Die Gläserne Klinge

Merkblatt für Anwärter in einfacher Schrift und Sprache

Auflage 508n, Herausgegeben durch die Gelehrtenkaste der Gläsernen Klinge

Über die Gläserne Klinge

Herzlich willkommen bei der Gläsernen Klinge, Anwärter. In diesem Merkblatt stehen alle Grundlagen der Mitgliedschaft bei der Klinge, das Grundwissen über, und eure Rechte und Pflichten.

Die Gläserne Klinge wurde im Jahre 8 n.E.d.S. - vor genau 500 Jahren - von Gideon Atriun - gegründet. Als Magieorden mit dem Namen „Die Gläserne Kugel. Der Orden wuchs und wuchs, heuerte Krieger zum Schutz an. Er ließ sich den Großen Turm bei Anur'Thal bauen, baute Balamadepflanzen an und erfand die Balamade. Im Jahre 142n, am Lenzmond-8, starb Gideon Atriun. Gegen Ende des 200. Jahrhunderts, im Jahr 190n wurde das Kastensystem eingeführt, drei Jahre später bekam der Orden seinen heutigen Namen. Um 229n eröffnete die Klinge die ersten Schulen, die es heute noch gibt. Mehr Kasten wurden gegründet und die Klinge wuchs um 350n auf 10.000 Mitglieder an, so viele hat sie heute auch noch ungefähr. 492n hat die Klinge einen Vertrag mit der Magierakademie zu Elvos, abgeschlossen. Als Grundlage um zusammen Projekte zu machen. 502n, hat die Klinge, das erste Mal seit den Orkkriegen wieder an einem offenen Krieg, teilgenommen. Sie hat Jagdkompanien des Heeres als Unterstützung für das balamarische Heer im Krieg gegen Arikav in Ruwenien geschickt.

Seit die Klinge vor mehr als 300 Jahren vom Magieorden zum Orden des Sammelns und Wahrens von Wissen wurde, hat sich ihre Tätigkeit kaum verändert. Als Gläserne Kugel hat sie schon Wissen gesammelt und behütet, was sie herausgefunden hat. Als Gläserne Klinge kümmert sie sich nicht nur um Magie, sondern um alles Wissen. Grundsätzlich gibt es kein unnützes Wissen. Manches Wissen ist aber nicht wert, bewahrt zu werden. Es ist die oberste Pflicht jeder Klinge, Wissen zu sammeln. Ob es bewahrt wird, treffen die höchsten und weisesten Mitglieder der Kasten.

Obwohl die Klinge alles Wissen sammelt, sind an manchen Bereichen so viele Mitglieder interessiert, das sie dafür eigene Organisationen in der Klinge gemacht haben: die sechs Kasten.

Krieger kommen in die Kriegerkaste, wo alle Arten des Kampfes gelehrt und erforscht werden. Nahkampf, Fernkampf, Schlachten, Geplänkel und Kriegsmaschinen, und die Stärkung von Körper und Geist.

Die Magierkaste, so alt wie die Kriegerkaste, die die ersten Kasten waren, erforscht die Magie. Das macht sie auch in Bereichen, die Akademien nicht erforschen. Sie unterrichtet magisch Begabte in der Magie, und wann man damit vorsichtig sein muss. Aber keine Totenbeschwörung, die ist verboten!

Priester, und nichtmagische Zauberer kommen in die Wirkerkaste. Da können sie sich der Philosophie und der Erforschung des Göttlichen und der Geister widmen.

Alchemisten kommen in die Alchemistenkaste. Die hat viele Bildungs- und Forschungsangebote. Zum Beispiel Trank- und Giftkunde, oder die alchemische Zusammensetzung unserer Welt.

Für die Erforschung des Körpers und dessen Heilung ist die Heilerkaste zuständig. Sie untersucht neue Möglichkeiten, Verletzungen und Krankheiten zu behandeln. Außerdem versorgt sie Verletzungen der Mitglieder der Klinge, und hat Spitäler in Balamar.

Alle, die andere Interessen haben, kommen in die Gelehrtenkaste. Sie kümmert sich um die Bibliotheken und die Verwaltung der Klinge. Erforscht aber auch die Natur, Geschichte, Geographie, Handwerk, Architektur, Physik, Mathematik, Astronomie und vieles mehr.

Der Werdegang bei der Klinge

Jede Kaste hat zwar eigene Ränge, die richten sich aber alle nach den gleichen Rangstufen:

- Neophyten
- Initiaten
- Adepten
- Praetoren
- Kastenvorsteher
- Oberhaupt der Klinge

Als Anwärter gehört ihr zu den Initiaten. Da ihr aber schon erwachsen seid, seid ihr noch keiner Kaste zugeordnet. Mitglieder, die schon als Kinder zur Klinge kommen, kommen früh in eine Kaste, und werden da erzogen, bis sie reif genug sind um Adept ihrer Kaste werden. Neophyten sind Säuglinge und Kleinkinder, die besondere Merkmale haben, und in der Obhut der Klinge aufwachsen. Solltet ihr als Adept oder Praetor eure Kaste wechseln, behaltet ihr eure Stufe, und bekommt den Rang der Kaste für die Stufe.

Eure Anwärterschaft ist dazu da, zu prüfen was ihr schon könnt und um herauszufinden, in welche Kaste ihr passt. Und um zu prüfen ob ihr zur Klinge passt, und ob ihr wirklich Mitglied sein wollt. Die Anwärterschaft ist Pflicht, egal wie gut ihr bereits gebildet seid. Es geht aber schneller, wenn ihr schon erfahren seid.

Wenn ihr als tauglich angesehen werdet, werdet ihr Adept der Klinge und seid dann Vollmit-

glied. Dann könnt ihr auch bei allen Kursen und Angeboten eurer Kaste mitmachen.

Die Stufe der Praetoren ist nur für Mitglieder, die besonders große Taten vollbracht haben oder welche, die ganz wichtige Entdeckungen gemacht haben. Die meisten schaffen es aber nicht zum Praetor. Kastenvorsteher und Oberhaupt der Klinge werden gewählt. Das Oberhaupt kommt aber immer aus der Magierkaste.

Solange ihr noch Anwärter seid, könnt ihr nicht in alle Kurse gehen, sondern nur in die Grundkurse. Ihr müsst aber nicht in die Vorlesungen gehen, wenn ihr das Thema schon kennt. Es reicht, wenn ihr die Prüfung besteht. Eure Prüfungen müsst ihr nicht beim Kursleiter machen. Jeder, der einen Meistertitel der Klinge hat und den Kurs selbst bestanden hat, kann euch prüfen.

Die Klinge versucht, euch einer Forschungsgruppe, Expedition oder Freien Gruppe zuzuteilen. Dann kommt es darauf an, was eure Vorgesetzten wollen und was die Gruppe macht. Die Klinge teilt euch aber zu einer Gruppe zu, zu der ihr und eure Fähigkeiten passen. Das ist gut für euch, und eure Gruppe. Und nur in einer Gruppe könnt ihr richtig eingeschätzt werden. Außerdem kann es, vor allem in der Magierkaste, sein, das ihr Lehrling eines Meisters werdet, vor allem, wenn ihr noch keinen Titel außerhalb der Klinge habt. Eure Vorgesetzten entscheiden auch, wo ihr untergebracht werdet, meistens kommt ihr in einen Schlafsaal mit anderen Anwärtern. Und eure Vorgesetzten können euch mehr Geld zahlen lassen, wenn ihr gut seid. Das ist aber selten.

Rechte und Pflichten

Die zwei obersten Pflichten jedes Klingenmitglieds sind:

- Wissen sammeln
- Wissen bewahren

Man sagt, diese Grundsätze kämen noch von Gideon Atriun. Sie heißen, daß man in der Klinge Wissen finden soll, zum Beispiel durch Forschung, Studien, Quellen außerhalb der Klinge wie Reisende, oder Reisen, wie sie viele Freie Gruppen machen. Aber nicht nur für die Klinge soll man Wissen sammeln. Jede Klinge muss sich selber weiterbilden, und andere unterrichten. Es ist egal, welches Wissen gesammelt wird. Was aufbewahrt wird und was nicht, wird später von Anderen entschieden.

Jedes Klingenmitglied hat folgende allgemeinen Pflichten (die Kasten haben oft noch mehr):

- Eigne dir Wissen an und bilde dich.
- Trage Wissen zusammen. Mache dir Notizen.
- Übermittle der Klinge dein Wissen. Schreibe Berichte, Protokolle und Aufsätze.
- Teile Wissen mit deinen Ordensbrüdern und -schwestern, wenn daraus keine Gefahr entsteht.

- Schütze Wissen. Das Wissen der Klinge ist ihr höchstes Gut. Lass es nicht unbedacht Außenstehenden zuteilwerden.
- Wissen ist Macht. Missbrauche sie nicht.
- Sei loyal und gehorche deinen Vorgesetzten.
- Begehe kein Verbrechen gegen deine Ordensbrüder und -schwestern, und das Reich Balamar.
- Begehe kein Verbrechen gegen die Toten.

Klingenmitglieder haben nicht nur Pflichten. Sie haben auch Rechte:

- Kein Mitglied der Klinge darf wegen seiner Rasse, seines Glaubens, seines Geschlechts, seiner Weltanschauung, seines Standes und Besitzes, oder körperlichen oder geistigen Merkmalen bevorzugt oder benachteiligt werden.
- Adepten und höher dürfen für die Klinge sprechen, und in gewissem Rahmen Verträge im Namen der Klinge abschließen.
- Keinem Klingenmitglied darf Wissen verwehrt werden, zu dessen Kenntnis es qualifiziert ist, und das zu kennen keine unmittelbare Gefahr darstellt.
- Jedes Klingenmitglied darf, so seine Pflichten dies zeitlich zulassen, nach Belieben Forschung betreiben, sofern aus dem Forschungsobjekt oder mangelnder Qualifikation keine unmittelbare Gefahr entstehen kann.
- Adepten und höher haben einen Anspruch auf eigene Räumlichkeiten, eine Ausnahme stellen Angehörige des Heeres dar.
- Kein Mitglied der Klinge darf ohne Gefahr für Leib und Leben zur Teilnahme an Forschung, Ritualen oder ähnlichem gezwungen werden.
- Jedes Mitglied der Klinge kann sich von seinen Rechten und Pflichten für eine bestimmte oder unbestimmte Zeit beurlauben lassen. Dabei erlischt die Mitgliedschaft zur Klinge nicht, es wird aber kein Sold gezahlt, und etwaige Privilegien und Ansprüche gegenüber der Klinge verfallen. Eine übermäßig lange Beurlaubung kann Anlass zum Ausschluss aus dem Orden sein.
- Die Mitgliedschaft bei der Klinge kann beiderseitig jederzeit aufgelöst werden. Nachdem der Austritt oder Ausschluss verkündet wurde, haben beide 10 Tage Zeit, ihre Entscheidung zurückzuziehen. Ehemalige Mitglieder können nur unter Angabe guter Gründe wieder aufgenommen werden, und beginnen dann wieder als Anwärter.

Für euch als Anwärter gelten einige besondere Rechte und Pflichten, die sich von den Allgemeinen unterscheiden können oder ganz wichtig sind:

- Haltet die Geheimnisse der Klinge geheim! Auch falls ihr die Klinge wieder verlasst, dürft ihr niemandem was verraten. Das ist in Balamar so etwas wie ein Verbrechen.

- Sprecht nicht im Namen der Klinge, nur für euch selbst. Nur Adepten und höher dürfen im Namen der Klinge sprechen.
- Ihr könnt die Klinge jederzeit verlassen.
- Es ist egal, was in eurer Heimat üblich ist, bei der Klinge sind alle Mitglieder gleich. Egal was für eine Rasse, Glauben, Weltanschauung und so weiter sie haben.
- Wenn ihr Adept werdet, bekommt ihr auch das Bürgerrecht in Balamar. Auch wenn ihr keine Staatsbürgerschaft habt.
- Euer Sold kann nur höher werden, nicht niedriger als der Mindestsold.
- Ihr könnt jederzeit aus der Klinge geworfen werden.
- Ihr müsst euren Vorgesetzten gehorchen. Wenn ihr findet, das die ungerecht sind, könnt ihr euch beim Anwärterbeauftragten in eurer Gruppe oder eurer Kaste (wenn eure Gruppe keinen hat), beschweren.
- Eure Vorgesetzten dürfen euch bestrafen, aber nicht mit Prügel oder Todesstrafe. Das darf nur der hohe Rat der Klinge, und auch nur bei ganz großen Verbrechen.
- Begeht ihr Verbrechen außerhalb der Klinge, gegen das Reich Balamar, Balamaren oder die Aurumkirche, hilft euch die Klinge nicht. Nur mit Rechtsgelehrten. Oder wenn die Klinge glaubt, das ihr unschuldig seid.

Kaste	Neophyten	Initiaten	Adepten	Praetoren	Kastenvorsteher	Oberhaupt
Kriegerkaste		Knappe	Hüter	Bewahrer	Marschall	Großmeister der Klinge
			Wächter	Verteidiger		
MagierKaste		Lehrling	Magus	Magister	Askerian	
WirkerKaste		Ministrat	Medias	Esperius	Spectabilität	
Alchemistenkaste		Aeskulab	Apothekarius	Ostaner	Beschützer	
HeilerKaste		Setzling	Medicus	Archiatro	Besitzerin der Weisheit	
			Feldscher			
Gelehrtenkaste		Schreiber	Scriptor	Bibliothecarus	Hüter der Schriften	
Kastenlos	Novize	Anwärter				

Übersicht über die Ranggruppen der Klinge. Die Ränge der Kastenvorsteher und der Großmeister sind wesentlich länger, dies sind nur die Kurzformen bzw. Anreden.