So richtet der auf Erden gekommene Fürst der Gerechtigkeit die Bewohner einer Stadt, gnadenlos nach den 'vom Sonnengott gegebenen' Gesetzen. Jedem Dieb wird die Hand abgetrennt, jedem Mörder das Leben genommen, jedem Berufslügner (z.B. Scharlatan - Heiler, der absichtlich nutzlose Kräuter verkauft, um sich zu bereichern) die Zunge herausgerissen (so geschehen nach der Habena Krise, siehe *Begriffe aus dem albnischen Wortschatz*). Dies mag für unseren heutigen Verstand unvorstellbar sein, in Albien jedoch *glauben* die Albier an diese Gerechtigkeit, da die Fürsten für sie unfehlbar sind. Die Fürsten werden in Gebeten, Liedern und Bittsprachen angerufen und sind neben dem Sonnengott die häufigsten Adressaten für Gläubige. Darunter sind die höheren Engel oder Lichtwesen zu finden, die als 'Soldaten' der göttlichen Hemisphäre agieren, gelegentlich jedoch auch gegen die Horden der Schattenwelt auf Erden zu Felde ziehen. Als niedrigste Stufe der göttlichen Wesen sind die einfachen Engel oder auch guten Geister zu nennen. Jede Seele, die ihr Leben getreu dem Sonnengott gelebt hat, wird nach dem Tod zu einem solchen guten Geist/ niederen Engel. Nur selten interagieren diese mit der irdischen Welt. Die Hierarchie der Schattenwelt ist um einiges komplexer und im kleinen Rahmen können hier Veränderungen der Machtverhältnisse vorkommen. Über allen Fürsten der Schattenwelt steht Tenebris. Anders als jedoch im Reich des Lichts, wacht Tenebris nicht über die Fürsten, sondern agiert eher als Herrscher über das Schattenreich. Die Fürsten der Finsternis fürchten Tenebris so sehr, dass ihre Kinder, die Dämonen, vor ihm flohen, als Tenebris in den seltenen Gelegenheiten auf Erden wandelte. Unter den Fürsten der Finsternis gibt es eine Hierarchie, denn, anders als im Reich des Lichtes, sind diese Fürsten nicht auf ein abgestimmtes, durch eine Entität festgelegtes Miteinander aus. Sie buhlen um Macht, konkurrieren und töten einander, im Schattenreich wie auch auf der irdischen Welt. Die Fürsten der Schattenwelt selbst sind so unterschiedlich, wie auch ihre Kinder. Als Kinder der Schattenwelt werden klassische (besessene) Dämonen, höhere Dämonen (z.B. Zerfetzter oder Seuchendämonen) aber auch Werwölfe und Vampire bezeichnet. Die genaue Zuordnung der Fürsten und ihrer Kinder gilt es sich IT beim Orden der Morgenröte zu erarbeiten.

Tugenden und Verstöße

Die Tugenden sind das Fundament und die Lebensweise im Glauben an den Sonnengott. Diese sind: Fleiß, Treue, Aufrichtigkeit, Ehrlichkeit, Demut, Ehre, Höflichkeit, Barmherzigkeit, Maßhaltung, Gastfreundschaft, Sauberkeit. Alle gläubigen Edelleute, Bürger, Untertanen und Freie versuchen diese Tugenden zu befolgen bzw. danach zu leben, wobei es natürlich alle Geistlichen mit mehr Disziplin tun.

Alkohol und Glücksspiel

Alkohol wie Wein und Bier darf getrunken werden, solange dies in Maßen geschieht und nicht zur Volltrunkenheit führt. Trunkenheit ist kein Vergehen, lediglich ein Schritt weg vom rechten Pfad. Glücksspiel ist unter allen strengen Geistlichen nicht geduldet. Unter allen anderen Bewohnern von Albniern wird es akzeptiert, widerspricht aber der Tugend Maßhaltung und ist kein Vergehen, lediglich ein Schritt weg vom rechten Pfad.

Vergehen

Vergehen sind Taten, die einen Prozess mit sich ziehen. Je nach Stand und Schwere des Vergehens wird dem Beschuldigten der Prozess gemacht und entweder von einem ansässig ernannten Richter (z.B. freie Stadt) oder dem ortsansässigen Adligen durchgeführt. Beispiele für Vergehen sind:

- **Mord** - ein schwerwiegendes Vergehen, was eine Verurteilung mit sich zieht. Dem Mörder wird der Prozess gemacht. Hierbei kann es auch zur Hinrichtung des Mörders kommen.
- **Diebstahl** - ein einfaches Vergehen und zieht je nach Schwere eine Verurteilung mit sich. Der Landesherr entscheidet.
- **Folter** - darf im Sonnenglauben nur gegen jene geduldet werden, die mit finsternen Mächten paktieren, sonst ist es untersagt und gilt als Vergehen.

Ehe

Die Ehe steht unter dem Schutze des Sonnenglaubens und kann unter allen Bewohnern Albniens geschlossen werden. Auch unter Geistlichen ist dies gerne gesehen.

Berufe im Tempel des Sonnengottes

Die Laufbahn im Tempel des Sonnengottes beginnt man als Novize. Dann wird man nach der Ausbildung **Lector** [Vergleich Priester]. Diese wandern oft zu den Dörfern und Bauernhöfen und segnen Ernte, Bauern und Kinder. Ein **Arcilector** ist meist an einen Standort (Tempel) gebunden. Er hält Predigen, spricht mit dem Volk oder hilft dem **Adlatus** in der Verwaltung. Ein **Adlatus** ist der Tempelvorsteher eines Herrschaftsgebiets oder einer Stadt. Unter allen Arcilectoren eines Herrschaftsgebietes muss der Herrschende [Meist Adel] den Nachfolger eines Adlatus wählen. Alle Adlati wählen untereinander einen **Nuntius Solis** [Vergleich Bischof]. Dieser ist stets an der Seite des Königs. Er kann Könige salben und berät diese. Zudem gibt er Tempelverordnungen heraus. Der Nuntius ist der einzige, der einen Adlatus aus seinem Amt entheben kann. Ansonsten werden Adlatus und Nuntius Solis auf Lebenszeit gewählt.

Andere Glaubensrichtungen

Andere Glaubensrichtungen werden akzeptiert und geduldet, solange es mit dem Sonnenglauben gleichermaßen gehandhabt wird. Eine Verhöhnung des Glaubens ist ein Vergehen.

Rechtssystem im Königreich Albien

Es gibt das **Königsrecht**, das es nicht zu brechen gilt und das **Adels-/ Bürgerrecht**. Im Königsrecht sind fundamentale Gesetze enthalten, die auch kein Edelmann brechen darf. Das Adels-/ Bürgerrecht beschreibt Privilegien, die Adel oder Bürger einfordern dürfen, aber nicht müssen.

Wichtig ist hierbei, dass es sich um das Rechtssystem des Feudalwesens im Königreich Albien handelt. Dieses Rechtssystem gilt nicht für das Königreich Mark, die Zwergenfestungen oder das Waldelfenreich.

Es wird kein Anspruch auf ein historisch korrektes Rechtssystem erhoben.

Grundrechte

Je nach sozialem Stand und Zugehörigkeit gelten andere Grundrechte und Mündigkeit.

Der Adel

Der Adel ist innerhalb des Rechtssystems die höchste Instanz. Dies gilt jedoch nur innerhalb des eigens von ihm regierten Gebietes. Ein Edelmann in den Ländereien eines anderen Edelmanns muss sich der Rechtsprechung des Landbesitzers beugen. Wenn er ein Urteil nicht anerkennt, so kann eine Fehde entstehen. Nur der Adel darf einen Untertanen nobilitieren. Der höchste Rang, den ein Edelmann einem Untertanen verleihen kann, ist *ein Rang unter dem eigenen (Beispiel Fürst und Herr)*. Ein Edelmann kann sich nicht selbst im Rang erhöhen. Wird ein Untertan in den Rang eines Edelmannes erhoben, muss er dem Erhebenden Treue und Gefolgschaft schwören. Der Landbesitzer hingegen gibt ihm ein Auskommen und eine Beschäftigung. Innerhalb dieser Nobilitierungsstufen sind die OT Voraussetzungen der **Unser Larp Regelwerk PDF** zu beachten. Ein Edelmann darf nicht über einen anderen Edelmann urteilen, der nicht seinem Gefolge zugehörig ist. Streitigkeiten werden als Fehden ausgetragen oder dem König zur Klärung vorgetragen. Fehden dürfen Gold, Waren, Truppen und Ländereien beeinflussen, dürfen aber nicht die Herrschaftssitze eines Edelmannes zerstören. (Sprich: der Einsatz von Belagerungsgeräten gegeneinander ist untersagt - **Königsurteil**) Eine Fehde darf maximal zum Verlust von Sachgütern (Untertanen, Land, Gold, Waren) führen, jedoch nicht zum Verlust des Lebens eines Edelmanns. Zufällige Tode auf dem Schlachtfeld sind hier ausgenommen. Alle Personen, die unter einem Landbesitzer dienen, sind, sofern nicht edlen Blutes, Untertanen. Ein Edelmann darf innerhalb des Gebietes eines anderen Edelmanns kein Land erwerben, sei es nun direkt oder durch einen Untertanen. Dies würde die Rechtsprechung durcheinanderbringen. Das **Abwerben** eines Untertanen gilt als schweres Vergehen und kann zu einer Fehde führen.

Die Bürger

Die Bürger in Albien sind selbstbestimmt und wählen ihre eigene Rechtsvertretung, genannt Stadträte. Diese Stadträte, jeweils Vertreter einer Zunft, wählen dann den Bürgermeister einer freien Stadt. Zurzeit sind lediglich Habena und Abslacht eine freie Stadt, alle anderen Siedlungen, sind Siedlungen oder Herrschaftssitze eines Adelsgeschlechts und deren Einwohner folglich auch keine Bürger, sondern Untertanen. Ein freier Bürger muss bei einer Gerichtsverhandlung auf Gebiet eines Adelsgeschlechts einen Rechtsvertreter aus seiner Stadt (Habena oder Abslacht) zur Seite gestellt bekommen. Andernfalls darf diese Stadt eine Goldsumme zur Entschädigung fordern. Ein Edelmann darf vom Gericht der Stadträte einer freien Stadt nicht verurteilt werden. Unstimmigkeiten werden untereinander ausgehandelt.

Auch eine freie Stadt darf Fehden mit Edelleuten beginnen. Hierbei gilt selbiges Recht wie unter den Edelleuten, dass ein Stadtrat nicht aus einer Fehde heraus hingerichtet werden darf. Bürger einer freien Stadt wird man nur, wenn man für **1 Jahr am Stück** einen festen Wohnsitz in der freien Stadt besessen hat und diesen nachweisen kann. **Bürger haben das Recht, sich selbst in Gilden und Zünften zu organisieren.** Anders verhält es sich bei Bewohnern der Königssitze. Diese sind, sofern nicht unter einem Edelmann, dem König unterstellt, der sich nur selten in gerichtliche Verfahren einmischt. Ein Verwalter darf einen Prozess für oder gegen einen Bewohner fordern, dies muss allerdings von der streitenden Partei eingehalten werden.

Der Klerus

Der Klerus in Albniens ist in der Hierarchie nur knapp unter dem Bürger angesiedelt. **Der in Albniens anerkannte Klerus ist dabei lediglich der des Sonnengottes.** Der Tempel des Sonnengottes und der Orden der Morgenröte agieren eigenständig, auch wenn sie oftmals beratend dem Adel beiseite stehen. Der Klerus besitzt keine Rechtsprechung über weltliche Vergehen oder Ländereien. Eine vom König erteilte Sondergenehmigung besitzt der Orden der Morgenröte, der bei göttlichen Vergehen ein eigenständiges Urteil sprechen darf. Unter solche Vergehen fallen Dämonenanbetung, Dämonenpaktiererei, Blutmagie oder Nekromantie. Bei Verdachtsfällen von göttlichen Vergehen ist der Orden einzubeziehen und auf dessen Rechtsprechung ist zu vertrauen. Göttliche Vergehen entkräften weltliche Titel und Rechte, egal, ob Bürger, Klerus oder Edelleute. Neugründungen von Orden dürfen nur mit der Zustimmung des Tempels des Sonnengottes und des Königs vollzogen werden.

Die Untertanen

Die Untertanen sind 99% aller Bewohner Albniens. Anders als heutzutage wahrgenommen, ist dies jedoch nichts Schlechtes. Als Untertan genießt man den Schutz seiner Landesherrn und kann sich der Fürsorge und Obhut des Landbesitzers sicher sein. Als Untertan ist Besitz und Land gestattet, dass man im Auftrag des Landbesitzers bestellt und verwaltet. Der Landbesitzer kann das Land einfordern, sollte aber eine entsprechende Entlohnung dem Untertanen darbieten. Enteignungen der eigenen Untertanen sind nicht gern gesehen. Ein Untertan hat das Recht, von seinem Herrn bei Schwierigkeiten angehört zu werden. Einen Prozess mit Verteidiger und Zeugen muss ein Edelmann jedoch nicht durchführen. Ein Untertan ist verpflichtet, sofern er männlich und wehrfähig ist, als Miliz dem Edelmann im Falle eines Kampfes zu folgen. Untertanen haben **nicht** das Recht, sich selbst in Gilden und Zünften zu organisieren. Das **Abwerben** eines Untertanen gilt als schweres Vergehen und kann zu einer Fehde führen.

Die Freien

Freie sind grundsätzlich alle, die nicht aus dem Königreich Albniens oder Mark kommen. Alle Reisenden, die den Kontinent besuchen, werden als Freie gehandhabt. Ausnahme hierbei sind Edelleute anderer Länder. Freie haben keinen Anspruch auf einen fairen Prozess und dürfen vom Landbesitzer bei Vergehen verurteilt werden. Freie ist es gestattet, sich einem Landbesitzer oder einem Orden einzugliedern. Diplomaten genießen eine gewisse Immunität, die jeder Landbesitzer zu achten hat. Diese Immunität verfällt bei Straftaten. Söldner gelten für den Zeitraum ihrer Anwerbung als Untertanen. Söldner ohne schriftlichen Vertrag gelten als Freie.

Das Königsrecht

- **Mord** ist Mord. Ein hinterhältiger Mord ist ein Frevel wider die göttliche Schöpfung. Den Urteilspruch "zum Tode" darf die zuständige Instanz (siehe Adels-/ Bürgerrecht) nur dann fällen, wenn Mord, Blutmagie/-rituale, Dämonenpakt oder Nekromantie angewendet wurden.
- **Jagdrecht** obliegt dem Adel. Dies beinhaltet aber nur Rot- & Schwarzwild [Rehe & Wildschweine]. Alle anderen Wildtiere dürfen gejagt werden. Der Landbesitzer darf dieses Jagdrecht auf Großwild aufheben und für spezielle Personen oder Jedermann freigeben.
- **Diebstahl** wird geahndet. Egal, ob Münze oder Wertgegenstand. Dem Landbesitzer obliegt es, bei Diebstahl zu urteilen. Dabei darf maximal die Strafe *Hand ab* als Sanktion erfolgen. Mildere Strafen sind gestattet.

Das Adels- / Bürgerrecht

- **Zölle und Abgaben.** Jeder Landbesitzer darf Zölle für gehandelte Waren erheben, Steuern erlassen und Umschlagrechte geltend machen. Gängig ist dabei *der Zehnte*, also 10% der Einnahmen als Richtwert. Dieser Wert darf vom Landbesitzer verändert werden.
- Alle **Wälder** des Landbesitzers **gehören dem Landbesitzer**. Das Schlagen von Bäumen ist nur mit Erlaubnis des Landbesitzers gestattet. Zuwiderhandlung wird als Diebstahl geahndet. Fallholz, also umgefallene Bäume und heruntergefallene Äste dürfen von Jedermann gesammelt werden.
- **Rechtsprechung** ist für Vergehen am Eigentum (Gebäude, Untertanen und Land) des Landbesitzers oder Vergehen auf dem Grund des Landbesitzers einzig dem Landbesitzer vorenthalten. Dabei darf die Rechtsprechung des Königs nicht umgangen werden (Todesstrafe maximal siehe oben). Ist ein anderer Landbesitzer (oder ein Untertan dieses Landbesitzers) in das Vergehen involviert, so muss der Landbesitzer in den Prozess einbezogen werden. Dies bedeutet jedoch nur, dass er angehört wird. Die Rechtsprechung obliegt dem geschädigten Landbesitzer. Wird der fremde Landbesitzer nicht angehört, kann er eine Schadensersatzforderung in Form von Gold verlangen.
- Die **Rechtsprechung zwischen zwei streitenden Parteien** durch ein Duell kann nur dann legal sein, wenn der Landbesitzer dem Urteil durch Duell zugestimmt hat. Kleinere Handgemenge und Streitigkeiten können unter den Parteien ausgetragen werden. **Bei Diebstahl muss der Landbesitzer eingeweiht werden!**

Kontrakte und Handel

Ein Handel zwischen zwei Handelspartnern kann mit Handschlag oder einem schriftlichen Vertrag geregelt werden. Bei mündlichen Verträgen muss ein Zeuge zugegen sein. Die Aussage des Zeugen ist gewichtiger zu werten. Ein schriftlicher Vertrag muss alle Punkte und Bedingungen beinhalten und beidseitig unterzeichnet sein. Ein Vertrag ist anfechtbar, wenn die Bedingungen und Tatsachen im Vertrag verfälscht angegeben wurden. Verträge zwischen ungleichen Vertragspartnern, können zugunsten des Höhergestellten aufgelöst werden.

Landbesitz, Verschuldung und Erwerb

Das Lehen eines Edelmannes kann durch Verschuldung beliehen werden. Die Pacht geht dann an den Leihgeber. Ein Lehen kann nicht verkauft/ gekauft werden. Besitztümer von Bürgern/ Königstreuen können ge-/verkauft werden.

Fehden

Fehden dürfen nur unter Edelleuten, bzw Freien Städten untereinander oder mit Edelleuten, ausgetragen werden. Eine Fehde muss vorab der gegnerischen Partei angekündigt werden. Fehden sind ein gültiges Rechtsmittel für den Zwist unter Edelleuten (oder freien Städten), jedoch müssen im Falle eines Krieges, der **vom König deklariert wird**, sämtliche Fehden für die Zeit des Krieges eingestellt werden. Es gelten die allgemeinen Regeln der Menschlichkeit. Keine Morde (Vergleich Tod im Kampf ok, Hinrichtungen und Meuchelmorde nein), keine Misshandlungen (**Misshandlungen sind auf Panmi verboten, da sie kein Spielelement darstellen!**), keine "menschlichen Schutzschilde" (Kinder oder Zivilisten sind zu evakuieren, wenn möglich), keine Morde an Edelleuten oder am Klerus.

Während einer Fehde ist das Folgende erlaubt:

- Belagerungen, aber keine Belagerungswaffen (hier sind Ballisten, Katapulte und Trebuchets gemeint), da diese die Herrschaftssitze zerstören.
- Goldforderungen, sowohl Lösegeld für Personen als auch Schadensersatzforderungen.
- Landforderungen und Landbesetzungen.
- Beschlagnahme von Gerätschaften und Gütern.
- Einforderung von Geiseln zur zukünftigen Friedenssicherung.
- Fehden müssen mindestens 1 Woche vorher

Rechtsprechung bei göttlichen Vergehen

Bei göttlichen Vergehen, wie dem Beschwören von Dämonen, Paktieren mit bösen Mächten oder der Anwendung von Blutmagie, schwarzer Magie (Seele spalten, Fluchmagie, Dämonenanbetung/-beschwörung) oder Nekromantie urteilt der Orden der Morgenröte als göttliche Instanz über die Schuldigen. Der Urteilsspruch ist sowohl für Edelleute als auch für Bürger bindend. Der Orden ist im Gegensatz dazu verpflichtet, sich aus den weltlichen Belangen heraus zu halten. Einfacher Mord oder Diebstahl darf nicht vom Orden untersucht oder geurteilt werden. Der Einsatz des Ordens für persönliche Zwecke eines Landbesitzers ist rechtswidrig. Der Orden darf nur auf einen bestätigten Verdacht hin ermitteln. Die Ermittlung gegen Edelleute, Bürger und Klerus ist mit Vorsicht an die betreffenden heran zu tragen, da göttliche Vergehen als höchste Freveltat gelten und selbst der Verdacht als Affront gegen die Höhergestellten wirken könnte.

Zusammenfassung der Anklagemöglichkeiten

- Kläger: Bürger / Angeklagter: Bürger / Verhandlungsort: Stadtrat
- Kläger: Bürger / Angeklagter: Edelmann / Verhandlungsort: Stadtrat
- Kläger: Edelmann / Angeklagter: Bürger / Verhandlungsort: Edelmannssitz + mind. 1 Stadtrat anwesend.
- Kläger: Untertan / Angeklagter: Bürger / Verhandlungsort: Edelmannssitz + mind. 1 Stadtrat anwesend.
- Kläger: Untertan / Angeklagter: Untertan (gleicher Herr) / Verhandlungsort: Edelmannssitz
- Kläger: Untertan / Angeklagter: Untertan (verschiedene Herren) / Verhandlungsort: keiner; die beiden Herren klären es unter sich.
- Kläger: Klerus aus dem Gebiet des Edelmanns / Angeklagter: Edelmann / Verhandlungsort: Edelmannssitz / Edelmann entscheidet
- Kläger: Edelmann / Angeklagter: Klerus aus dem Gebiet des Edelmanns / Verhandlungsort: Edelmannssitz / Edelmann entscheidet
- Kläger: Orden der Morgenröte / Angeklagter: Edelmann, Bürger, Untertan, Klerus / Verhandlungsort: an Ort und Stelle. Königliche Erlaubnis der Hinrichtung.

Stände – Sitten und Bräuche

Wir wollen der Panmi-Spielerchaft hier einen Überblick geben, was in Albniien als gutes Benehmen gilt. Natürlich stehen hier keine *Regeln*. Nicht jeder Charakter muss oder soll sich gut benehmen können. Daher wäre es Unsinn, hier etwas vorschreiben zu wollen. Das Folgende sollte als **Einladung** verstanden werden - als Teil des Spielhintergrundes, den wir anbieten und mit euch gemeinsam weiterentwickeln wollen. Wir sagen selbstverständlich nicht: Ihr müsst alles immer genau so machen, wie es hier steht. Was wir sagen wollen, ist eher dieses: Wenn ihr **gestaltet, wie wohlerzogen (oder eben nicht) eure Charaktere sind**, könnt ihr diesen Leitfaden benutzen. Er ermöglicht es euch, das gute oder schlechte Benehmen nicht dem Zufall zu überlassen und bietet außerdem einen **Einblick in die Selbst und Weltsicht der Albnier**. Zuletzt ist dieses Dokument nicht vollständig. Es kann durchaus Benimmregeln in der albnischen Gesellschaft geben, die hier nicht explizit stehen.

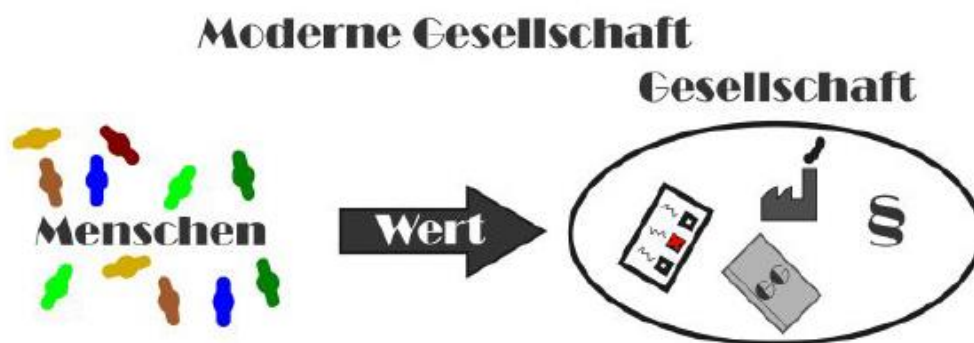
Einführung in die Ständegesellschaft

Die Albnier bilden eine Gesellschaft der **Stände** (und nicht der Klassen oder Kasten). Wer verstehen will, wie albnisches gutes Benehmen funktioniert, muss zuerst verstehen, wie die Ständegesellschaft funktioniert. Die Unterschiede zu unserem Real Life des 21. Jahrhunderts gehen tiefer, als es im ersten Moment aussieht.

Disclaimer: Niemand findet eine Ständegesellschaft *besser* als unsere heutige. Sie ist zurecht Stück für Stück aufgelöst worden. Trotzdem können wir sie für unsere Spielzwecke nicht aus der Sicht eines überholten Prinzips ansehen, sonst sind wir von Anfang an auf dem Holzweg. OT findet niemand in der Panmi-Orga Ständestaaten großartig, weder die des Mittelalters noch spätere.

Moderne Gesellschaft

Wir sind aus dem Real Life ungefähr dieses Bild der Gesellschaft gewöhnt (jedenfalls als Idealbild): Es gibt einzelne Menschen, die von Anfang an, bevor sie einen Namen haben, bevor sie laufen können, *Rechte* haben. Es ist dabei völlig gleichgültig, wer ihre Eltern sind, was sie tun. Die Tatsache, dass sie Menschen sind, gibt ihnen Anspruch auf Behandlung *als Menschen*. Diese Einzelnen haben sich zu Gesellschaften zusammengeschlossen, die so gut wie möglich versuchen, die Rechte der einzelnen, aber auch ihre Wünsche und Eigenschaften so zu vereinen, dass niemand im Nachteil ist. Unser Gesellschaftsbild geht also vom **in sich wertvollen Menschen** zur **Gesellschaft**, die nur insoweit wertvoll ist, wie sie dem Wert, den ihre Mitglieder haben, einen beschützenden und kräftigenden Rahmen gibt. Wir glauben nicht daran, dass irgendjemand mehr wert ist als jemand anderer.



Ständegesellschaft

In einer Ständegesellschaft hat *auch* jeder Mensch eine Rechtsstellung. Vielleicht nicht einmal der Bettler ist ganz ohne Rechte. Aber die Vorstellung, dass für alle die gleichen Rechte gelten, die dann womöglich nach gesellschaftlichen Notwendigkeiten im Einzelfall modifiziert werden, ist keiner Albnierein und keinem Albniereiz beizubringen. **Menschen erhalten ihre Rechte durch Zugehörigkeit zu Gruppen.** Diese Gruppen erhalten ihre Rechte durch die Tatsache, dass sie Teil der Gesellschaft sind. Das heißt, das Gesellschaftsbild der Ständegesellschaft geht **von der Gesellschaft über den Stand zum Einzelnen.** Durch göttliches Gebot sind alle angehalten, andere nach gewissen Mindeststandards zu behandeln - aber *Rechte* erhält man nur durch seine Gruppe - seinem Stand. Dass diese Rechte je nach Stand verschieden ausfallen, ist nicht nur nicht ungerecht, sondern **sowohl göttlicher Wille als auch offenkundig zum Besten Aller.** Wer etwas anderes sagt, ist verrückt oder böseartig. Der Stand gibt dem Einzelnen seinen Platz im Alltag, im Leben und in der Welt. Er gibt Sicherheit und Identität, definiert Möglichkeiten und Pflichten, gibt Orientierung in den Beziehungen zu anderen Menschen.

Stände gibt es viele (und nicht etwa nur drei). Jede Gruppe, die bestimmte Rechte teilt, kann als Stand angesprochen werden (oft kommen andere geteilte Eigenschaften hinzu): Die Bauern von Windhall sind ein Stand, die Schneider von Habena, die Kaufleute von Abslacht, die Ritter von Liebigstun, die Priester des Sonnengottes...

Hierarchie und Beziehungen

Natürlich ist die Ständeordnung **hierarchisch.** Jeder ist irgendjemandes Untergebener, fast jeder ist irgendjemandes Herr. Auch eine **Rangordnung** abseits **persönlicher Beziehungen** gibt es: Ein Eetzberger Bauer ist Untertan des Marschalls, Lothar Schenk von Eetzberg (persönliche Beziehung). Aber zugleich weiß er als Bauer, dass er Kraft dieses Standes über den Tagelöhnern steht und unter den Rittern (Rangordnung). Der Marschall wiederum weiß, dass er über einem einfachen Hausritter steht (Rangordnung), aber unter der Herzogin (durch persönliche Beziehung als ihr Vasall *und* Rangordnung). Dabei ist es wichtig, dass die Herzogin den Marschall nicht als jemanden sieht, den sie gewaltsam unterdrücken muss, damit er ihr gehorsam bleibt und der Marschall in der Herzogin keine Unterdrückerin sieht, die er loswürde, wenn er könnte. **Beide sind an genau der Stelle, an der der Sonnengott sie haben will.**

Mit **persönlichen Beziehungen** gehen *gegenseitige Verpflichtungen* einher: Schutz und Gehorsam vor allem, aber es kann sehr viel mehr sein (man denke an Lehrlinge und Meister im Handwerk).

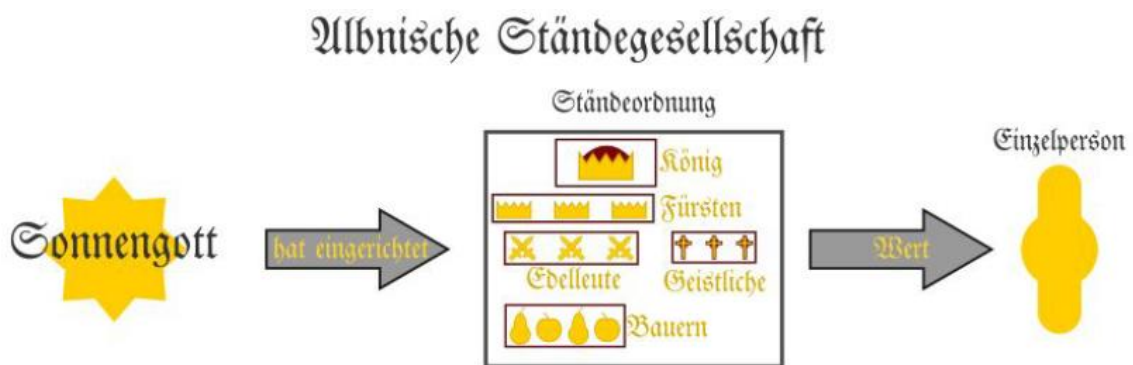
Mit einem **Rangunterschied** gehen nur *Respektspflichten* einher: Ein Ritter des Herrn von Eetzberg braucht einen fremden Bauern nicht Kraft eines persönlichen Verhältnisses beschützen (auch wenn es verdienstvoll und ehrenhaft wäre, es trotzdem zu tun); der Bauer braucht keine Befehle von diesem Ritter entgegennehmen (jedenfalls nicht Kraft eines persönlichen Verhältnisses). Der Ritter darf dem Bauern nichts wegnehmen, ihm schaden, ihn beleidigen etc., und der Bauer muss dem Ritter mit einer gewissen Ehrerbietigkeit begegnen.² Das ist aber nicht Ausdruck eines 'Vertrages' zwischen den beiden, sondern Ausdruck der Achtung vor einem höheren Gesetz, nämlich der göttlich gewollten Ständeordnung.

Bekenntnis, Regeln und Performance

Damit sind wir bei einem weiteren wichtigen Unterschied zu unserer heutigen Gesellschaft: Bei uns reicht es aus (grob gesagt), **gesetzestreu** zu sein. Niemand erwartet großartige **Bekenntnisse** zu dieser Gesellschaft und ihrer Ordnung. Solche Gesten können uns sogar lächerlich vorkommen (jemand, der das Grundgesetz der BRD öffentlich vor sich herträgt, würde sicher seltsame Blicke abkriegen).

In einer Ständegesellschaft sind sehr viele Dinge **nicht aufgeschrieben** und sozusagen amtlich festgelegt. Die Regeln der Ständegesellschaft sind nicht (wie das Grundgesetz) an einem allen bekannten Zeitpunkt festgelegt und verkündet worden, sondern haben sich über Jahrhunderte in langsamen, oft fast unmerklichen Prozessen *entwickelt*. Das Grundgesetz ist *gemacht*, die Ständeordnung ist *gewachsen*.

Die Ständeordnung ist zugleich *viel mehr* als eine Verfassung. Sie kennt **keinen Unterschied zwischen privatem und öffentlichem Bereich**: Als Ritter habe ich einem Grafen *immer* den Vortritt zu gewähren, egal, ob jemand zusieht oder nicht. Aus der Ständeordnung und ihren Traditionen gehen nicht nur konkrete Regeln hervor, sondern auch ein **Selbst- und Weltbild**, sie ist nicht nur eine Ordnung der Menschen, sondern **aller Dinge**.



Da die Ständeordnung also eine Ordnung aller sozialen Dinge ist, muss sie nicht nur befolgt werden wie eine feste Regel, sondern **der Einzelne muss sie leben**. Ein Schuster geht nicht nur zu seiner Gildenversammlung, um die neuen Preisfestlegungen zu erfahren, um mit seinen Standesgenossen Bier zu trinken und über das beste Schuhleder zu reden, sondern weil er damit seine ständische Rolle spielt - indem er in seinen besten Kleidern pünktlich zur Gildenversammlung erscheint, zeigt er sich selbst, den anderen Schustern und der ganzen Stadt, dass er ein *guter* Schuster ist, der seinen Platz in der Welt kennt und der göttlichen Sonne gehorsam ist. **Es reicht nicht, dass er es ist - er muss es darstellen** ('performen'). Das sollte für LARP-Menschen eigentlich einsichtig sein: Um unsere Charaktere 'rüberzubringen', müssen wir *tun*, was der Rolle entspricht. Ein Söldner sollte für Geld kämpfen, ein Heiler sollte sich um Verletzte kümmern, ein Priester sich um seine Schäfchen kümmern.

Den Menschen in einer Ständegesellschaft ist es wichtig, zu zeigen, wo ihr sicherer, fester Platz in der Welt ist. Das 'Performen' ihres Standes gehört für sie so sehr zum Leben, dass sie sich oft gar nicht bewusst sind, dass es das ist, was sie tun. **Diese 'Performances' sind es, die alles bestimmen, was wir unter 'gute Sitten' fassen können**. Ganz wie im LARP muss die Einzelperson dabei nicht nur die *eigene* 'Rolle' performen, sondern in der Einhaltung von Pflichten performt sie auch die der *anderen* - und preist damit letztlich (was IT allerdings höchsten Priestern oder sehr gebildeten Laien bewusst sein dürfte) die Güte des Sonnengottes.

Nebenbemerkung: Die Menschen in Albniien können sich die gute Ordnung ganz überwiegend nur als eine *alte* Ordnung vorstellen. In unserem Ausdruck "gute, alte Zeit" liegt ein ähnlicher Gedanke: Wenn es jetzt schlecht ist, dann nicht, weil wir *noch nicht im Guten* angekommen sind, sondern *weil wir uns vom Guten entfernt haben*. Albnier sind überwiegend keine Utopisten, sondern in gewissem Sinne 'konservativ' oder 'nostalgisch' - sie glauben, dass die Ordnung (zum Beispiel) vor dem 2. Sonnenkrieg besser war als die jetzige. Neuerungen sehen sie tendenziell als illegitim. Selbst, wer einen Bauern zum Aufstand reizen will, macht das wahrscheinlich eher, indem er ihm verspricht, er werde dafür sorgen, dass er sein gutes altes Recht wiederbekommt, als dass er ihm den Himmel auf Erden in Aussicht stellt. Der Erfolg der Blutcorps vor einigen Jahren ist deshalb für 'anständige' Albnier besonders schockierend und bössartig, denn hier wurde ganz unverhohlen von einer *Neuerung* gesprochen.

Soziale Mobilität

Die Vorstellung, man könne 'in einen höheren Stand aufsteigen', erzeugt in Albniien vor allem Skepsis. Natürlich kommt es vor, dass ein einfacher Waffenknecht zum Ritter geschlagen und damit ein Edelmann wird - aber er ist nicht in diesem Stand aufgewachsen und es wird ihm daher sehr schwerfallen, in seinem neuen Stand richtig 'anzukommen'. Die alten Adligen werden ihn sehr kritisch beäugen, die Bauern sich fragen, was nun so anders ist an ihm. Dennoch ist dies vorgekommen und wird vorkommen.

Aufstieg im Stand ist ein **Bruch mit der Tradition**, mit dem 'Gelebten' der Ständeordnung, und wird daher immer die Ausnahme bleiben. Je nach dem, welchem Stand man angehört, gibt es aber durchaus die Möglichkeit, *innerhalb* des eigenen Standes im Leben voranzukommen.

Beispiele für gutes Benehmen in verschiedenen Ständen

Da in der Ständegesellschaft Menschen vor allem als Mitglieder ihrer Stände gedacht werden, bedeutet gutes Benehmen natürlich verschiedenes für verschiedene Stände. Die Stände haben oft ihren eigenen Ethos - ihre eigenen Ansprüche an das Verhalten ihrer Mitglieder. Das geht über die **Kleidung, den Lebensstil, das Benehmen bis hin zu religiösen Pflichten** (die bei einem Bauern durchaus anders aussehen können als bei einem Adligen). Auch Dinge, die wir eher als gesetzliche Regelungen ansehen würden, fallen unter Standesethos: Recht und Pflicht zum Waffentragen, wen man wie heiraten darf, etc. Diese Dinge wachsen zum großen Teil aus dem sozialen Ort des jeweiligen Standes.

Um also zu wissen, wie wir unsere Charaktere spielen sollten, um sie zu **guten Vertretern ihres Standes** zu machen, müssen wir den jeweiligen Standesethos kennen. Es ist sehr schwer, so ein Selbstverständnis in ein paar Sätze zu fassen, besonders da, wo wir (wie beim Adel) keine Entsprechung in unserer Gesellschaft haben. Trotzdem hier ein paar **Versuche zur Orientierung**. Natürlich stellen diese Notizen ein *Idealbild* dar. Wohl niemand aus den jeweiligen Ständen entspricht ihm immer und perfekt, aber die Besseren *versuchen*, diesen Bildern gerecht zu werden. Die meisten von ihnen könnten das in dieser Klarheit gar nicht sagen - das versteht sich. Ständische Werte sind überwiegend *unausgesprochen, aber selbstverständlich*.

Liebigstuner Bauer

- Fleißig arbeiten
- Haus und Hof in Ordnung halten
- Bescheiden leben, teure Kleider, teures Essen sind für Städter und Höflinge
- Adel und Priesterschaft die 'größeren' Angelegenheiten überlassen
- Kinder gut, d.h. mit ähnlich reichen Bauern verheiraten
- Mit den Leuten im Dorf Frieden halten
- Nicht herausstechen, Teil der Gemeinschaft sein
- Sparen und Eigentum schonen, es kann immer Not kommen
- Sich von höheren Ständen eher fernhalten; begegnet man ihnen, zurückhaltend sein
- Gesetze und Bräuche genau einhalten
- Einfach und klar reden, darin nicht den Adel nachäffen

Habenaer Kaufmann

- Nicht betrügen - gutes Geld gegen gute Ware
- Die Freiheit der Stadt verteidigen (politisch und im Notfall militärisch)
- Andere Kaufleute sind Konkurrenten, aber trotzdem keine Feinde
- Nach einem Monopol zu streben oder Konkurrenten, um ihre Existenz zu bringen ist Gier/Gewinnsucht, also falsch und standeswidrig
- Durch Haus und Kleidung den Wohlstand zeigen, aber *nicht* übertreiben ("prunken")
- Spenden und wohlätig sein
- So reich wie möglich werden, *ohne* unanständig zu sein
- Sich um die Geschäfte kümmern statt faulenzeln
- Sich nicht beim Adel anbiedern, ihm aber auch nicht feindlich begegnen
- Auf den eigenen Ruf achten - er ist das größte Kapital

Hausritter/Höfiling der Herzogin/Adliger allgemein

- Sich kampfbereit halten
- Die Interessen der Herzogin aktiv fördern, nicht auf Anweisung warten
- Niemandes Ehre beleidigen, keine Beleidigung der eigenen dulden
- "Hochgemut" sein - das Leben mit Freude, Eleganz und Stil angehen
- Nicht auf Geld schielen, nicht feilschen
- Nicht lügen - aber manchmal durchaus (etwas ver) schweigen
- Niemals anderen Edelleuten 'in den Rücken fallen'
- Niemals Herr oder Herrin kritisieren oder unbefugte Kritik dulden
- Alles formvollendet tun
- Sich nicht unter das Volk mischen
- Weder angeben/großsprechen noch das Licht unter den Scheffel stellen
- Edelmann sein ist eine Aufgabe, nicht (nur) ein Privileg
- Gut gekleidet, gepflegt sein
- Nicht übertrieben fressen und saufen
- Völlig selbstsicher, aber nicht aggressiv auftreten
- Immer Verantwortung dafür übernehmen, was man selbst und Untergebene tun
- Den Klerus schützen, stützen und respektvoll behandeln
- Zusammengefasst: **Privilegien jeden Tag verdienen, Würde jeden Tag beweisen!**

Umgangs- und Anredeformen

Eine wichtige Art, wie Albnier die eigene und die fremde Stellung 'performen', ist die Anredeform.

Der Unterschied zwischen "Ihr" und "Du" ist sicher allen bekannt. Es gibt viele LARPer, die ihren Charakteren durch das bewusste Ignorieren dieses Unterschieds ein besonders 'raues' Flair geben wollen. Charaktere, die sich so verhalten, werden von anständigen Albniern in der Regel als unzivilisierte, verkommene Leute gesehen werden, nicht als "bewundernswerte Rebellen". Denkt an die ständische Welt - wer in Albniern Stände nicht 'performt', stellt sich außerhalb der Gesellschaft, die allein ihm Wert und Stellung gibt.

Es gibt aber noch viel mehr, was man in der Anrede richtig machen kann. Insgesamt lassen sich verschiedene **Ehrebietigkeitsstufen** ("Register") in der Anrede darstellen, aber auch die eigene Stellung spielt bei der Wahl der Anrede eine Rolle. Wir können hier nur einige Möglichkeiten aufzählen; wirklich 'stilsicher' aufzutreten ist eine Kunst für sich, deren Gebote sich durch viele Faktoren ändern können. Schriftliche Anreden lassen wir hier aus.

Beispiele für Anreden

Anreden für Herzog Albert von Granfels analog zu Herzogin Katherina von Liebigstun:

Formell (einfach): "Ja, Herr Herzog, die hat sich in a Sau verwandelt un' is über'm Blaubauern sei Stadl davongeflong!"

Ehrebietig: "Ich habe Euer Hoheit zu melden, dass Euer Hoheit Gemahlin geruhte, sich in eine Bache zu verwandeln und über die Scheune des Blauhofes hinweg davonzufiegen!"

Register	Anrede	Wer benutzt die Anrede?	Wer beherrscht die Anrede?
Informell	Albert	Familie, enge Freunde	Jeder
Halb informell	Lieber Granfels Lieber Herzog	Gleichrangige Freunde oder Vertraute	Adel
Alltäglich	Herzog Albert	Gleichrangige Bekannte oder Vertraute	Jeder
Formell	Euer Hoheit Mit „Ihr“	Gäste, Untertanen oder Vasallen	Jeder
Formell (einfach)	Herr Herzog	Bauern, (sehr) Fremde	Jeder, aber sehr unbeholfen
Höfischer Stil	Eure Hoheit Mit 3. Person	Andere fürstliche Personen, Hofleute oder wohlerzogene Vasallen	Adel und stilsichere Bürger

Anreden für den Marschall Lothar Schenk von Erzberg (adliger, hoher Beamter der Herzogin):
Ehrerbietig: "Exzellenz wollen entschuldigen, aber in der Schlacht vom Rosapilzewald haben Exzellenz die Feenluftwaffe nicht zum Besten eingesetzt."

Alltäglich: "Herr Marschall, die Boten aus der Grafschaft Humpel an der Schlender sind gerade eingetroffen."

Halb informell: "Also lieber Etzberg, Euer Weinkeller ist wirklich der Beste in den ganzen Eilenbergen!"

Register	Anrede	Wer benutzt die Anrede?	Wer beherrscht die Anrede?
Informell	Lothar / Du	Familie	Jeder
Halb informell	Lieber Etzberg, Lieber Marschall	Adelige oder hochrangige Freunde	Adel
Alltäglich	(Herr) Marschall	Soldaten / Söldner / (eigene) Offiziere	Jeder
Alltäglich	Mein Marschall	Lehnsherr	Sonderform
Formell	Herr (Lothar)	Hausgesinde, unmittelbares Gefolge	Jeder
Formell	Herr von Etzberg, eure Exzellenz Mit „Ihr“	Jeder außer direkte Untergebe	Jeder
Höfischer Stil	Eure Exzellenz Mit 3. Person	Jeder	Adel und stilsichere Bürger

Anreden für den Bäckermeister Robert Halbenthal, Bürgermeister von Habena:

Register	Anrede	Wer benutzt die Anrede?	Wer beherrscht die Anrede?
Informell	Robert / Du	Familie, enge Freunde	Jeder
Halb informell	Lieber Halbenthal	Bürgerliche Freunde, sehr geneigte Edelleute	Adel und Bürgerschaft
Halb informell	Meister mit „Du“	Langjährige oder nahestehende Angestellte	Städter
Alltäglich	Meister Halbenthal	Jeder	Jeder
Formell	(Herr) Bürgermeister	Jeder	Jeder
Höfischer Stil	Hochlöblicher (Herr) Bürgermeister	Jeder, aber besonders Habenaer	Adel und stilsichere Bürger

Herr und Meister, Frau und Meisterin

Eine weitere wichtige Unterscheidung ist die zwischen "Herr/Frau" und "Meister/in". Die Anrede "Herr" ist traditionell Adligen vorbehalten. In letzter Zeit setzt sie sich aber immer mehr auch für hochrangige Bürger der Freien Städte durch, wogegen sich eigentlich nur noch konservative oder 'altmodische' Adlige wehren. Wer diesen Unterschied noch sehr genau beachtet, wirkt vermutlich etwas altbacken - oder (im Falle von Adligen) vielleicht auch etwas übertrieben hochnäsiger, je nachdem, wie sehr man denjenigen schätzt. Interessanterweise ist "Frau Halbenthal" für die Gattin des Bürgermeisters viel normaler als "Herr Halbenthal" für den Bäckermeister selbst.

Zweite versus Dritte Person- Umgang mit den Höchsten

Gegenüber den höchsten Adligen und Beamten in sehr förmlichen Situationen gibt es die Anrede in der dritten Person. Das kennen wir aus dem Real Life heute gar nicht mehr, deshalb etwas mehr dazu.

In Albnien ist es so, dass diese Art der Anrede nur noch gegenüber Herzog/in und dem König regelmäßig üblich ist. Gegenüber anderen sehr hochrangigen Personen kann sie noch vorkommen, ist aber nur noch bei sehr formvollendeten oder steifen Menschen üblich (außer in den "alleroffiziellsten" Kontexten).

Die zu verwendenden Personalpronomen sind "du" gegenüber einer einfachen Person und "ihr" bei höher gestellten. "Sie" dritte Person plural ist nicht zu benutzen, da diese nicht verwendet wurde.

Was sich im Umgang mit so hochrangigen Personen aber empfiehlt ist zu betonen, dass *sie* bestimmen, nicht man selbst - und dass man alles tut, um zuvorkommend zu sein. Zur Herzogin sagt man nicht "Ich müsste da mal durch, Hoheit". Auch "Dürfte ich da mal durch, Hoheit?" ist noch ein Stilbruch. Fürsten behandelt man nicht mit Respekt, sondern mit *Ehrebitung* - in jedem Wort sollte man zeigen, dass man ihre weit herausgehobene Stellung mitträgt. Wenn man überhaupt eine Bitte an die Herzogin richtet (statt einfach zu warten), wäre korrekt zum Beispiel: "Hoheit erlauben, dass ich durchgehe?" - So eine Formulierung bietet sich auch dann an, wenn man die Erlaubnis voraussetzen kann oder fest erwartet.

Ist man gezwungen, einer so hochgestellten Persönlichkeit wie der Herzogin zu widersprechen, empfiehlt es sich, das einzuleiten mit "Halten zu Gnaden, Hoheit, ...". Damit schickt man sozusagen die Bitte um Entschuldigung schon vorweg (die Phrase drückt den Wunsch aus, die angesprochene Person möge einem trotz der Kritik gnädig, d.h. gewogen bleiben). Ob man mit einem "Halten zu Gnaden" 'durchkommt', hängt aber von vielem ab. Es drückt eine *Bitte* aus. Wenn man Pech hat, schneidet einem die Fürstin das Wort ab, das ist dann zu akzeptieren. Gegenüber weniger hohen Persönlichkeiten wäre "Halten zu Gnaden" übertrieben oder könnte sogar spöttisch wirken.

Grundsätzlich wird man zu Personen wie der Herzogin *vorgelassen* - man tritt nicht einfach auf sie zu und spricht sie an, sondern macht bei Wache oder Beamten auf sich aufmerksam und wartet dann. Beim Herold Düsterwald oder dem Marschall kann man schon eher direkt um ein Gespräch anfragen (und wird das in aller Regel auch gewährt bekommen), aber auch hier ist es gute Form, sie nicht einfach 'von der Seite anzuquatschen'.

Umgang mit Dienern

Adlige und andere hochgestellte Personen haben natürlich Diener, deren Beruf und Stand es ist, die einfache Arbeit, um ihren Dienstherrn zu tun. Den *eigenen* Dienern braucht man nicht zu danken, wenn sie einem etwas bringen oder dergleichen. Bei *fremden Dienern* kann es aber angebracht sein, insbesondere dann, wenn dieselben außerhalb ihres Berufes höher stünden als man selbst (wie zum Beispiel die Gardistinnen der Herzogin, die oft aus ritterlichen Geschlechtern stammen). Es gibt auch für hochgestellte Persönlichkeiten keinen Grund, grob, unfreundlich oder betont herablassend zu Dienerschaft zu sein. Eine gute Magd oder ein guter Kammerdiener ist viel wert und es schadet nicht, auch diesen Leuten ab und zu ein freundliches Wort zu sagen. Aber *höflich* braucht man nicht zu ihnen zu sein. Es ist zum Beispiel eine sehr seltsame Sache, sich das einfache Gefolge eines Ritters vorstellen zu lassen - es ist völlig in Ordnung, sie erst einmal nicht zu beachten (beim Hofmeister eines höheren Adligen ist es wieder eine andere Sache!).

Titel und Anrede

Durch die Tabellen ist es schon angedeutet worden - zu vielen adligen und sonstigen Titeln gehört eine entsprechende förmliche Anrede. Hierzu einige Beispiele:

Titel	Anrede
König	Euer Majestät
Herzog	Euer Hoheit
Herren, Ritter	Euer Wohlgeboren
Hohe Beamte	Euer Exellenz
Magier, hohe Gelehrte	Magister (u.a.)
Ratsherren einer freien Stadt	Hochlöblicher Herr Rat

Höhere Grob- und Feinheiten

Die höchsten Anforderungen stellt die ständische Ordnung an die Adligen (und ihre Darstellung damit an die Spieler/innen adliger Charaktere). Für alle anderen genügt es, respektvoll zu sein und einander zu achten. Adlige müssen idealerweise sich nicht nur *korrekt*, sondern *elegant* und stilvoll verhalten. Dazu kann zum Beispiel auch gehören, über kleine Unhöflichkeiten Nichtadliger freundlich hinwegzusehen. Man streitet sich nicht mit den einfachen Leuten, man ignoriert sie eher, wenn sie allzu unverschämt werden (Ausnahmen bestätigen die Regel!).

Ein Bruch des souveränen, eleganten adligen Stils wäre es, auf Standesunterschieden unnötig "herumzureiten" - zum Beispiel dem Händler gegenüber ständig zu betonen, dass man ja *so* viel höher steht. Wenn der Adel ein 'natürlicher' Stand ist, dann muss er selbstverständlich sein.

Nebenbemerkung: Außer vielleicht Magierspielern sind Spieler Adliger am meisten darauf angewiesen, dass andere 'mitspielen'. Ja, es ist vielleicht am einfachsten oder 'lustigsten', nur unhöfliche und respektlose Charaktere zu spielen, aber ist das wirklich so ein originelles, individuelles Konzept? Unterstützt 'die Adligen' in ihrem Spiel, indem ihr euren Charakteren halbwegs gutes Benehmen mitgibt, und ihr ermöglicht ihnen, 'nette', entspannte Adlige zu spielen, mit denen man reden kann und sie werden euch wiederum leichter in eurem Spiel unterstützen können.

Abweichungen vom Ideal

In einer 'richtigen' Ständegesellschaft würde man einander sofort ansehen, zu welchem Stand man gehört. So gut kriegen wir das auf den Panmi-Cons (noch?) nicht hin. Alle sollten sich Mühe geben, den Stand ihrer Charaktere in deren Kleidung, Ausrüstung und Verhalten zu zeigen, aber das wird auch dann nicht immer funktionieren. Das Gute ist: Das macht nichts! Es kann gutes Spiel sein, nachzufragen, sich vorsichtig zu nähern und dann aufzutauen, wenn der Mann in den schillernden Roben doch 'nur' ein Geldverleiher von der Goldenen Hand ist - oder sich *un* vorsichtig zu nähern und dann zu erschrecken, wenn man einen heute etwas leger gekleideten Grafen vor sich hat...

Weitere Vorschläge

Hier sind noch ein paar Vorschläge, wie man gutes Benehmen spielen kann (in loser Folge):

- Höhergestellten den Vortritt lassen
- *Niedriger* gestellten den Vortritt lassen, wenn es praktisch ist
- Zu Höhergestellten hingehen, statt sie zu sich zu rufen - oder als Höhergestellter darauf verzichten!
- Pünktlich sein
- Die Meinung 'einfacher Leute' zu Ende anhören, wenn sie etwas von der jeweiligen Sache verstehen
- Als Fremder in Albien:
 - Sich nach hiesigen Sitten erkundigen
 - Einen Trinkspruch auf Herzogin oder König ausbringen
 - Als fremder Adliger: Sich (für kurze Zeit natürlich!) den örtlichen 'Ordnungsmächten' zur Verfügung stellen
- Rat einholen, Rat geben
- Standesgenossen mit freundlicher Neugier begegnen (es ist angenehm, 'unter sich' zu sein, egal ob unter Bauern oder unter Herren!)

Der Adel

Die historische Entwicklung des Adels und der verschiedenen Rangstufen ist derartig kompliziert, dass es kaum lohnt zu versuchen, sie hier zu erklären. Selbst wenn man es versuchte, wäre es zu komplex, um es vernünftig für eine fiktive Welt darzustellen. Der folgende Text ist eine Grobversion.

Titel	Prädikat	Anmerkung
König	Euer Majestät	
Königl. Prinz	Euer (königl) Hoheit	
Herzog	Euer Hoheit	
Hzgl. Prinz	Euer Hoheit	
Fürst	Euer Durchlaucht	Albnische Fürsten besitzen große Ländereien
Fürstl. Prinz	Euer Durchlaucht	
Graf	Erlauchter Graf	Wenn durch König ernannt
Graf	Euer Hochgeboren	Wenn durch Herzog ernannt
Freiherr	Euer Hochwohlgeboren	Durch den König belehnter ohne weiteren Titel
Herr	Euer Wohlgeboren	Belehnter ohne besonderen Titel (fälschlicherweise oft „Ritter von X“)
Herr	-	„Herr“ als Anrede beschreibt Adelige ohne Land

Lehnsvergabe ohne Titel

Natürlich kann der König oder ein Herzog Lehen vergeben, ohne damit die Rangstufe zu erhöhen. Wenn ein nicht titulierter Herr von Schnuff von seinem Herzog Hasi auch noch die Lehen X, Z und A bekommt, könnte er der mächtigste Vasall des Herzogs Hasi sein und vielleicht reicher als der eine oder andere Graf, aber an seinem Titel (bzw. Nicht-Titel) würde das nichts ändern.

Titelvergabe ohne Lehen

Zugleich kann es (in unserer Zeit) vorkommen, dass ein Herzog oder der König eine Erhöhung der Rangstufe vornimmt, *ohne* mehr Land zu vergeben. (so geschehen mit einem gewissen Fürsten Erik von Wolfsgrund)

Hackordnung

Sozial (aber nicht rechtlich) wird ein Unterschied gemacht zwischen „Uradel“ (deren Titel und Zugehörigkeit zum Adel länger besteht, als die Chroniken gehen - von diesen Familien sind nicht mehr viele übrig), „altem Adel“ (deren Titel und Zugehörigkeit zumindest schon einige Generationen währen) und „Briefadel“ (in jüngerer Zeit neu Geadelte).

Heraldik – Die Heroldskunst

Die Heraldik wird von nur **drei Regeln** beherrscht, die mit der **Funktion** der Wappen als Erkennungszeichen zu tun haben:

1. Jedes Wappen muss **einzigartig** sein.
2. Jedes Wappen sollte auf **200 Schritt** erkennbar sein.
3. Jedes Wappen muss durch einen Herold eindeutig **beschreib- und reproduzierbar** sein.

Alle weiteren Regeln sind nur Ausführungen der drei Grundregeln.

Abstraktion

In der Heraldik wird vom tatsächlichen Aussehen der Dinge **sehr stark abstrahiert**.

Beispiel: Der Graf von Aburg führt im Wappen einen goldenen Pferdekopf. Es ist ganz egal, ob er dabei an sein Lieblingssperd Hinkebein oder sein erstes Pony denkt – es ist überhaupt egal, was er denkt. In seinem Wappen ist nicht ein bestimmter Pferdekopf, sondern einfach „ein Pferdekopf“.

Lehrsatz: Ein Gegenstand im Wappen (heraldisch „gemeine Figur“ genannt) soll so dargestellt werden, dass **möglichst jedem das gleiche Wort einfällt**, wenn er den Gegenstand sieht.



Im linken Schild ist korrekter heraldischer Weizen, im rechten ein gezeichneter, heraldisch ungeeigneter.

Farbregel 1

Die Heraldik kennt kein Karmesinrot, kein ins bläuliche spielende Lindgrün, kein Blassrosa. Die Farben, in denen ein Wappen gestaltet ist (Tinkturen), sind **standardisiert** – es kommt auf die Kategorie an, nicht auf den tatsächlichen Ton auf diesem einen Wappenschild. Es gibt zwei „Metalle“ (Gold und Silber, dargestellt als gelb und weiß) und die „Farben“ (rot, grün, blau, himmelblau, schwarz, purpur).

Beispiel: Der Freiherr von Beburg führt im Wappen einen blauen Hammer. Ob der Hammer im Wappen über seinem Hausportal dunkelblau, himmelblau oder hellblau gefärbt ist, ist egal – für den Herold ist der Hammer blau.

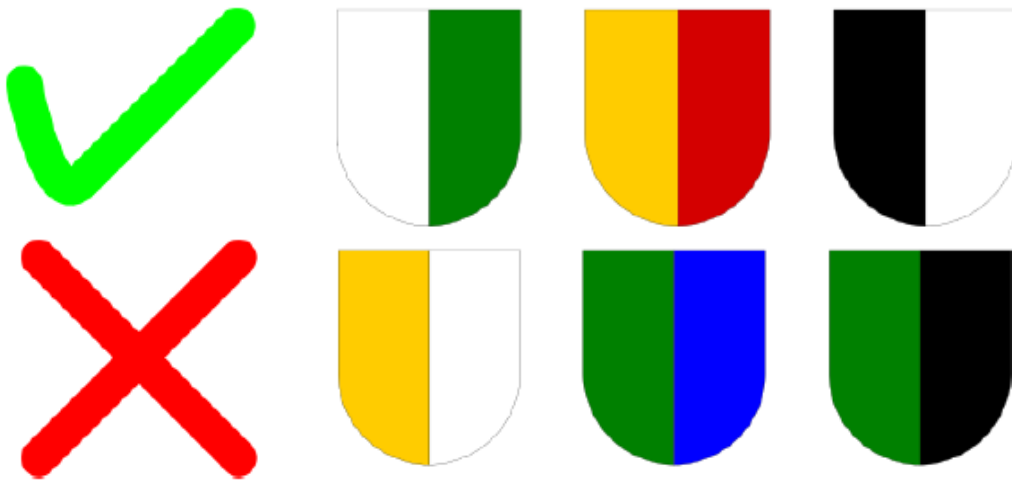
Lehrsatz: Jedes Feld und jede gemeine Figur im Wappen müssen so gestaltet sein, dass ihre Färbung einer der Tinkturen **klar zuzuordnen** ist. Ideal sind kräftige, leuchtende Töne.

Farbregel 2

Um maximalen Kontrast zwischen Figuren und Feldern und ein klares, erkennbares Bild herzustellen, sollen im Wappen **nie zwei Metalle und nie zwei Farben einander berühren**. Daraus ergibt sich grundsätzlich, dass ein (einfaches) regelgerechtes Wappen mindestens eine Farbe und ein Metall als Tinkturen einschließt.

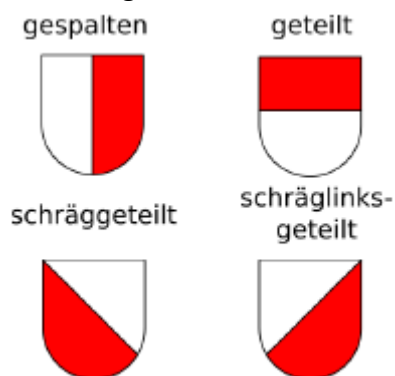
Beispiel: Die ritterliche Familie von Ceburg führt im Wappen einen silbernen Schwan im roten Feld. Der Herold freut sich, denn er kann wegen des Kontrasts das Wappen von weitem gut erkennen. Der zum Edelmann aufgestiegene Söldner Deheim will einen blauen Greifen auf Grün im Schild führen, wird aber dafür vom Herold ausgelacht – auf 200 Schritt erkennt das kein Mensch mehr.

Lehrsatz: Kein Metall auf Metall, keine Farbe auf Farbe.



Teilungen

Vielleicht der komplizierteste Teil der Heraldik. **Unterteilungen des Wappenschildes** in verschiedene Felder (so der Fachbegriff) sind vielfältig möglich, müssen aber **immer vom Herold eindeutig beschreibbar** sein. Klassisch ist etwa der *gespaltene* Schild (senkrechte Teilung in zwei Felder), der *geteilte* Schild (waagerechte Teilung), die *Vierung* (Senk- und waagerechte Teilung in vier Felder), oder die *Schrägteilung* (diagonale Teilung in zwei Felder). Man kann auch einen *Balken* (durchgehendes Rechteck, etwa 1/3 der Wappenbreite) oder einen *Faden* (etwa 1/7 der Wappenbreite) in sein Wappen legen, das Feld *schachen* (in der Art eines Schachbretts mustern) oder *rauten* (mit einem Rautenmuster versehen). Hier gibt es viele Möglichkeiten.



Beispiel: Das alte Liebigstuner Geschlecht der Schenken von Etzberg führt ein Wappen, das aus einer Kombination eines Schrägbalkens mit einem zu blau und silber gespaltene Schild besteht. Der Balken ist dabei im blauen Feld silber, im silbernen Feld blau tingiert (eingefärbt) – man spricht von ‚verwechselten Farben‘. Ein Herold würde das Etzberger Wappen blasonieren (beschreiben) als „Zu silber und blau gespalten, darüber in verwechselten Farben ein Schräglinksbalken.“

Felder und Figuren

Eine ‚**gemeine Figur**‘ (oft ein Tier) sollte das Feld, in dem sie steht, **möglichst großflächig füllen**, ohne die Ränder zu berühren. Das dient der Erkennbarkeit. Das ist aber nur noch eine *Darstellungsregel*: Wenn ein Herold hört „im roten Feld ein silberner Fuchskopf“, wird er den Fuchskopf automatisch so zeichnen, dass er einen Großteil des Feldes einnimmt. Für die Beschreibung des Wappens ist das also gleichgültig, aber eine gute *Darstellung* (sog. „Aufriß“) des Wappens wird dieser Regel folgen.

Ausnahmen und Abweichungen

Ausnahmen und Abweichungen gibt es! Sehr alte Häuser, deren Wappen schon bestanden, als die Heraldik sich entwickelte, führen manchmal regelwidrige Wappen (z.B. Liebigstun: Verstoß gegen C., kein Metall auf Metall.).

Außerdem ist die Heraldik eine *Kunst* oder ein *Handwerk*, zu dem auch verschiedene „Schulen“ gehören (so kennt die nordalbnische Heraldik traditionell kein Himmelblau, die südalbnische aber sehr wohl, manche Heraldiker gestehen dem Rot eine Zweitrolle als drittes Metall „Kupfer“ zu, andere nicht).

Es gibt (bisher) kein *Gesetz* über die Wappenkunst. Niemand kann einen Adligen *zwingen*, ein regelgerechtes Wappen zu führen bzw. anzunehmen, aber die meisten werden es aus Traditionsbewusstsein und dem Wunsch, ein „richtiges“ Wappen zu führen wie alle anderen, von selbst tun.

Eine weitere Ausnahme von den Farbenregeln bilden die sog. „natürlichen“ Darstellungen, die z.B. bei Körperteilen, manchmal auch bei humanoiden Figuren und Pflanzen verbreitet sind. Der Arm kann dann in blassrosa als Hautfarbe, der Baumstamm in Braun gemalt sein – der Herold wird das als „natürlicher Arm“ oder „Tanne in natürlichen Farben“ ansprechen.

Nichtwappen

Es ist in jüngerer Zeit in Albnien Mode geworden, dass auch nichtadlige Personen oder Gruppen (Heeresseinheiten, Handelsunternehmen, Bürgerhäuser) ‚Wappen‘ und wappenähnliche Zeichen führen. Diese halten sich meist nicht an heraldische Regeln und müssen das auch nicht. Sie werden in der Regel nicht in die Wappenbücher der Herolde aufgenommen.

Was gehört in ein Wappen, was nicht?

In ein Wappen gehören alle Gegenstände, die so darstellbar sind, dass einem Durchschnittsalbnier sofort das gleiche Wort dafür einfallen würde.

JA: Werkzeuge, Alltagsgegenstände, Pflanzen, Tiere (wobei hier ‚typisiert‘ wird – keine „Mittelalbnische Blaufichte“ sondern „ein Nadelbaum“), zum Teil Körperteile (Bein, Hand, Faust), Fahrzeuge (Schiff, Karren), z.T. Fabelwesen (Einhorn), Gebäude (Tor, Turm), manchmal ganze Menschen/menschenähnliche Wesen („ein männlicher Elf“, „der Lichtfürst Tanruiel“). Diese Gegenstände werden natürlich abstrahiert dargestellt. Erkennbarkeit ist Trumpf.

NEIN: *Nicht* in ein Wappen gehören Schrift- oder Zahlzeichen oder Schriftzüge (lange nicht alle Albnier können lesen!), spezifische Gegenstände („Mutters Kamm“, „ein Porträt meines

Wappenbedeutung und redende Wappen

In Albien gibt es keine festgelegten symbolischen Bedeutungen der diversen Tinkturen und Heroldsbilder. Wer Blau im Wappen hat, tut das nicht, um seine besondere Treue zu symbolisieren, sondern in 99% der Fälle, weil das eben sein traditionelles Familienwappen ist. Wer eine Schlange im Wappen trägt, will nicht auf seine Schlaueit hinweisen, sondern in 99% der Fälle... etc.

Sogenannte redende Wappen (bei denen man vom Wappen auf den Träger schließen kann, z.B. Reh im Wappen => Herren von Rehfeld) kommen vor, sind aber nicht die Regel. Allerdings sind manche Wappenfiguren beliebter als andere, und das hat manchmal Gründe, die mit Assoziation oder Symbolismus zu tun haben: Ein stolzer Edelmann wird ungern ein Wappen führen, das eine Sense (also ein bäuerliches Arbeitsgerät) enthält, kaum jemand wird Lust haben, die allgemein verhasste Ratte im Schild zu führen, etc. Dagegen gibt es recht viele Löwen- und Raubvogelwappen, da diese Tiere mit unter Adligen geschätzten Eigenschaften wie Stolz, Mut und Stärke assoziiert sind.

Militärische Ränge

Stufe	Dienstgrad	Kurzbeschreibung	Rolle
1	Pikenier, Reiter, Soldat, Schanzer, Schütze	Einstieg	Einfacher Soldat
2	Gefreiter	Erster Beförderung aber ohne Befehlsgewalt	Soldat mit Erfahrung
3	Korporal	Unterster Anführer	Führt 10-15 Mann
4	Feldwebel		Führt bis zu 50 Mann
4	Geschützwaibel		FW der Artillerie
4/5	Hauptfeldwebel	FW mit Sonderrolle	Verwaltungschef einer größeren Einheit / Führer eines Wachpostens
5	Fähnrich	Sonderaufgabe mit Kommandooption	Hat die Fahne eines Fähnleins zu verteidigen; alternativ Stabsoffizier mit Sonderaufgaben
6	Leutnant		Stellvertreter eines Hauptmanns
7	Hauptmann	Hoher Offizier	Anführer eines Fähnleins
7	Hauptmann zu Pferde	Kavallerie	Anführer eines Kavallerie-Fähnleins; Mehr Prestige als normaler Hauptmann
8	Major	Hauptmann mit Sonderaufgaben	Nach Gutdünken des nächst höheren Offizier
9	Oberstleutnant	Stabsoffizier	Stellvertreter des Obersten; Verwaltungsaufgaben
10	Oberst	Regimentsführer	Kommandant eines Regiments; Beförderung nur durch Lehnsherren
11	General	Führer eines Heeres oder einer Militärprovinz	Kaum ohne adelige Herkunft erreichbar; Beförderung durch Lehnsheeren
12	Marschall	Gesamtkommandant	Beförderung nur durch Lehnsherren

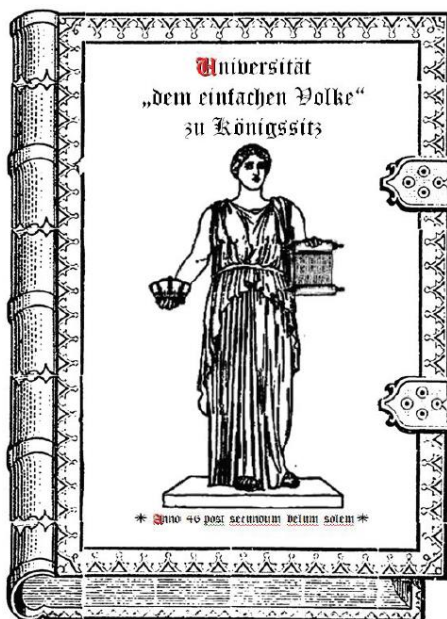
Zudem sind noch Milizen als irreguläre Truppenarten zu nennen, ebenso wie Spießbürger in Zeiten von Belagerungen. Milizen sind einfache, aus dem Land-/ Stadtvolk gezogene Truppen, die keine professionelle Soldatenausbildung genossen haben. Sie können nicht weiter im Militär aufsteigen. Spießbürger sind all jene, die im Falle einer Belagerung/ Angriffs auf eine freie Stadt zum Spieß greifen, um diese zu verteidigen. Diese Bezeichnung trifft auf jeden Bürger zu, der wehrfähig ist, aber weder als Soldat noch Miliz eingezogen wurde. Söldner sind ebenfalls existent, sind aber ebenfalls von der militärischen Hierarchie ausgenommen.

Bildungsstätten

Grundsätzlich sind die Bildungsmöglichkeiten eines (einfachen) Untertanen Albniens in zwei Bereiche untergliedert, dem zivilen und dem militärischen. Während die militärische Ausbildung streng gegliedert ist und durch den Landesherrn (Freie Städte = Stadtrat, Lehen = Edelmann) kontrolliert wird, ist die zivile Ausbildung meist dezentral über einen Handwerks- oder Kaufmannsbetrieb geregelt und der Erfahrungs- und Bildungsgrad individuell. Dennoch gibt es auch die Möglichkeit, sich in der Universität einen Ausbildungsgrad zu erarbeiten.

Für die höheren Armeeangehörigen und besonderen Ausbildungszweige gibt es sogenannte Akademien, in denen spezielle Fähigkeiten erlernt werden können. Beispielhaft sollen im Folgenden nur zwei dieser Akademien vorgestellt werden.

Universität „dem einfachen Volke“ zu Königssitz



Die Universität, gewidmet dem einfachen Volke, soll das Vermächtnis des Königs Robert I., Sohn von König Albert I. und Vater von König Ganahain III werden. Möge seine Seele ewig im Lichte des Sonnengottes strahlen.

König Robert I., aus dem Hause der Burmannen, Regentschaft 01.Tag des 45.Jahres p.s.b.s. - 180.Tag des 46.Jahres p.s.b.s.

'Sein Geist mag durch den Tod seiner Gemahlin gezeichnet, sein Körper durch den Feind genommen, doch seine unsterbliche Seelblieb heil.'

Ist er der Wunsch, Studioso oder Absolvent dieser Einrichtung zu sein, erstellen wir eine Urkunde als PDF, die der SC zur Con erhält.

Aufbau

Die Universität, gegründet 46.p.s.b.s. (2017), als Erinnerung an den ermordeten König Robert I., der als weise, sanftmütig und Sonnengott fürchtig galt, ist für alle eine Weiterbildungsstätte, die nicht von Stand sind. Rektor der besagten Bildungsstätte ist das Oberhaupt des Tempels des Sonnengottes, Michel Princhart. Die Universität ist in einem umgebauten Kloster, dessen Bibliothek, Kräutergarten, Hospital aber auch Säle für die Bildung von gutbetuchten Erwachsenen bestens geeignet ist. **Vier Klassen** mit bis zu 10 Erwachsenen sind hier in einem einjährigen Turnus untergebracht. Drei Ausbildungspfade stehen dem Studioso zur Auswahl. Die Lectorenbildung, in der neben dem gültigen Recht des Königreichs Albniens auch die Lehren des Sonnengottes gelehrt werden. Die zweite Ausbildung ist die der Geldgeschäfte, in dem Zinsen und Verleihwesen unterrichtet werden. Der dritte Pfad ist auf den Wunsch seine Majestät König Ganahain III. entstanden, der sich mehr Offenheit gegenüber der Magie wünscht, sehr zum Leidwesen des Rektors, der sich offen gegen die Ausbreitung der Magie ausspricht - der Weg des Philosophen ist gemeint, in dem alles von Magiethorie bis Wesenskunde gelehrt wird. Der vierte Pfad ist der der Geologie, die von einem Zwerg aus Festung Graubuch unterrichtet wird.

Lehrkräfte

Rektor Michel Princhert, Nuntius Solis (Oberhaupt des Sonnengotttempels in Albnien). Als der junge König Ganathain III vor 2 Jahren (2017) die Universität zu Ehren seines ermordeten Vaters König Robert I. gründete, bat er den damals noch in der Position des Adlatus (vgl Bischof) amtierenden Geistlichen Princhert darum, dieser Einrichtung vor zu stehen. Geehrt durch diese Aufgabe übernahm er das Amt des Rektors und streifte stolz erfüllter Brust durch die Straßen der Stadt Königssitz. Dies änderte sich schlagartig, als er die Wünsche seiner Majestät zum Lehrplan erhielt - Bankkaufmannswesen, Wesenstheorie und Magiethorie standen zusätzlich zu seinen eingebrachten Ideen von nun an auf dem Lehrplan. Als treuer Gefolgsmann seiner Majestät setzte er dessen Wünsche um, ist aber seither nicht verlegen, eine gewisse Wertung in diese Fächer zu legen. "unnütze Bauernweisheiten" soll er die Fächer bei jedweder Gelegenheit schimpfen. Seit seiner Wahl zum Nuntius Solis (2018) hat sich der Schwerpunkt in der Lectorenausbildung zudem stark auf einen anti-Magie-Standpunkt verlagert. Unter den Studiosos wird gemunkelt, er fürchte die Verdrängung der Adlati an den Höfen durch das Aufkeimen der Magier. Daher steht nun auch für künftige Lectoren Magiethorie auf dem Lehrplan.

Rittmeister Oberst a.D. Kunibert Mahrinn als Lehrkörper für Sitte und Recht. Der ehemalige Oberst der leichten Reiterei des Barons von Sandorn hat nicht nur eine ausgezeichnete Militärkarriere hinter sich, sondern war auch Wortführer bei den Friedensverhandlungen und Wiedergutstellungsansprüchen der Elfen in jüngster Vergangenheit. Er habe, so seine Aussage, nie daran gezweifelt, dass die Überfälle auf Grenzsiedlungen im Süden Albniens nicht durch Elfen, sondern durch 'verdämonisierte Magie' von statten gingen. Er sah es als seine Pflicht, vor zu treten und für dieses noble Volk Fürsprecher zu werden. Nach eigenen Angaben habe er mit seinen Verhandlungen einen Krieg verhindert, den die Menschheit niemals hätten gewinnen können. Oberst a.D. Mahrinn ist stets korrekt, aber schlicht gekleidet und schlichtet auch in den Gängen der Universität jeden Konflikt.

Magister Vandall Schaar als Lehrkörper für Alchemie, Heilkunde, Wesenstheorie und Magiethorie. Der aus dem Königreich Mark stammende Magister war einst Hauslehrer der Königsfamilie. Er lehrte alle Prinzen des Königshauses in den seiner Meinung nach 'Grundlegenden Wesenszügen der Natur'. Warum er die Position als Hoflehrer verließ ist unklar, ob wegen des Krieges in der Mark oder der Vorherrschaft der Kriegermönche, dem radikalen Sonnengottorden in der Mark, der jedwede 'Absonderlichkeiten mit Stumpf und Stiel ausrotten' will und dies per Gesetz dort auch nach eigenem Ermessen darf, ist ungewiss. Gerüchte kursieren, dass dieser Orden seinen Sohn hinrichtete, weil er sich in der Magie übte, dazu äußert sich der Magister jedoch nicht.

Kaufmann Bastian Rottinghauser als Lehrkörper für Zins- und Geldwesen. Der in der vierten Generation als Kaufmann agierende Rottinghauser ist als Lehrkörper bestens für die Ausbildung höherer Kaufleute geeignet. Mit seinen jungen Jahren hat er bereits zwei Filialen seiner Familie ausgebaut und ist als Zulieferer des Königshofs bekannt. Eine Leistung, die mit einer Lehrstelle zusätzlich belohnt wurde. Der Kaufmann ist stets mit einem Lächeln und einem offenen Ohr unterwegs. Unter den Lehrkörpern ist er der beliebteste und geht gerne mit seinen Studiosos am Abend in die Tavernen. In Fragen der Politik hält sich der Mann dezent zurück, da 'Krieg und Not sind des Kaufmanns tot' stets sein Leitspruch ist. Mit seinen Kollegen pflegt er höflichen Umgang, wenn auch keine Freundschaft darin zu erkennen ist.

Meisterschleifer Grimgurt Steinklang, Zwerg aus der Festung Graubruich, in der Baronie Sandorn. Der Zwerg ist dafür bekannt, nur in seinen Lehrstunden mit den "Menschen" zu reden und ansonsten recht wortkarg zu sein. Wenn es um Gesteine und Erze geht, leuchten seine Augen und er kommt aus dem Schwärmen und Schwafeln nicht mehr heraus – sehr zum Nachteil der Studiosos. Denn der Unterricht besteht daraus, dass der Zwerg redet und die Zuhörer mitschreiben. Fragen sind nicht erlaubt. Eine harte, aber sehr lehrreiche Unterrichtsführung. Da der Meister Zwerg kein Gelehrter im üblichen Sinne ist, sind oft Flüche und Ausbrüche aus seinen Räumlichkeiten zu hören.

Meisteralchemistin Viktoria Sauerblühm, Alchemie und Pyromanie. Die junge Dame gilt als erfindungsreich und aufgeweckt. Sie hat die Formel für 'Sonnenfeuer' entdeckt und dieses hoch entzündliche Gemisch perfektioniert. Ebenso ist sie aber auch mit der Mixtur von Wahrheitspulver, Blendpulver und sogar Giften, wie dem Schlafgift vertraut. Die Alchemie ist die methodische Zerlegung eines Stoffes, die Analyse ihrer Bestandteile und die neue Zusammensetzung zu einem Gemisch, das dir den Kopf wegpusten kann, ist einer ihrer Leitsprüche, der vielsagend zu ihrer Persönlichkeit passt.

Pionier- und Schanzerschule zu Abslacht „Bürgerwehr“

Lehrinhalte (halbes Jahr)

- Bodenbeschaffenheiten heimischer Regionen
- Grundwasser und Regengüsse
- Mauern und Wehranlagen
- Holz als Baustoff
- Baukonstruktionen für den Sturm
- Tunnelbau und Unterminierung
- Schwarzpulver als Sprengmittel
- Bodenfallen und Fallgruben

Wie kann jemand Rekrut der Schule werden?

- Durch Empfehlung eines höheren Offiziers der verbündeten Truppen
- Durch Einzug durch Landesherrn
- NSC Rekruten werden aus den wehrfähigen Bewohnern rekrutiert

Wer kann auf diesen Wegen Rekrut der Schule werden?

- Alle Untertanen der Verbündeten, die
 - gesund
 - wehrfähig
 - keine verurteilten Verbrecher sind und die
 - über die Erlaubnis ihres Vaters oder Vormunds sowie bei landsässigen Bauern die Erlaubnis ihres adeligen Grundherrn verfügen.
- Alle anderen Albnier mit der Erlaubnis ihres Landesherrn (Herzog, Fürst, sonstige Herren, Stadtrat) und bei Vorliegen der obigen Voraussetzungen
- Nichtalbnier
 - nur auf Empfehlung durch ein Mitglied des Stadtrates
 - sowie mit Zustimmung des Kommandanten der Schule

Verlauf der Ausbildung

- halbes Jahr
- Sehr streng geregelter Alltag
- Nach einem halben Jahr: große Prüfung, Manöver, lange Gespräche
 - Große Abschlussprüfung in Theorie und Praxis
 - erneut Prüfungsgespräche mit Ausbildern
 - Danach Überstellung an die Truppe
- Die Ausbildung ist für die Rekruten kostenlos. Die Rekruten bekommen einen Tagessatz und Verpflegung, sowie Bekleidung und Arbeitsmittel gestellt.

Struktur

- Täglich werden die Rekruten früh morgens im Hof versammelt.
- Nach dem Morgenappell beginnt der Frühsport mit leichten Übungen
- Danach Frühspise (Bspw.: Haferbrei mit saisonalem Obst)
- es folgen theoretische Lehrstunden
- Mittagsspeise, (Bspw.: Sonntag mit Fleisch)
- Nachmittags Außen Übungen
- Abendspeise, (kalte Speisen)
- Nachtruhe, abwechselnd Wachschichten der Rekruten

Besondere Lehrinhalte

- 3-Tages-Unternehmung im eigens gegrabenen Tunnel
- diverse Stürmungen auf unterschiedliche Mauerabschnitte
- Exkursion ins Totenholz zur Frischholzschlagung
- Planung und Zündung einer Mauermine
- Bau eines Belagerungsturmes
- Brückenbau zur Flussüberquerung
- Abgrenzung eines Feldlagers im Feindesland

Inhaltliche Fachkunde

Werkzeuge für den Schanzer

Neben üblichen Gerätschaften wie Spaten und Schaufel, sind auch Sägen, Meißel und Hobel die üblichen Handwerksutensilien eines Schanzers. Die Schule stellt viele Gerätschaften zur Verfügung, um den Rekruten ihr neues Handwerk beizubringen. Allerdings müssen die Schanzer nach der Ausbildung die Handwerksgegenstände selbst besorgen oder ihre Dienstherren finanzieren zu Dienstantritt die Ausrüstung ihrer Pioniere.

Während der Ausbildung lernen die Rekruten alles vom Fällen der Bäume, über das Entgraten, das Schälen, das Aushärten lassen und Zuschneiden der Balken bis hin zum Bau der einzelnen Belagerungsstücke.

Eine der wichtigsten Unterrichtseinheiten ist das Unterminieren von Mauern. Da das Gelände um Abslacht herum bereits durch mehrfache Bodenarbeiten der ehemaligen Besatzer Blutcorps durchlöchert ist, eignet sich das Gelände hervorragend für die Übungstunnel.

Lehrkräfte

Direktor Gornlieb Sandmühl, Feldwebel a.d. aus der königlichen Garde seiner Majestät, Belagerungstheorie

Der in die Jahre gekommene Feldwebel hat jahrelang in der Königsgarde gedient und unter dem Altkönig Albert I. die Erfahrungen aus dem zweiten Sonnenkrieg mitgenommen. Obwohl er in der Schule die leitende Persönlichkeit ist, gibt er sich volksnah und ist ein sehr entspannter Direktor. Neue Rekruten begrüßt er persönlich und sorgt sich aufmerksam um die Belange der Schüler. Die aktiven Arbeiten wie Graben, Zimmern und co überlässt er aber den anderen Lehrkräften. Sein Metier ist die theoretische Ausbildung.

“Die Erfahrungen vorhergehender Generationen sind es, die uns den Vorteil in der Schlacht bringen.” Zitat Direktor Gornlieb Sandmühl

Ottfried Bartels, Korporal a.d. des Heeres aus der Baronie Sandorn, Taktische Grundkenntnisse

Korporal a.d. Bartels hat insgesamt vierzig Dienstjahre abgeleistet, bevor ihn der junge König Ganathain III als Lehrkraft an die Schule versetzte. Er gilt als einer der bedachtesten und strategischsten Männer, die je im südalbischen Heer gedient haben. Er hat alle Aufzeichnungen der Belagerungen der letzten einhundert Jahre studiert und lehrt die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten von Sprengpulvern, Sturmgeräten und Mineursarbeiten. Bei Übungen leitet er die Rekruten an und behält die taktische Übersicht. Trotz seines rustikalen Alters ist Bartels der erste, der sich die Hände schmutzig macht.

“Der Ausgang einer Belagerung liegt nicht in den Händen der Offiziere, sondern in den Händen der Schanzer.” Zitat Korporal a.d. Bartels

Geschützmeister Jakob Kirschner, Sprengmeister und Mineur, Leihgabe seiner Majestät König Philmore IV aus dem benachbarten Königreich Mark

Der aus der Mark stammende Geschütz- & Sprengmeister Kirschner ist eine Leihgabe an den jungen König Ganathain III, König von Albien. Seine Majestät hat vor kurzem ein Geschenk aus der Mark erhalten, Musketen. Um mit dieser, für Albien neuen Technologie zurecht zu kommen, hat der König aus der Mark den jungen Experten entsandt. Was er nicht erwartet hatte war, dass er nun Rekruten den Umgang mit Schießpulver beibringen soll. Zu Beginn verhielt er sich mürrisch und blieb meistens für sich, mit der Zeit taut er jedoch immer mehr auf. Während der Übungen mit dem Schwarzpulver ist er stets aufmerksam und verteilt gerne die ein oder andere Rückhand, sollten die Rekruten nicht sorgsam genug sein. Seine Lehreinheiten gelten als die anstrengendsten und sind mehr als unbeliebt bei den Rekruten.

“Wenn ihr bei einer Sprengung pfuscht, dann betet zum Sonnengott, dass ihr euch gleich mitsprengt - ansonsten verspreche ich euch, dass ich dafür sorgen werde, dass ihr nie wieder Schwarzpulver anrührt.” Zitat Geschützmeister Kirschner

Korporal Eduard Eckbruch, Sturm- & Belagerungswerke

Soldat Eckbruch ist einer derjenigen, die bei dem Angriff Sandorner Soldaten auf das Waldelfenreich überlebt haben. Diese Brandrodung, die aus einer Aufwiegelung des Feindes gegen die Elfen erwuchs, war eines der größten anhaltenden Feuer, die je auf dem Kontinent gewütet haben. Der Soldat Eckbruch war an der Brandstiftung nicht minder beteiligt, wurde

jedoch vom König begnadigt, da er als Soldat nur seine Pflicht getan hatte. Soldat Eckbruch lehrt die Konstruktion und Bedienung von Sturm und Belagerungswerken und hat ausreichende Erfahrung gegen vielerlei Gefahren. Aus eigener Erfahrung weiß er, dass Sturmwände gegen heran rauschende Pfeile das Schild einer Armee sind. Sei es durch seine Prägung als Soldat, in der Gefangenschaft nach der Elfenwaldbrandrodung oder aus Gewohnheit, Eckbruch hat stets einen Trinkschlauch mit Branntwein bei sich. Für seine Tätigkeit in der Schule wurde ihm ein niedriger Offizierstitel zugesprochen.

“Die wichtigsten Utensilien eines Schanzers sind Spaten, Hammer, Säge und Grabenmesser - abgesehen vom vielseitig einsetzbaren Branntwein.” Zitat Soldat Eckbruch

Korporal Elias Ruggeberg, Graben- & Tunnelbau

Korporal Ruggeberg hatte eigentlich keinen offiziellen Dienst verrichtet. Dennoch ist er einer der erfahrensten Bergleute, die je unter Tage waren. Ursprünglich aus der Mark stammend, erlebte Ruggeberg erst die Eroberung der Ostmark durch die Barbaren und geriet dort in Gefangenschaft, nachdem er sich zwei Wochen lang in den Kupferminen im Königsgebirge zur Wehr gesetzt hatte. Nur um danach von den Ostgebirgszwerge, die den Barbaren in den Rücken fielen, als Sklave in seiner eigenen Mine gehalten zu werden. Ruggeberg konnte sich einen Fluchttunnel graben und entkam, suchte Zuflucht im Süden der Baronie Sandorn und meldete sich freiwillig als Schanze. Dass er jedoch ausgerechnet nach Abslacht versetzt wurde, der einzigen Stadt mit zwergischen Bewohnern, grämt ihn. Auch wenn dies “andere” Zwerge seien, meidet er jedweden Kontakt und ist nicht müde, seine Erfahrungen mit den Zwergen zu verlautbaren. Für die Schule ist er eine Bereicherung, da er Minen und Tunnel gräbt, wie es sonst nur ein Zwerg könnte. Für seine Tätigkeit in der Schule wurde ihm ein niedriger Offizierstitel zugesprochen.

“Der nächste der mir sagt, ich sehe aus wie ein Zwerg, dem werde ich einen Stollen widmen und ihn über ihm zum Einsturz bringen!” Zitat Schürfer Ruggeberg

Liebigstun'sche Offiziers Akademie „Klingen der Tapferkeit“ zur Ährenwehr

Lehrinhalte (erste Hälfte)

- Langes Schwert („Anderthalbhänder“) als traditionelle ritterliche Waffe
- Mordaxt als Waffe für den gerüsteten Kampf
- Dolch und Kriegsringen für den gerüsteten Kampf und zur Selbstverteidigung
- Schwert und Schild für die mittlere Infanterie und zur Abrundung
- Reiten
- Lesen und Schreiben, Grundrechenarten (auch als „Vorkurs“)
- Militärisches Grundwissen (Wachdienst, Lagerkunde, Marschieren, Ausrüstungspflege)
- Infanterietaktik
- Waffen- und Truppenkunde (Welche Truppengattungen gibt es, grundlegende Belagerungswaffenkunde)
- Unterricht in guten Sitten und Tanz
- ANMERKUNG: Grundverständnis im Rondrianischen ehrenvollen Zweikampf
- ANMERKUNG: Religionsunterricht Sowohl Albnisch als auch Aventurisch zum Ausprägen von Ethik und Moral

Lehrinhalte (1. Zweig – talentierte Anführer)

- Truppenführung
- Taktik aller Truppengattungen
- Irgendwann während des 2. Jahres: Die besten zehn Taktiker machen einen „Feldherrenkurs“ beim Marschall persönlich, der sie befähigen soll, militärische Unternehmungen selbst zu führen. Der Feldherrenkurs findet im herzoglichen Palast in Karvenius statt.
- Unterricht in albnischer Geschichte
- Für Interessenten an Schützen, leichter Infanterie und Spähwesens: Bestenkurs bei Füchsen bzw. Wölfen?

Lehrinhalte (2. Zweig – Unteroffiziere)

Lehrinhalte (3. Zweig – Geschützspezialisten, Schanzer)

Lehrinhalte (Sonderkurse)

Lehrinhalte (Ausbilder)

Wie kann jemand Zögling der Akademie werden?

- Durch Empfehlung eines höheren Offiziers der liebgestunten Truppen
- Durch Entschluss der Herzogin (d.h. sie kann befehlen, jemand soll die Akademie besuchen)
- Indem er bei den jährlichen Aufnahmeprüfungen hinreichend gut abschneidet
- Begabte Soldaten und Unteroffiziere der eigenen und verbündeten Truppen

Wer kann auf diesen Wegen Zögling der Akademie werden?

- Alle Untertanen der Herzogin, die
 - gesund
 - über 16 Jahre alt
 - keine verurteilten Verbrecher oder sonst in Schande (Hurerei, Bettelei, Henkerskinder) sind und die
 - über die Erlaubnis ihres Vaters oder Vormunds sowie bei landsässigen Bauern die Erlaubnis ihres adeligen Grundherrn verfügen.
- Alle anderen Albnier mit der Erlaubnis ihres Landesherrn (Herzog, Fürst, sonstige Herren, Stadtrat) und bei Vorliegen der obigen Voraussetzungen
- Nichtalbnier:
 - nur auf Empfehlung durch ein Mitglied des Geheimen Kriegsrates o sowie mit Zustimmung des Kommandanten der Schule. ANMERKUNG Hier vielleicht Leiter der Schule?
 - Alternativ: durch herzoglichen Beschluss.

Namensfragen

- Zöglinge im ersten Jahr: Rekruten
- Zöglinge des 1. Zweigs: Kadetten
- Zöglinge des 2. Zweigs: Anwärter
- Zöglinge des 3. Zweigs: Kriegsschüler
- Der Oberste der Schule heißt „Rektor“.

Verlauf der Ausbildung

- 2 Jahre
- Sehr streng geregelter Alltag (auf Ährenwehr gibt es ja wenig Ablenkung...)
- Nach einem Jahr: Aufteilung auf die Zweige nach Eignung (große Prüfung, Manöver, lange Gespräche, hier wirkt der Marschall persönlich mit)
- Zweites Jahr: Spezialausbildung entsprechend des Zweiges.
- 1. und 2. Zweig spezialisieren sich weiter, schon mit Blick darauf, in welcher Truppengattung sie eingesetzt werden sollen: Pikeniere, Schwere Infanterie, leichte Kavallerie, Schützen, leichte Infanterie. Hierbei werden auch, wenn möglich, die Wünsche der Zöglinge berücksichtigt.
- Am Ende:
 - Große Abschlussprüfung in Theorie und Praxis
 - erneut Prüfungsgespräche mit Ausbildern, besonders für 1. Zweig (für diesen nimmt auch der Marschall teil)
 - Danach Überstellung an die Truppe
 - § 1. Zweig, bestes Drittel: Einstellung als Leutnant mit Aussicht auf baldige Beförderung
 - § 1. Zweig, mittleres Drittel: Einstellung als Leutnant
 - § 1. Zweig, unteres Drittel: Einstellung als Fähnrich
 - § 2. Zweig, bestes Drittel: Einstellung als Feldwebel
 - § 2. Zweig, mittleres Drittel: Einstellung als Korporal
 - § 2. Zweig, unteres Drittel: Einstellung als Gefreiter
 - Absolventen des 1. Zweiges erhalten das verbriefte Recht, auch die höheren Grade erreichen zu können, was bisher nur Edelleuten vorbehalten war(!).
 - Die Herzogin stellt die Erhebung in den Adel für verdiente Offiziere in Aussicht.
- Die Ausbildung ist kostenlos, beinhaltet aber die Pflicht, nach dem Abschluss vier Jahre (kann auf herzoglichen Befehl verlängert werden!) im Heer der Herzogin zu dienen
 - Im Falle anderer Albnier kann der Dienst auch in einem verbündeten albnischen Heer geleistet werden.

Struktur

- 4 Fähnlein zu 125 Mann
 - - 4 Korridore zu 32
 - - 4 Stuben zu 8
- Nach zwei Monaten werden neben den Ausbildern für die Fähnlein, Korridore und Stuben aus den Rekruten Anführer ausgesucht, die den alltäglichen Dienst (mit)führen.

Lehrkräfte

Strategie und Taktik, Rangstruktur und Militäretikette

Wer als Lehrmeister für Strategie und Taktik einen ältlichen, weißbärtigen Veteranen erwartet, der mit Holzfigürchen in den zitternden Händen die Abläufe längst vergangener Schlachten rekonstruiert, könnte mit seiner Vermutung wohl kaum falscher liegen. Leutnant **Trebor von Ostkupp** blickt mit erst 32 Sommern bereits auf eine imposante Militärkarriere zurück. Der älteste Sohn eines recht wohlhabenden Kaufmanns trat dem Heer im Alter von 16 Jahren bei und bewies bald, dass er weder auf den guten Leumund noch den Wohlstand seiner Eltern angewiesen war um von sich reden zu machen. Innerhalb weniger Jahre brachte er es zum taktischen Berater des gefallenen Marschalls Freiherr Matthias von Greifenfurts, welcher Trebors natürliche Begabung früh erkannte und förderte. Als der Freiherr von Greifenfurt in der Schlacht am Eichenstädter Wall, im Sommer 46p.s.b.s. sein Leben verlor, kämpfte Trebor bis zuletzt an dessen Seite gegen die Blutcorps. Doch für die Streiter Albniens war dies ein verlustreicher Tag und der aufstrebende Leutnant war einer von vielen, die das Schlachtfeld nur noch knapp am Leben und vom Kriege versehrt verließen: der Hieb einer Axt von einem BC Schanzer kostete ihn das rechte Bein und beendete die Soldatenlaufbahn Trebors vorzeitig, ein Umstand, den er dem Blutcorps noch immer bitter nachträgt. Statt jedoch geschlagen und verbittert aufzugeben, entschied Trebor sein Wissen in die Ausbildung der albnischen Truppen einzubringen, eine Entscheidung, welche ihn heute zu einem angesehenen und wertvollen Mitglied des Lehrkörpers der Akademie macht.

„Das kein Plan den ersten Feindkontakt übersteht ist zwar Tatsache, verliert aber an Bedeutung, wenn Zeitpunkt und Umstände dieses ersten Kontakts weitgehend von mir bestimmt werden.“ - Trebor von Ostkupp

Wachdienst, Lagerkunde und Marschieren

Hauptmann Ugo Plötzinger ist die menschliche Verkörperung seiner aventurischen Herkunftsstadt Wehrheim. Ordnung, Disziplin und Gehorsam sind ihm in seiner Zeit als Ausbilder bei den Wehrheimer Pikenieren so sehr in Fleisch und Blut übergegangen, dass mancher Akademiestudent seinem Nächsten schon (freilich hinter vorgehaltener Hand und verschwörerisch hinübergebeugt) versicherte, er habe beim Abendmahl gesehen wie der Hauptmann die Kartoffeln auf seinem Teller penibel der Größe nach aufreihete, bevor er zu essen anfangt. Vor allem bei Neulingen an der Akademie sorgt die straffe Anspruchshaltung, mit der der Hauptmann seinen zumeist praxisorientierten Unterricht abzuhalten pflegt für gehörigen Unmut. Die Tatsache, dass dieser Unmut meist schon nach wenigen Unterrichtseinheiten nicht mehr in Hörweite des Hauptmanns geäußert wird, kann man wohl als Beleg für die Effizienz seiner Lehrmethoden betrachten.

„Für den Soldaten ist der Befehl Gesetz. Wenn ich also „Hort!“ befehle, dann erwarte ich einen wunderhübschen Kreis aus blanken Klingen und kein stacheliges Hühnerei, verdammt nochmal! Na los, ihr Stümper, direkt nochmal!“ - Ugo Plötzinger

Waffen- und Ausrüstungskunde

Helmfried Halver stammt aus Abslacht, wo er gemeinsam mit seiner Frau Vismina und seinem Sohn Helge eine Schmiede betrieb. Als die Belagerung durch das Blutcorps die Stadt einschloss, war die Familie glücklicherweise auf Handelsreise. Als erfahrener Waffenschmied fiel es ihm des Krieges wegen leicht, eine neue Anstellung als Ausstatter der Liebigstuner Truppen zu

finden, was ihm und den Seinen den Bettelstab ersparte. Als klar wurde, dass Abslacht nicht in absehbarer Zeit befreit werden würde, suchten die Halvers nach einem langfristigen Verbleib und wurden fündig, als Helfried sich um eine Anstellung an der Akademie bewarb.

„Rost, Schimmel und Zerfall können euch entweder Nerven und ein wenig Arbeit oder aber das Leben kosten. Haltet eure Ausrüstung immer gut in Schuss und sie wird dasselbe für euch tun.“ - Helfried Halver

Kavallerielehre und Reiten

Shemir ben Yassafah kann man in Albien guten Gewissens als Exot bezeichnen: der große, schlanke Mann mit den schwarzen Haaren fällt auf wohin er auch geht. Nicht nur seine Hautfarbe, sondern auch die langen, weiten Gewänder seines Volkes wirken befremdlich auf die einfache Landbevölkerung. Im Umkreis der Akademie jedoch hat man sich bald an den Anblick gewöhnt, sieht man ihn doch häufig beim Ausritt mit den Rekruten. In seiner aventurischen Heimatstadt Fasar wuchs er als Sohn eines Geweihten der Rahja auf, sodass der Umgang mit Pferden schon von Kindesbeinen an zu seinem Alltag gehörte. Statt jedoch seinem Vater in die Priesterschaft zu folgen, verbrachte Shemir einige Jahre als Akrobat in einem Wanderzirkus, wo er bei allerlei waghalsigen Kunststücken sein Geschick zu Pferde präsentierte. Ein Söldnerführer namens Faysal ibn Ashrahman machte ihm eines Tages, vom Talent des jungen Mannes tief beeindruckt, ein Angebot und Shemir nahm an. Er blieb fast zehn Jahre bei den „Fliegenden Speeren“, wie die Söldnerschwadron sich nannte und lernte schließlich Boros kennen, welcher ihn wiederum an Leovold für den Lehrstab der Akademie empfahl.

„Nicht ihr müsst dem Pferd vertrauen, das Pferd muss euch vertrauen. Habt ihr dies erreicht, so braucht ihr weder Zaumzeug noch Sattel.“ - Shemir ben Yassafah

Bogenschießen, Spähen und Kundschaften

Yasinde Erlacker ist ein lebendes Paradebeispiel dafür, dass ein erster Eindruck fatal täuschen kann. Die junge Frau mag auf den ersten Blick zart und zierlich erscheinen, ein Bild, das von ihrer herzlichen Art noch verstärkt wird. Im Ernstfall weiß sie jedoch sehr wohl vom Gegenteil zu überzeugen: ein halbes Leben als Kundschafterin der Liebigstuner Truppen hat sie abgehärtet und mit Kurzschwert und Dolch ist sie eine Gegnerin die solcherlei Fehleinschätzungen hart zu bestrafen weiß. Ihre Wehrhaftigkeit im Nahkampf ist jedoch eine Karte, die sie stets nur dann ausspielt, wenn es sich nicht vermeiden lässt. Solange sie selbst die Situation kontrollieren kann, ist der Jagdbogen für sie die Waffe der Wahl. Ihre Erfahrung und Geländekenntnis macht sie zu einer wertvollen Lehrerin - und offenbar auch zu einem potenziell ebenso wertvollen Mitglied der Fuchse: bereits zwei Mal lehnte sie das Angebot Feldwebel Siebensteins ab, einen eigenen Trupp der Späheinheit zu führen.

„Konzentriert euch darauf jedes Detail eurer Umgebung wahrzunehmen. Markante Felsen, hervorstehende Wurzeln, dichtes Unterholz. All diese Orientierungspunkte können entscheidend sein für den Jäger wie für den Gejagten.“ - Yasinde Erlacker

Lesen, Schreiben, Rechnen

Wismina Welkenau gehört zu den unbeliebteren Lehrkörpern der Akademie, was wohl zum einen an den unter den angehenden Kriegern als unwichtig und uninteressant verschrienen Inhalten ihres Lehrgebiets, mit Sicherheit aber auch an ihrer unnachgiebig strengen Art im Umgang mit den Studenten liegt. Im Laufe der mittlerweile 58 Jahre ihres Lebens hat die ehemalige Haus- und Hoflehrerin reichlich Erfahrung im Umgang mit dem Desinteresse machen können, welches vor allem junge Männer der „Ersten Lehre“ oft entgegenbringen und die meisten Schüler lernen so recht schnell, dass es klüger ist, dieses Desinteresse nicht offen zur Schau zu stellen. Wismina selbst steht stets so gerade und ungebeugt vor ihrer großen Kreidetafel wie der schmale Stock aus dunklem Holz, mit dem sie auf die Lettern und Zahlen zu zeigen pflegt. Selbiges verlangt sie freilich auch von ihren Studenten und auch dies pflegen diese sich recht zügig anzueignen, eignet sich der Zeigestock Wisminas doch nur allzu gut auch zur schmerzhaften Erinnerung anhängende Schultern oder gekrümmte Rücken.

„Nur ein Kindskopf denkt bei dem Wort Tugend sofort an glamourösen Märchentand wie Heldenmut oder Ritterlichkeit. Gelehrsamkeit, die oberste und nobelste aller Tugenden ist es, welche aus Kindern eines Tages respektable Damen und Herren macht.“ - Wismina Welkenau

Langes Schwert

„Der ewige Knappe“ ist ein Beiname, den die Studenten der Akademie in Bezug auf Rowold Hellersin stets eher respektvoll denn geringschätzig nutzen. Der Ursprung dieser unrühmlichen Titulierung liegt in der Lehrzeit Rowolds, in der er nacheinander drei unterschiedlichen Herren diente, ohne jemals den Ritterschlag zu erhalten. Dies war zwar kaum sein eigenes Verschulden, denn seine Herren verstarben jeweils nach wenigen Jahren und diese unglücklichen Schicksalsschläge kosteten ihn viel Zeit, so dass er am Ende zu alt war um noch als Knappe einen weiteren Dienstherrn finden zu können. Dennoch genießt der Mentor im Umgang mit dem Langen Schwert heute beim Großteil der Schülerschaft äußerste Beliebtheit und das obwohl er in seinen Lehrstunden einen hohen Anspruch an Ehrgeiz und Arbeitsmoral seiner Schüler zu stellen pflegt. Wer Unlust oder Unwillen zeigt, den verweist Rowold vom Übungsplatz und kaum einer der Schüler ist bereit, diesen Preis zu zahlen. Der 45-jährige hat mit seiner geradlinigen und offenen Art etwas an sich, dass ihm in Kombination mit seinen unbestreitbaren Fähigkeiten an der Klinge die Hochachtung seiner Schüler einbringt und keiner würde eine Lehreinheit bei ihm auf Grund von schnöder Faulheit verpassen wollen.

„Standfest aber leichtfüßig, ehrenhaft aber verschlagen, entschlossen aber flexibel. Ein guter Schwertkämpfer ist all das zugleich.“ -Rowold Hellersin

Fährtensuchen, Wildnisleben, Bogenschießen

Jargo von den Zwillingsweiden wurde als Säugling von Jägern am Fluss bei Eichenstadt aufgefunden, wo er nur in ein paar Felle gewickelt am Fuß zweier verschlungener Trauerweiden lag. Auf die Identität seiner leiblichen Eltern oder ihre Herkunft gab es keinerlei Hinweise und so nahm einer der Jäger ihn als sein Mündel auf. Das Findelkind wuchs in bodenständigen Verhältnissen auf und wurde schon recht früh an das Handwerk des Ziehvaters herangeführt, für welches es eine natürliche Begabung zu haben schien. Es war eine glückliche Fügung, die Jargo und seine Zieheltern zusammenbrachte, doch sollte dieses Glück jäh und unwillkürlich enden: mit dem Aufmarsch des Blutcorps kam das Leid über

Eichenstadt und wie so viele andere verlor Jargo seine Liebsten an die schwarz-rote Flut. Er selbst entkam, verwundet und in knapper Not, und schloss sich alsbald einem Liebigstuner Schützenregiment an um dem Feind seine Untaten Pfeil um Pfeil zurückzuzahlen. Bei der Rückeroberung Eichenstadts unter Marschall von Etzberg konnte er sich durch besondere Tapferkeit auszeichnen und kam im Anschluss daran an die Akademie.

„Wer die Sprache der Spuren versteht, ihre Abfolgen und Muster erkennt und deuten kann, der erfährt viel mehr über seine Beute als nur ihr Woher und Wohin.“ - Jargo von den Zwillingssweiden

Stumpfe Hieb Waffen

Anders als die meisten ihrer Kollegen hat Pescha Fernhall nie in einem regulären Regiment gedient. Die gebürtige Ablachterin war Zeit Lebens dem Brauhandwerk verschrieben und das Fernhall'sche Kellerbräu war durchaus auch über die Stadtgrenzen hinaus bekannt. Als das Blutcorps jedoch über ihre Heimatstadt herfiel, fand sie für den schweren Holzhammer, mit dem sie sonst die Eichenfässer zu versiegeln pflegte, eine gänzlich andere Verwendung. Dem geballten Zorn der großgewachsenen, kräftigen Braumeisterin hatten jene Corps-Soldaten, welche das Brauhaus als erste beanspruchen wollten nichts entgegenzusetzen. Die Stadt jedoch war mit Verbissenheit allein nicht zu halten und so half Pescha den Überresten der ablachter Garde bis zuletzt dabei, die Stadt gegen die Angreifer zu verteidigen. Sie war zwei Jahre lang in Gefangenschaft und hat dort als eine von wenigen Überlebt. Neben äußerstem Mut im Angesicht des Feindes und Zähigkeit bewies die gutmütig wirkende Wirtin in Ablacht auch ein ungeahntes Geschick im grimmigen Handwerk mit dem Streithammer und obwohl sie keinerlei militärisches Fachwissen mitbringt hat sie sich seitdem als hervorragende Anleiterin für den Umgang mit stumpfen Hieb Waffen erwiesen. Obwohl Ablacht wieder befreit ist, hat die ehemalige Wirtin eine Position innerhalb der Ährenwehr bezogen, um so ihren Beitrag zu leisten.

„Eins weiß ich sicher: ein beherzter Klapps auf die Rübe hat schon so manchen Wirrkopf zur Besinnung gebracht.“ - Pescha Fernhall

Stellvertretender Kommandant der Akademie, Kampf mit Schild und Schwert

Feldwebel Wulfing Rothschenk ist im Volksmund besser als „der Rächer vom Aschenhof“ bekannt, ein düsterer Beiname, der ihn bereits seit Beginn des Konfliktes mit dem Blutcorps begleitet. Wulfing wuchs auf einem abgelegenen Gehöft auf, welches vor allem dem Rübenund Kohlanbau diente. Wie die meisten Jungen träumte er vom Abenteuer, doch sein Vater, ein ehemaliger Infanteriereservist, hatte stets gehofft ihm diese Flausen austreiben zu können. Er hatte in seiner eigenen Dienstzeit nie in die Schlacht ziehen müssen, ein Umstand, den er als dankenswerte Gnade des Sonnengottes verstand und seinem Sohn auch immer genau als solche vermittelt hatte. *„Krieg bringt nichts als Leid, Junge. Halt dich lieber am Gemüse, das tut keinem weh“* sagte er einmal, als Wulfing seinen Vater auf das alte Schwert und das Rundschild mit der abblätternen Bemalung ansprach, welche er beim Versteckspiel unter der Bettstatt der Eltern gefunden hatte. Doch wie bei den meisten Jungen taten die elterlichen Worte, so weise sie auch waren, seiner Abenteuerlust keinen Abbruch. Bald schon sah man ihn mit einem Stock und dem Deckel eines Wasserfasses bewaffnet über den Hof toben und sein Vater, der das zwar missbilligte aber kein besonders strenger Mann war, ließ ihn schließlich seufzend gewähren. Tatsächlich machte Wulfing auch in späteren Jahren nie

Anstalten dem Landleben den Rücken zu kehren, auch wenn er das kindliche Spiel bald schon in tatsächliche Übungen mit einem selbst geschnitzten Holzsword wandelte und bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu Kampfwettbewerben und Turnieren ging um sich echte Kämpfer anzuschauen. Diese Unbeschwertheit endete freilich, als das Blutcorps auftauchte. Wulfing war mittlerweile Mitte Zwanzig und der Hof seiner Familie lag am Südrand des Totenholzes, als ein kleiner Spähtrupp der Blutcorps auf karvenischem Gebiet die Fackeln legte. Es waren 3 Männer in rot-schwarzen Uniformen, die seine Eltern töteten und das Gehöft in Brand steckten und Wulfing, dem sein Vater befohlen hatte sich zu verstecken, überkam bei diesem Anblick unbändige Wut. Mit dem aus dem brennenden Elternhaus geborgenen und nunmehr rußgeschwärzten Schild und dem alten Kurzsword seines Vaters folgte er den Soldaten und fiel bei einer Rast mit gnadenlosem Zorn über sie her. Als er später, starr vor Dreck, Asche und Blut das nächste Dorf erreichte und seine Geschichte erzählte, war klar, dass er nunmehr einen Beinamen hatte. Wulfing trat noch am selben Tag den Truppen bei, versessen darauf, den Feind weiter bluten zu lassen. So focht der ernste, ruhige Mann seitdem in mehreren Schlachten gemeinsam mit Leovold und brachte es bald zum Feldwebel. Leovold und er lernten rasch, dass sie einander vertrauen und sich aufeinander verlassen konnten, was Wulfing letztlich an die Akademie brachte.

„Willst du einen Feind verunsichern, dann tritt auf als hättest du nichts zu verlieren. Noch besser ist, du hast tatsächlich nichts zu verlieren.“ - Wulfing Rothschenk

Freie Städte

Neben den im Feudalsystem verankerten Edelleuten und den damit verbundenen Strukturen, gibt es zudem in Albniien Freie Städte. Diese autarken Gebiete sind vom König genehmigte Freie Städte, in denen kein Edler, sondern die Untertanen selbst regieren. Die Einwohner dieser freien Städte nennen sich Bürger - für die meisten Edlen ein Schimpfwort - und dürfen einen eigenen Rat (Stadtrat) wählen, der sie regiert, sowie einen Bürgermeister, der sie repräsentiert. Das Verhältnis zwischen freien Städten und Edlen ist meist recht angespannt, da ein jeder Untertan, der ein volles Jahr in einer freien Stadt einen Wohnsitz sein Eigen nennen kann, losgelöst ist vom Band seines Herren (Edlen). Die macht die Immobilien der freien Städte teuer und beliebt - verärgert jedoch die Edlen, da sie um die Landflucht ihrer Untertanen befürchten müssen. Paradoxerweise darf ein Edelmann einen Landflüchtigen richten, jedoch nicht in das Hoheitsgebiet einer Freien Stadt eindringen, um diesen Flüchtigen zur Rechenschaft zu ziehen. Aus dieser skurrilen Situation heraus, entstehen oft knifflige Probleme, deren Lösung politisches Feingefühl verlangen. Der Werdegang einer Stadt in einem Fürstentum hin zu einer Freien Stadt ist kein leichter. Anhand des bekannten Beispiels der freien Stadt Abslacht, lässt sich erkennen, dass diese Loslösung vom Herrn mitunter blutig sein kann. Im Jahr 38.p.s.b.s. (2009) strebte die als "Siedlung Süd" bekannte Stadt nach Unabhängigkeit. Über Jahrzehnte wuchs die Siedlung an, genährt von den Handelsrouten, die durch ihre Siedlung führten, dennoch verbesserte sich der Lebensstandard darin nicht und erhöhte Steuern forderten immer mehr von den Bewohnern. Durch Siedlung Süd verlief eine Handelsroute in die Wüste, über den Gebirgspass, die Handelsroute für Erze mit den Zwergen der Festung Eisbruch, sowie der gesamte Handel des Fürstentums Henneberg-Schleusingen mit den südlich gelegeneren Teilen Albniens. Als die Siedlung sich weigerte, die erhöhten Steuern zu bezahlen, setzten sie eine Bittschrift an den König, damals Albert I., auf und verweigerten den Beamten des Fürstentums den Zutritt zur Siedlung. Eine Palisade wurde ringsum errichtet, die noch immer als 'stolzes Siegesmahl' in Abslacht steht. Fürst Berthold reagierte gewaltvoll und belagerte die Siedlung ein Jahr lang, um sie zur Aufgabe zu zwingen. Doch die Bewohner harrten aus und wurden mit der königlichen Erlaubnis belohnt, eine freie Stadt geworden zu sein.

Gilden und Zünfte

Grundsätzlich ist zwischen Gilden und Zünften zu unterscheiden. Eine Zunft ist der freiwillige Zusammenschluss mehrere Personen aus dem gleichen handwerklichen Berufsfeld aus derselben Stadt, so z.B. Waffenschmiede aus der freien Stadt Habena. Eine Gilde ist der Zusammenschluss mehrere Personen aus dem gleichen kaufmännischen Berufsfeld aus derselben Stadt, wie z.B. die Gewürzhändler aus der freien Stadt Habena.

Sinn der Zusammenschlüsse

Eine solche Gilde oder Zunft trifft sich regelmäßig, um Preise für bestimmte Waren abzugleichen, sich auf Vorgehensweisen oder über externe Handelspartner abzusprechen. Durch diese Preisstabilität innerhalb eines Sektors, wird eine gewisse Sicherheit für den einzelnen garantiert. Man kauft nicht bei dem *billigsten*, sondern bei dem, den man kennt/der um die Ecke wohnt. Auch kann so gemeinsam gegen Konkurrenten, also jene, die sich nicht an die Absprachen der Gilden/Zünfte halten oder Neueinsteiger vorgegangen werden. In Zeiten, in denen es keine Hinterbliebenenrenten gibt, sind sie zudem soziale Einrichtungen, die einander beistehen und unterstützen. Man *kennt* sich und hilft einander.

Die Zünfte und Gilden sind vom *wir, die Stoffhändler* (etc.) geprägt, anstatt sich gegenseitig auszubooten. Eine Mitgliedschaft in einer Zunft oder Gilde ist keine Pflicht, jedoch merkt man den sozialen Druck, wenn man in keiner ist.

Albnischer Kalender

Bisher wurde das Jahr als p.s.b.s. - post secundeum bellum solem angegeben. Dem Jahr, nach dem 2. Sonnenkrieg. Seit 2015 tobte jedoch der 3. Sonnenkrieg, sodass mit seinem Ende, 2019, das letzte Jahr dieser Ära eingeläutet wurde, Fortan beginnt die goldene Ära.

Die Jahreszählung

Irdisches Jahr 2020 = Jahr 0 der Goldenen Ära

Die Monate

Sie alle sind zum Dank für den Sieg im Dritten Sonnenkriege nach den Fürsten des Lichts benannt worden, nachdem sie vorher gar nicht gezählt wurden.

Irdischer Monat	Albnischer Monat
Januar	Tanruiel
Februar	Wanael
März	Liriael
April	Hodrael
Mai	Ertyriael
Juni	Gewanel
Juli	Denriel
August	Woranel
September	Gendariel
Oktober	Retariel
November	Zuphoriel
Dezember	Witariel

Die Schutzheiligen/ Fürsten in den einzelnen Monaten

Tanruiel - Tapferkeit

Die Kälte des Winters schlägt in ihrer vollen Stärke zu. Tanruiel wird um Beistand gebeten, um die kalten Tage und Nächte zu überstehen.

Wanael - Wahrheit

Der Abfallende Winter lässt die Pflanzen sprießen - wie die Wahrheit durch das dichte Lügengeflecht, so brechen Krokusse und Schneeglöckchen, Knospen und Blattansätze durch den Schnee.

Liriael - Liebe

Der Frühling erwacht und lässt Tier und Mensch in Liebe schwelgen. Liriael wird angerufen, um die Liebe in den Herzen der Menschen zu erwecken.

Hodrael - Hoffnung

Die Aussaat beginnt, eine neue Feldfrucht wird gesät. Hodrael wird angerufen, um auf mildes Wetter zu hoffen - auf dass die Saat angeht.

Erytrael - Erfüllung

Ein milder Monat im Erytrael beschwert reiche Ernte - Erytrael wird angerufen, um für Erfüllung der Wünsche und Gebete zu bitten.

Gewanel - Gerechtigkeit

Die frommen Albnier erhalten den gerechten Lohn für ein aufrichtiges Leben. Reiche Feldfrüchte oder verkümmerte Pflanzen. Gewanael wird um Milde gebeten.

Denriel – Demut

Der Sonnenverlauf lässt die Sonne des mittags stark und unnachgiebig scheinen. Demütig senken die Bauern zur Mittagsandacht ihr Haupt.

Woranel - Wohlwollen

Woranel blickt wohlwollend auf den frommen Albnier. In diesem Monat wird Woranel angerufen, um seine schützende Hand über der Ernte zu erbitten.

Gendraiel - Geduld

Die reife der Feldfrüchte ist beinahe abgeschlossen. Nur der Geduldige erntet erst dann, wenn die Feldfrüchte gänzlich reif sind.

Retariel - Reinheit

Die Einlagerung der geernteten Früchte steht an - nur wer reinlich arbeitet, wird lange davon zehren.

Zuphoriel - Zufriedenheit

Die Ernte ist eingebracht - das Jahr neigt sich dem Ende. Der fromme Albnier beetet um die Einsicht der Zufriedenheit, dass seine Arbeit gut war.

Witariel – Willenskraft

Der Winter erreicht Albniern und die Kälte zerzt am Körper. Der fromme Albnier betet um die Willenskraft, den Winter zu überstehen.

Städte, Siedlungen, Gehöfte, Burgen und Flecken

Städte sind grundsätzlich erstmal Siedlungen, die mit einer festen Mauer befriedet wurden. Es gilt jedoch zwischen *freien* Städten und befestigten Städten von Edelleuten zu unterscheiden. Freie Städte besitzen ein vom König gegebenes Recht der Selbstbestimmung, in dem ihre Bewohner Bürger sind und sich selbst verwalten dürfen (gewählter Stadtrat). Das typische Stadtbild einer *befestigten* entspricht dem einer mittelalterlichen Stadt, d.h. gepflasterte Gassen mit Rinnsteinen für Abwasser, jedoch ausserhalb der Stadt gelegenen Sickergruben für Kot und Urin. Die Straßen werden durch öffentliche Ämter sauber gehalten und die Hausbewohner achten auf den ihnen zugewiesenen Straßenabschnitt. Kanalisationen gibt es nicht, da der Kontinent diese nie entwickelt hat. Die 'Polizei' einer Stadt ist die Stadtgarde, die je nach Gebiet unterschiedlich ausgestattet ist [vgl Habena mit Hellebarde, Stahlplatte und Morionhelm/ Karvenius mit (deutschem) Schaller, Stahlplatte, Schild und Schwert]. An jedem Stadttor werden Passanten auf böartige Anzeichen kontrolliert [Schwarze Linien an den Unterarmen, Krankheitszeichen, Silbermünzentest gegen Werwölfe, Ordensmünzentest (eine mit dem Sonnengottsymbol und Goldkörnchen versehene Münze) wird gereicht, um dämonische Besessenheit zu überprüfen] und bewaffnete Gruppen nach ihrem Begehrt gefragt. Obwohl die Stadtgarde stets versucht, den Dieben das Handwerk zu legen, gibt es immer wieder Beutelschneider und kleinere Einbrüche [je größer eine Stadt, desto schlimmer die Kriminalität - Habena als größte Stadt besitzt sogar Straßenbanden (Rote Schlitzer, blaues Auge, Diebesgilde). Bordelle und Dirnen sind in Albien verpöht - nicht etwa aus moralischen Gründen, sondern aus Furcht [Dämonenfürst Lazius hatte Dirnen als Informantinnen, Boten und Meuchelmörder benutzt].

Währungssystem

Anders als auf den meisten Cons, würden wir gerne die Münzen nach ihrer Wertigkeit bespielen, nicht nach ihrer 'Kupferanzahl'. Oftmals werden nur Kupfermünzen als die einzig wahren Münzen dargestellt - dem wollen wir zum Teil entgegenwirken.

Kupfer – Das Alltägliche

Jeder Bauer; jeder Händler; jeder Soldat braucht Kupfer. Das Brot, das Bier und jede Kleinigkeit kostet eben Kupfer. Es ist zu vergleichen mit dem heutigen Eurowert bis in den zweistelligen Bereich. Also 1 Euro bis (+-) 99 Euro.

Vergleichen lässt sich der Wert von Kupfer mit einem Einkauf beim Bäcker. Während man ohne Probleme mit einem 10Euro, 20Euro oder 50Euro Schein einkaufen kann, ist es ein großes Problem für den Bäckereifachverkäufer, auf einen 500Euro Schein mal eben raus zu geben.

Kupfer soll bei uns der abendliche Einsatz beim Würfelspiel, das Wechselgeld beim Brotkauf beim Halbenthalstand oder der Preis für einen Krug Bier sein.

Silber – Sold und Wertgegenstände

Silber lässt sich am deutlichsten im Soldbereich erklären. Beahlt man einen Hauptmann einer Söldnergruppe, so würde man dies nicht mit Kupfer tun. Würde der Hauptmann in Kupfer bezahlt werden (z.B. 500 Kupfer), so würde er klimpern wie eine Geldkassette und wäre ein gesuchtes Ziel für jedweden Beutelschneider.

Aus Silber werden zudem auch Wertgegenstände gefertigt - Silber als Metall hat einen Wert. Nicht zuletzt lässt sich mit der glänzenden Münze prahlen und so manch ein Wagemutiger kann beim Würfelspiel Silber setzen, wenn er als wohlhabend gelten will.

Vergleichen lässt sich Silber mit Eurobeträgen in den Hunderten. Mit 300 Euro kann man einen größeren Einkauf tätigen, mit 500 ein Möbelstück oder eine gute Dienstleistung (jedem überlassen, was er darunter versteht).

Niemand würde bei einem Möbelgeschäft mit 5Euro Scheinen bezahlen wollen - das ist anstrengend und manchmal unangenehm.

Gold – Edelwährung

Gold ist die Rolex unter den Armbanduhren, der Sportwagen unter den Autos oder eben die Münze für den Adel. Wer Gold in der Tasche hat, der hat es zu was gebracht.... aber was macht er damit?

Es wird kaum einen Krämer geben, der Gold lieber sieht als Silber. Schlichtweg weil der Nutzen von Silber für den einzelnen höher ist.

Ein Bettler, dem man eine Goldmünze zu wirft, mag sich freuen, aber er kann damit nur wenig Sinniges anfangen. Selbst bei reichlich Essen und Trinken für eine Woche, hätte er die Münze nicht aufgebraucht und müsste sich Sorgen machen; wo er die ausgewechselten Silbermünzen hinlege, um nicht von anderen Bettlern bestohlen zu werden.

Ein Bauer würde eine Goldmünze oder maximal 3 seiner Töchter als Mitgift schenken, die er vor Jahren von einem Edelmann für ein gar prächtiges Schwein oder einen außerordentlichen Gefallen bekommen hat. Ein Söldner würde eine Goldmünze als Glücksbringer mitführen, als Notgroschen im Schuh oder letzte Hoffnung bei Gefangennahme.

Gold ist die Währung der Edelleute; die beim Würfeln um ganze Lehen zocken. Gold wird für die Versorgung von Armeen benötigt, um nicht eigene Armee für den Transport der Münzen zu benötigen.

Vergleichbar heutzutage ist Gold mit Schecks, Gehältern, die Überwiesen werden oder eben Goldmünzen. Der Wert einer Goldmünze würde sich im Bereich 1000 - Tausende wiederfinden. Kaum jemand würde ein Auto in Hundert Euro Scheinen (Silber) abbezahlen oder gar Fünf Euro Scheinen (Kupfer). Auch hat kaum einer heutzutage einen Tresor mit Goldmünzen darin - auch weil das Metall selten ist und eben der Metallwert allein bedeutend ist.

Für einen Edelmann ist das die Währung der Wahl, da er selbst weder Bäcker noch Krämer bezahlt, kümmert ihn Kupfer nicht zu sehr. Zudem kann der Edelmann Goldmünzen als Belohnungsmittel einsetzen, siehe oben mit dem Bauern und setzt so unvergessliche Erinnerungsstücke.

Ein Bettler, der einen Beutel voller Gold bei sich trägt, macht sich so sehr verdächtig - übrigens haben wir als Orga auch die Möglichkeit dadurch NSCs verdächtig zu machen oder eben besondere Gegner mit einer Goldmünze als Beute aufzuwerten.

Begriffe aus dem albnischen Wortschatz

Zeugensburgisieren - Wenn eine Stadt durch dämonischen Einfluss so sehr missgestaltet wurde, dass sie und ihre Bewohner danach nie wieder die gleichen sind. Geprägt wurde dieser Begriff durch den Königssitz Zeugensburg, der durch den Fürsten Lazius Silberblüte - der sich als Erzdämon der Versuchung entpuppte - besetzt wurde und binnen eines Jahres so stark verändert wurde, dass jeder Bewohner entweder besessen oder versklavt wurde, die Straßen und Häuser verändert und korrumpiert wurden, sodass ganze Straßenzüge plattgemacht werden mussten. Keiner der ursprünglichen Bewohner Zeugensburg bewohnte, selbst nach der Rückeroberung, die Stadt, im Gegenteil mussten diese Bewohner in geistlicher Obhut seelisch versorgt werden. Selbst der Tempel des Sonnengottes vor Ort wurde entweiht und musste bis auf die Grundmauern saniert werden.

Pfeffersack - abwertende Bezeichnung für einen Bürger oder geizigen Händler.

Zwölfer - abwertende Bezeichnung für einen 12 Götter gläubigen.

Bunt wie ein märker Pikenier - Redewendung, abwertung der märkischen Soldaten in ihren bunten, breiten Kleidungsstücken (vgl. Landsknechte).

Schlepp mir keinen Sand ins Haus - Redewendung, beschreibt das Einbringen unerwünschter Gäste in ein Heim. Geprägt durch die Steppenreiter Spione, die allerorts versteckt waren. (Vgl. Floh im Fell Redewendung)

Der schwarze Tod - war die Eliteeinheit des bösen Wüstenherrschers Pec Shaw, der über ein halbes Jahrhundert lang Albien und Mark heimsuchte. Diese Elite war für ihre Grausamkeit bekannt. Man fürchtete sich vor dem schwarzen Tod, der überall lauern konnte, da diese Einheit oft im Feindesland operierte und grausamen Terror in der Bevölkerung ausübte. (Es gab auf Panmi nie die Pest - daher diese Verbindung)

Sei artig, sonst kommst du ins Totenholz - Redewendung, Kindererziehung. Das Totenholz ist seit Jahrzehnten ein Sagen- und Gruselgeschichten umwobener Ort. Der Wald mit der Grundfläche Niedersachsens ist Schauplatz aller möglicher Gruselgeschichten. Von Geistern, Ghulen, Untoten über Schatten und Vampiren bis hin zu den Sensenmännern, soll dort alles hausen. Kein Wunder also, dass Kindern damit Angst gemacht wird.

Zünfter - abwertung eines städtischen Kaufmannes, der sich in einer Zunft organisiert hat. Oftmals von fahrenden Händlern oder ländlichen Bauernschaften verwendet, die sich nicht in Zünften organisieren.

Liebigstuner Sommer - Redewendung, bezeichnend für einen Sommer, der besonders für das Wachstum und die Ernte von Getreide geeignet ist. Ursprüngliches Sprichwort "in Liebigstun ist immer Erntesommer" - aufgrund der abnorm hohen Getreideproduktion Liebigstuns, die jedes Jahr, unabhängig vom Wetter, sehr gut ausfällt.

Fünfer - Bezeichnung. Am Ende des 3. Sonnenkrieges bestand in Liebigstun kurze Zeit das 5. Milizregiment, das aber nie zum Einsatz kam. Einige Milizionäre brüsteten sich danach mit

angeblichen Heldentaten, sodass ihre Regimentsnummer zu einer Bezeichnung für einen Angeber oder Aufschneider

Habena Krise - Bezeichnung. Aufkommen und Wüten von Dämonen der Versuchung in den Straßen Habenas. Diese hatten zuvor die Stadt infiltriert und so 4000 Bürger abgeschlachtet. Die Habenakrise wurde durch tapfere Bürger in erbitterten Straßenschlachten abgewandt. Anschließend erschien der Fürst der Gerechtigkeit und reinigte die Stadt von den Resten der Korruption/ Diebstahl/ Mördern etc.

Vom Söldner zum Fürsten - Redewendung. Entstanden nachdem der als Söldner in dieses Land gekommene Erik von Wolfgrund binnen kürzester Zeit einen rasanten Aufstieg zum Fürsten vollzogen hatte. Wird beim einfachen Volk mit Staunen ausgesprochen, beim Adel mit Abwertung.

Nachts sind alle Füchse blau - Redewendung. Die besondere Plänkereinheit 'Füchse', die in der liebigtuner Armee eingegliedert

Der rote Fuchs - Bezeichnung. Spitzname des Anführers der Plänklertruppe 'Füchse'.

Alchemie

Die Alchemie ist im Panmi System anders als in den meisten anderen Spielsystemen. So hat sie weder mit Magie noch mit erdachten Zutaten (vgl. Drachenschuppen oder Düsterwaldspinnenei) zu tun, sondern konzentriert sich auf (OT) Effekte, die im Spiel aufgegriffen werden und die ihren Anwender in der Spielillusion eines Effektes unterstützen sollen. BitterLemon, als bekanntestes Beispiel, schmeckt nun mal bitter und kann daher immer mit einem Gift assoziiert werden. Das Alchemieregelwerk, wie auch die Magiedarstellung, Kampfsysteme und Rollendarstellung, stützt sich weitestgehend auf DuKannstWasDuKannst.

In der Vorstellung der Orga, vollzieht ein Alchemist einen bestimmten Werdegang, der seiner Verantwortung im Umgang mit Giften, Tinkturen und Explosivstoffen gerecht wird. Die meisten Alchemisten werden in Albni bei ihrem Meister in die Lehre gegangen sein und in 3 Jahren ihrer Ausbildung die Handwerkskunst des Alchemisten erlernt haben. Es gibt jedoch auch jene, die in der Universität 'dem einfachen Volke' in Königssitz ihre Ausbildung bestreiten. Die folgende Darstellung soll eine typische, albnische Alchemieausbildung darstellen.

Grundausbildung

Man lernt in der Ausbildung die Grundlage aller 3 Pfade (Apothekerei, Giftlehre, Feuerlehre). Die Grundlagen beinhalten das Erstellen von schwachen bis mittelstarke Heiltränke, Salben, Pulvern, Giften, Gegengiften und das Erforschen deren Wirkungen auf Lebewesen und ihrer Bestandteile. Dies ist eine sehr umfangreiche Ausbildung und verlangt von dem Auszubildenden seine volle Hingabe. In ihrer Ausbildung müssen die Alchemie Lehrlinge auch Verfahren zum Haltbarmachen von Substanzen, die Erstellung neuer Färbemittel und neuer Herstellungsverfahren von Substanzen meistern.

In der Ausbildung durch eine Universität, entscheidet ein Komitee über die Qualifizierung zur Meisterprüfung. Sollte das Komitee diesem Gesuch stattgeben, bekommt der Meisteranwärter volle Unterstützung durch die Universität, sowohl durch Gelder als auch durch z.B. seltene Zutaten.

Meisterausbildung

Der Werdegang zum Meister dauert zwischen 2 und 3 Jahren und beinhaltet im 1. Jahr 3 schriftliche Prüfungen und 2 praktische Prüfungen. Hat man das erste Jahr überstanden, beginnt die Forschung in einer der drei Fachrichtungen (Apothekerei, Giftlehre, Feuerlehre). Sobald ein Meisteranwärter einer der drei Pfade ausreichend geforscht hat und genug Ergebnisse gesammelt hat, stellt er sich diesem Komitee. Das Komitee entscheidet dann, ob der Alchemist einen von der Universität ausgestellten Meister Titel erhält.

Die Ausbildung bei einem anerkannten Meisteralchemisten dauert 2-3 Jahre und ist mit viel Praxiserfahrung verbunden. Die genaue Dauer hängt vom Meisteralchemisten und dem Eifer des Lehrlings ab. So kann auch schon nach einem Jahr die Ausbildung erfolgreich beendet werden. Jedoch steht ein Meisteralchemist immer mit seinem Ruf und seinem Meistertitel für den Lehrling und seine Ausbildung ein. Sollte ein gelernter Alchemist, ohne Meistertitel, an der Universität seinen Meistertitel machen wollen, muss sein Ausbilder dem Komitee versprechen und sich erklären.

Zudem gibt es noch den Titel Großmeister der Alchemie, diesen Titel kann zu jedem Zeitpunkt nur ein Meisteralchemist in ganz Albni tragen. Dieser wird durch die Universität und durch alle Meisteralchemisten bestimmt. Den Titel Großmeister trägt man bis man stirbt, erst dann

wird ein neuer bestimmt. Gerüchten zufolge passiert das öfters aufgrund von schiefgelaufenen Experimenten. Zudem hat der Großmeister besondere Rechte bei der Erforschung und beim Herstellen von alchemistischen Produkten. D.h er darf an Giften forschen und an Tränken wie der Trank der Gelüste, und an Pulvern, jedoch nur zu Forschungszwecken.

Apothekerei

Die Apothekerei beschäftigt sich mit dem Wohlbefinden der Menschen und der Verbesserung oder Herstellung von heilenden oder schmerzlindernden alchemistischen Produkten. Zu diesen gehören Heiltränke, Salben für die Haut, Tropfen zur Einnahme gegen Beschwerden, Pulver zum Schlucken oder um die Juckreize zu lindern. Die Apothekerei beschäftigt sich dabei mit irdischen Krankheiten, als auch mit von Dämonen übertragenen Krankheiten, wie Wildzorn (Albnischer Begriff für Tollwut). Zudem ist es nur dem Alchemisten, der den Meister Pfad der Apothekerei absolviert hat, möglich einen großen Heiltrank herzustellen.

Giftlehre

Die Giftlehre beschäftigt sich mit Giften und Gegengiften aller Art. Dieser Meister Pfad ist der wohl beunruhigendste von den drei Ausrichtungen der Alchemie. Denn dieser Pfad ist in der Lage Gifte zu erstellen, jedoch ist eben auch dieser in der Lage ein solches Gegengift herzustellen. Die Giftlehre ist eine rein forschungsbasierte Lehre und benötigt äußerste Vorsicht und Geschick. Zudem ist es nur dem Alchemisten, der den Meister Pfad der Giftlehre gemeistert hat möglich, ein starkes Gegengift herzustellen, jenes zu Erforschen und Gifte zu erkennen - am Geruch, am Aussehen, an der Wirkung und am Geschmack.

Feuerlehre

Die Feuerlehre beschäftigt sich mit brennbaren Substanzen seien es Pulver, oder zäh flüssige Substanzen. Die Feuerlehre beschäftigt sich auch mit der Sonne und dessen Wirkung auf Menschen, Gegenstände und erforscht die Nutzung dieser Kraft. Z.B durch ein Brennglas. Zudem ist es nur dem Alchemisten, der den Meister Pfad gemeistert hat, möglich Sonnenfeuer herzustellen.

Pflanzenkunde zu Heilkräutern

Die Auswahl an Kräutern, die ein Alchemist mit sich führt, sollte sinnig zum Konzept passen.

Königreich Albnien/ Mark/ Welft

- Brennesseln wachsen auf Feucht-/Laubwiesen und oftmals in Nähe einer Siedlung.
- Schnittlauch wächst auf feuchten Wiesen aber auch an Stränden und im Gebirge.
- Linden wachsen fast überall in Mischwäldern.
- Taubnesseln kommen oft auf Mischwiesen und an Flussläufen vor.
- Pfefferminzen wachsen oft an Bächen und Wasserstellen.

Wüsten- und Trockengebiete

- Thymiansträucher wachsen an sandigen Stellen und kommen ohne viel Wasser aus.
- Basilikum wächst an feuchten Stellen, die schattig sind.
- Rosmarinsträucher wachsen an sandigen Stellen und kommen ohne viel Wasser aus.

- Salbeisträucher wachsen oft an sandigen Stellen und kommen ohne viel Wasser aus.
- Ingwerwurzeln sind schwer zu finden. Oftmals wissen nur Einheimische von ihnen.
- Aloe Vera-Sträucher wachsen an sandigen Stellen und kommen ohne viel Wasser aus.

Krankheiten

Die meisten Krankheiten werden von Dämonen übertragen und treten nicht natürlich auf. Ein Apotheker kann die Symptome heilen, ist jedoch gut beraten, den Orden der Morgenröte zu kontaktieren, sollte er eine der folgenden Krankheiten erkennen. Da diese Krankheitsüberträger (Dämonen) viel Spiel bieten, tauchen sie u.U. auch auf Con auf, ihre Krankheit äußerlich verkörpert.

Damit hier die OT Krankheiten nicht direkt erkannt werden, wurden ihnen IT albnische Begriffe zugeordnet. Jeder albnische Apotheker kennt diese IT Namen.

Wildzorn - befällt meist Füchse, überträgt sich aber auch auf den Menschen. (OT Tollwut)

Schmerzlos - der Befallene verliert nach und nach das Gefühl in seinen Gliedmaßen, bis diese taub werden und abfallen. (OT Lepra)

Sündenstreit - der Befallene wird dies zumeist aus schlechten Bordellen, in denen sich diese Krankheit (dieser Dämon der Seuche) einnistet. Dem betroffenen schwellen Pusteln überall am Körper an. Es kann zu wirren Gedanken und Taten führen. (OT Syphilis)

Wahnfeuer - der Befallene wird dies zumeist über schlechtes Getreide in sich aufgenommen haben. Kleinste schwarze Körnchen am Getreide sind meist die Erkennungsmerkmale. Der Betroffene redet wirr und leidet unter starkem Fieber. (OT Mutterkorn-Vergiftung)

Wasser-Darm-Wechsel-Krankheit - wird oft über Brunnen oder stehende Gewässer übertragen. Kann sowohl Tier als auch Mensch befallen. Der Betroffene leidet unter andauerndem Brech-Durchfall. (OT Kohlera)

Tierschupper - der Befallene leidet unter starker Schuppenbildung, bis hin zur Verhärtung der Haut zu knorpel-/ rindenartigem Gewebe. Kann sowohl Tiere als auch Menschen befallen. (OT Panmi Erfindung)

Tierkadaverseuche - der Befallene leidet unter Bildung von wassergefüllten Hautblasen und stachelartigen Auswüchsen der Haut. Kann Mensch und Tier befallen. (OT Panmi Erfindung)

Magie

Magie spielt auf Panmi eine Sonderrolle, da sie lange Zeit im albnischen Alltag keinen Platz hatte. Vor dem zweiten Sonnenkrieg, 48 Jahre vor dem Zeitumbruch (vgl. Neuzeit 1971), war an jedem guten Adelshof ein Hofmagier zu finden, der seiner Forschung nach ging, seinem Herrn diente oder weitere Magielehrlinge ausbildete. Obwohl die Magie nicht für alle zugänglich war, wusste man um dessen Existenz. Mit dem zweiten Sonnenkrieg verschwanden die Magier aus Albnien. Erst spät offenbarte sich, wieso. Während die Horden des pechschwarzen Meisters Pec Shaw damals in die Mark einfielen, geschlagen wurden und wieder zurück gen Wüste flohen, bereiteten die Magier Albniens eine Offensive im Pass zur Wüste vor. Doch als die fliehenden Steppenreiter den Pass erreichten, rückten aus der Wüste bereits Verstärkungstruppen eben jener Steppenreiter an. Die Magier waren gefangen zwischen zwei Armeen und wurden aufgerieben. Unzählige wurden gefangen genommen und versklavt - die meisten jedoch an Ort und Stelle geschlachtet. Diejenigen, die versklavt wurden, kehrten Jahre später als Schwarzmagier unter dem Joch Pec Shaws zurück. Mit dem Tod des pechschwarzen Meisters, 48. post secundum bellum solem ("nach dem zweiten Sonnenkrieg"/ 2019), konnten die Magier dieser Welt wieder aufatmen. Vereinzelt offenbarten sich über Jahrzehnte lang versteckte Magierzirkel, die in den Ländereien Albniens und der Mark überlebten. Doch nach dem zweiten Sonnenkrieg klaffte eine Lücke an den Höfen der Edlen. Diese Lücke wusste der Klerus zu füllen. Und so kam es, dass der Klerus in beratende Funktionen am Hof eingeführt wurde. Mit dem Aufstieg des Tempels des Sonnengottes, wurden alle Überreste der Magier vernichtet, schließlich wollte der Tempel seine neu gewonnene Position sichern. Klerus und Adel harmonierten und das albnische Bild eines Hofes war einheitlich und klerikal geprägt. Im Jahr 45 p.s.b.s. (2016) erreichte ein aventurischer Magier Albnien, der das Bild des Landes verändern sollte. Magister Meredin Consilio Drakorius Frostwind gelang es, die Herzogin von Liebigstun zu überzeugen, eine albnische Magiergilde zu gründen und die Magie erneut in Albnien willkommen zu heißen. Die anfänglichen Komplikationen, die zwischen Adel und Klerus erwachsen, wurden dank kluger Politik beseitigt und die Gilde in Karvenius, dem Hauptsitz der Herzogin von Liebigstun, etabliert. Heute ist die Gilde anerkannt und gehört ebenso zum albnischen Bild, wie die karvenische Gerste oder das allseits beliebte Bürgerbrot Halbenthals.