

DIE THORGALER



Die thorgalische Bevölkerung, so vermutet man, teilt sich ungefähr zur Hälfte in Nomaden und zur Hälfte in Stadtbewohner auf. Wie viele Nomadenstämme es gibt, weiß man bisher nicht und man wird es wahrscheinlich nie wissen, da einige, so sagen es alte Geschichten, so tief in den sandigen Dünen leben, dass sie eins mit der Wüste geworden sind. Fakt ist jedoch, dass jeder Stamm seine eigenen Riten, Gesetze und Anführer hat und sie völlig unabhängig von den Bewohnern der Städte leben. Viele Stämme haben eine soziale Struktur wie z.B. Stammesfürsten und Schamanen. Der größte Stamm fasst gerücheweise hundertundfünfzig Seelen.

Während die Städte weiter östlich in der Wüste liegen, leben die Nomaden eher im Westen Thorgals. Was darüber hinaus hinter der Wüste liegt, ist bisher unbekannt. Ob es daran liegt, dass es niemand bisher hin und zurück geschafft hat oder einfach nicht mehr zurückwollte oder durfte, weiß niemand. Die Menschen der Stämme haben ebenfalls die Macht, Magie zu wirken, diese ist aber völlig anders aufgebaut, als die der Stadtbewohner und damit auch der Akademien. Wie potent ihre arkanen Kräfte wirklich sind, wurde noch nicht herausgefunden. Die Magier der Nomaden wirken eher intuitiv, was nur sehr schwer mit dem akademischen Ansatz der Städter zu vergleichen ist.

Die Menschen in der Stadt Thorgal sind sehr belehrt, verbringt doch fast jedes Kind mindestens drei Jahre in der Schule. Somit ist gewährleistet, dass der Großteil der Bevölkerung Lesen und Schreiben kann. Die Waagschale der Magier und der Nicht-Magier hält sich immer relativ in der Mitte. Jene, die ohne Fähigkeiten auf die Welt gekommen sind, lassen sich zu Kämpfern ausbilden oder gehen einem Handwerk nach. Die Kunstfertigkeit der Thorgaler wird selbst in Daynon hoch geschätzt, haben diese die Herstellung von Stoffen, weichem Leder oder kunstvoll gefertigten Schmuckstücken nahezu perfektioniert. Auch für die Pferdezucht ist das Land grenzübergreifend bekannt, einige der kostbaren Tiere stehen selbst im Stall des daynitischen Königshauses.

Alle Bewohner des Landes vereint der Hass auf die Trolle, die in den Sümpfen des Südens hausen. Immerhin tragen eben jene Trolle die Schuld daran, dass aus dem einst fruchtbaren Land eine menschenfeindliche Wüste wurde.

Gegenüber der Dayniten sind die Thorgaler mit den Jahren deutlich offener geworden. Mittlerweile haben reiche Adlige beider Länder Protektorate in Daynon und Thorgal zugesprochen bekommen. Der kulturelle Austausch läuft augenscheinlich gut.

Durch die vielen Reisenden, die immer wieder im Reich Daynon und Thorgal selbst unterwegs sind, erkannte der Rat den Wert von fremdländischen Kulturen und schickt seit einiger Zeit nun vermehrt thorgalische Magier in die Fremde, um das eigene Wissen zu vermehren.

Die Akademien der Magier

Akademie der Elemente (Academia Elementorum)

Nach dem Regierungs- und Ratsgebäude ist die Academia Elementorum eines der größten der Stadt. Hinein gelangt man durch eines der vier den Elementen zugeordneten Tore. Auch der Gebäude sind es vier, jedes davon überragt die Außenmauer deutlich. Der Hof verbindet die Gebäude miteinander.

Wie der Name schon sagt, werden hier die Elemente studiert, erforscht und gelehrt. Das Besondere an dieser Akademie ist, dass jeder Novize einem Magister untersteht, bei dem er speziell seine Ausbildung abschließt. Natürlich gibt es auch Vorlesungen, die sie gemeinsam besuchen. Besonders am Anfang der Ausbildung werden sogar elementübergreifende Vorlesungen abgehalten, an denen alle Novizen teilnehmen müssen. Diese sind aber selten. Ein wichtiger Aspekt der Ausbildung ist die Selbständigkeit und die Selbstbehauptung. Diese werden gefördert, indem man als Novize ein Jahr und als Adept drei Jahre lang die Akademie verlassen muss, um allein Erfahrungen zu sammeln. Wenn eine Meisterprüfung bestanden ist, ist es fünf Jahre lang verboten, die Akademie zu betreten, es müssen Forschungen außerhalb Thorgals betrieben werden.

Die meisten Magister kehren nach diesen fünf Jahren zurück, um sich weiter der Forschung zu widmen oder nun selbst einen Lehrling auszubilden. Manche, so sagt man, werden zum Großmeister der Sturmflut oder Großmeister des Hitzesturmes. Aber nur wenige schaffen es, eine zweite Prüfung zu bestehen und somit den Großmeistertitel zu erlangen.

Die, die es dennoch schaffen, dürfen sich als Oberhaupt der Akademie betrachten, denn diese haben die Verwaltungsrechte inne und sind damit gleichzeitig Ratsmitglied der Academia Elementorum.

Akademie des Kampfes und der Heilung (Academia Pugnae et Sanandi)

Die Akademie ist eines der ältesten Gebäude der Stadt. Ein hölzernes Tor in einer hohen Mauer, welches von zwei Wachen bewacht wird, ist der einzige Weg hinein. Über die Mauer sieht man jedoch einige Gebäude herausragen, die sichtlich neueren Ursprungs oder modernisiert worden sind.

Die Kunst der Kampf- und Heilmagie ist die älteste und die am stärksten ausgeprägte in Thorgal. Aufgrund der Vergangenheit und der unzähligen Kämpfe gegen die Trolle und Barbaren, haben sich bis heute ausgezeichnete Kampfzauber entwickelt. Seit die Große Allianz gegen die Horden der Chaosmayd vorging, wird auch die Magie gegen Dämonen und Untote erforscht. Derzeit sieht es allerdings so aus, dass daraus bald eine eigene Akademie entstehen wird. Im Kriegsfall sendet die Akademie hervorragende Kampf- und Heilmagier als Verstärkung der daynitischen Truppen. Diese werden dort gerne gesehen und genießen einen hohen Status, dessen sie sich auch sehr bewusst sind.

Im Gegensatz zu der Academia Elementorum werden hier so viele Magister wie möglich ausgebildet, da es auch viele dieser verlangt, um gegen die Chaosmayd anzugehen. Ebenfalls ist es in dieser Akademie nicht üblich, dass ein Meister einen Lehrling ausbildet, vielmehr ist es so, dass es Gesamtunterricht für alle gibt. Zehn bis fünfzehn Novizen und Adepten werden von fachkundigen Magistern ausgebildet, in Theorie sowie in Praxis. Auch hier müssen sie die Akademie für je ein bzw. drei Jahre verlassen, um eigenständig zu lernen. Das Ende der Ausbildung stellt die Magisterprüfung dar. Wurde diese bestanden, dürfen die ehemaligen Lehrlinge sich als "Magister des Kampfes" bzw. "Magister der Heilung" bezeichnen und müssen von nun an fünf Winterläufe lang dem Reich dienen. Im Gegenzug dafür, ist die gesamte Lehrzeit kostenlos. Die meisten Magister werden heutzutage nach Daynon geschickt, um Erfahrungen zu sammeln und die Gehörnten am Wall zu unterstützen.

Großmeister kann nur werden, wer mindestens schon zehn Jahre lang Magister ist und darüber hinaus eine spezielle Prüfung abschließt, die vom Rat gestellt wird.

Der Rat dieser Akademie besteht aus den fünf Ältesten der Kampfkaste und den fünf Ältesten der Heilerkaste, diese müssen dafür mindestens die Großmeisterwürde inne haben.

- Kampf => Magister des Kampfes
- Heilung => Magister der Heilung

Akademie der Illusionen (Academia Decipiendi)

Diese Akademie ist eines der neusten und modernsten Gebäude der Stadt, denn auch die Illusionsmagie ist eine Art moderne Erscheinung in Thorgal. Es besteht reges Interesse daran, an dieser Akademie zu studieren, da es dort angeblich „entspannter“ und nicht so „formell“ zugehen soll. Im Gegensatz zu den beiden anderen Akademien gibt es keine Mauer, vielmehr bildet die sehr breite Front des Gebäudes zwischen den angrenzenden Häusern ein Art Barriere. Es gibt ein Tor, welches nicht so groß ist, wie das der anderen Akademien, dafür jedoch schöner gestaltet ist. Sogar Fenster finden sich in der Front des Gebäudes, an denen oft Kinder stehen und versuchen, etwas Interessantes zu entdecken, aber natürlich nichts Besonderes sehen. Zumindest denken sie das. Seltsamerweise scheint es auch keine Wachen zu geben, wie an den anderen Akademien.

Die Academia Decipiendi ist die neuste und modernste Akademie im ganzen Reich. Hier wird die Kunst der Täuschung und der Illusionen gelehrt. Nach zwei Jahren der Theorie beginnt die praktische Ausbildung. Man verlangt von den Novizen und Adepten, die Zauber selber zu studieren, mit dem Hintergrund, dass dies die Kreativität jedes einzelnen fördert. Die Praxis schaut so aus, dass die jeweiligen Klassen mit ihren Lehrern zusammen im Hof oder in großen Räumen individuell Magie wirken. Der Lehrer geht lediglich rund und überprüft oder gibt Hilfestellung. Dies hat den weiteren Vorteil, dass sich durch den frühen Verbrauch der Energie die Kapazität erhöht und die Regeneration jedes einzelnen verbessert. Selbstverständlich gibt es zwischenzeitlich immer wieder theoretische Stunden, aber im Gegensatz zu der Academia Pugnae et Sanandi und Academia Elementorum sind diese doch erheblich geringer.

Auch hier wird die Selbständigkeit als sehr wichtig betrachtet. Somit werden auch die Lehrlinge der Academia Decipiendi für ein Jahr und die Adepten für drei Jahre fortgeschickt.

Der Rat der Academia Decipiendi wird durch die fünf Ältesten gebildet.

- Illusion =>Magister der Täuschung
- Mentalismus =>Magister der Gedanken

Die Akademien der Krieger

Akademie der Schattenläufer (Eada'alzili)

Tief in der Geschichte Thorgals, viele Jahre vor Beginn der heutigen Zeitrechnung, sind die Kämpfer der Schattenläufer verwurzelt. Über diese Kämpfer ist der Öffentlichkeit nur wenig bekannt, was durchaus beabsichtigt ist. Die Hauptaufgabe dieser speziell ausgebildeten Krieger ist es nämlich, abtrünnige Magier und besonders gefährliche Menschen zu jagen, zu finden und zu vernichten. Als jene werden die betrachtet, die gegen das Gesetz zum Schutz des Lebens verstoßen, Beherrschungsmagie gewirkt haben etc.

Wo die Ausbildung der Schattenläufer stattfindet, weiß niemand. Auch ist es nicht möglich, sich dort einfach einzuschreiben. Die Schattenläufer suchen sich ihre neuen Rekruten immer selbst aus.

Möchtest Du einen dieser Schattenläufer spielen, so sprich bitte die Orga an.

Akademie der Grenzwächter (Serhad Kulu)

Die Serhad Kulu stammen aus einer Zeit weit vor der aktuellen Zeitrechnung. Damals war es ihre Aufgabe, die Grenzen der sich ausweitenden Wüste gegen die Trolle zu schützen. Doch mit der Befestigung der Städte und dem Auftauchen der Sandläufer (siehe Thorgal Historie) sind auch die Notwendigkeiten andere geworden. Waffen sowie Kampftechniken wurden angepasst. Aber nie wurden die Ursprünge vergessen. Die berittenen Serhad Kulu werden auch heute noch als die Elite bzw. die hochrangigsten Kämpfer angesehen.

Die Serhad Kulu unterteilen sich in drei Arten von Kämpfer, alle zusammen bilden das thorgalische Heer.

- Die Berittenen
 - Sie sind die ursprünglichen Serhad Kulu und gelten als Eliteeinheit der thorgalischen Truppen. Sie reiten weiterhin an den Grenzen der Wüste entlang, wobei sich ihr Augenmerk auf den Süden beschränkt, da sich dort die Trollsümpfe und somit die Erzfeinde des Landes befinden. Sie greifen nicht aktiv an, sie bewachen lediglich die Grenze. Ebenfalls bilden sie die Eskorte wichtiger Personen oder Karavanen, die sich durch die Wüste bewegen. Somit übernehmen sie fast alle Aufgaben außerhalb der Städte.
 - Ausrüstung: Zu Pferd mit Speer, Säbel und Bogen, kaum gerüstet, da sie schnell unterwegs sein müssen.

- Gebäudewachen
 - Diese Männer werden eingesetzt, um z.B. wichtige Gebäude der Stadt Thorgal zu bewachen, z.B. den Turm, das Regierungs- und Ratsgebäude etc. Ebenso sind sie gut ausgebildet für den Kampf in den engen Gassen und ist im Notfall für den Kampf gegen die Bevölkerung gut vorbereitet. Die Wachen bilden mittlerweile den größten Teil der Serhad Kulu.
 - Ausrüstung: Speer und langer Schild, beschlagene oder gehärtete Lederrüstung

- Personenwachen

- Eine deutlich kleinere und elitäre Untergruppe der Wachen bilden die Leibwächter.
- Ausrüstung: Leicht gebogene Kurzschwerter mit scharfer Klinge, Dolche.