

Die Hallen von Ondrosch sind eine traditionsreiche Ausbildungsstätte für Drachenjäger. Nur der würdige Drachenhasser wird Zutritt bekommen. In diesen Hallen gipfelt die Weltsicht von *Ogdols Erben*. Ausschließlich Sippenmitglieder, die ihre Herkunft auf *Ogdol*, und damit *Ordamon*, zurückführen können, werden als Schüler akzeptiert. Die Hallen befinden sich in den Walbergen und sind dort selbst nur wenigen Zwergen bekannt. Die Jahrtausend alten Gemäuer und kunstvoll behauenen Felsen, können sich mit denen der Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch durchaus messen, wenngleich die extreme Abgeschiedenheit der Ausbildung ein wesentlich weltfremderes Gewand verleiht. Selbst für Zwerge sind die Absolventen Sonderlinge, Menschen wird der Unterschied möglicherweise nicht einmal auffallen.

Die Hallen von Ondrosch haben eine lange Tradition, die sich auf den Namensgeber zurückführt. Ondrosch galt als der kühnste Drachentöter. Als direkter Nachfahre *Ogdols* führte er die Belange der Sippe über 550 Jahre lang und begründete die Schule. Ein gewaltiger Schädel eines Kaiserdrachens ziert das Eingangsportal. Es heißt, *Ondrosch* hätte diesen eigenhändig erschlagen. *Ondroschs* Taten sind legendär, allein 44 kunstvolle Gedenkstellen sind seinem Lebenswerk gewidmet, auf dem Weg zu seiner letzten und größten Tat, dem Kampf mit *Fuldigor* selbst, der seinen Hort im Ehernen Schwert haben soll. Von dieser Queste kehrte *Ondrosch* jedoch niemals zurück und alle, die mit im auszogen, waren verschollen. So gilt *Ondrosch* offiziell nicht als verstorben und führt in seinen Hallen immer noch das Regiment.

Elf Lehrmeister und elf – in seltenen Fällen 22 Schüler – werden alle elf Jahre zugelassen, um die Ausbildung im Kampf gegen die Drachen zu erfahren. Die organisatorischen Belange werden im Elferrat gemeinsam beschlossen. Die Entscheidung, welche Schüler aufgenommen werden, wird während der Feierlichkeiten des Spaltfestes getroffen, das zu Ehren *Ogdols*, des Stammesvaters der Walberger Zwerge, abgehalten wird. Jeder Schüler (oder je 2 Schüler) wird einem Lehrmeister persönlich zugeteilt, wenngleich jeder Lehrmeister seine speziellen Lehrbereiche besitzt und diese in allgemeinem Unterricht allen Schülern zugleich lehrt.

Hierzu dienen die verschiedensten Bereiche des weitläufigen Hallenkomplexes, in denen die Absolventen fünf Jahre rein theoretischen Unterricht erhalten. Bestandteil dieses Un-

terrichts ist auch das Stählen des Willens gegen drachische Gedankenkraft und Magie, die harte Anforderungen an den Geist der Schüler stellt. Nicht selten ist dieser Teil der Ausbildung Grund für das frühzeitige Abbrechen, wobei stets der persönliche Lehrmeister die Verantwortung (und Bestrafung) für das Versagen seines Zögling trägt.

Nach diesen ersten Jahren dürfen die Schüler den Hallenkomplex das erste Mal verlassen, um ihre Angehörigen und Geschwister zu sehen. Die folgenden sechs Jahre dienen dann der praktischen Ausbildung.

Durch die hohe Drachendichte im Ehernen Schwert werden nahezu alle Absolventen im realen Drachenkampf geschult und sind auf den Ernstfall hervorragend vorbereitet.

Geschult werden die Drachentöter an den traditionellen Waffen der Angroschim, wobei besonderer Wert auf gemeinsames Vorgehen gegen die Drachenbrut gelegt wird. Jedem Absolventen wird neben der Waffenausbildung auch eine spezielle waffenlose Kampftechnik geschult, die den Namen die *Sieben Äxte des Obrax* trägt. Diese umfasst eine Reihe von Griff- und Wurftechniken, die zum Bändigen von Schuppenwesen geeignet sind, ihre Wirkung aber durchaus auch bei anderen Wesenheiten zeigen. Besonders *Obrax'* Ohrenschaube eignet sich hervorragend, um die Selbstbeherrschung des Opfers an seine Grenzen zu bringen.

Jeder Schüler – so seine Vorfahren noch keine weitervererbt haben – erhält einen eigenen *Obrax-Panzer* von der Schule gestellt. Dieser wird vom Tag der Ausbildung an nur zum rituellen Drachenbad abgelegt, das den Abschluss der Ausbildung darstellt. Hierbei badet jeder Schüler im Becken im Atrium der Hallen von Ondrosch in Drachenblut, das von einem von Lehrmeister und Schülern gemeinsam erlegten Drachen stammt. Die Haut der Schüler verändert oftmals beim Bad dauerhaft die Farbe, wobei der Farbton individuell verschieden ist.

Startwerte

Generierungskosten: 17GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 1∧3, KK 13, SO mindestens 7, nur Zwerge, nur Zwergenkulturen

Modifikatoren: MR+1, SO+1, AuP +3

Vorteile: Hohe Magieresistenz

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsamkeit, Loyalität, Tradition), Gezielte Rachsucht gegen Drachen 9, Vorurteile gegen Geschuppte 6

Kampf: Armbrust +2, Dolche +2, Hieb Waffen

+5, Infanteriewaffen +5, Kettenwaffen oder Zweihandflegel +3, Raufen +1, Ringen +4, Speere +5, Zweihand-Hieb Waffen +5

Körper: Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Sinnschärfe +1, Selbstbeherrschung +6

Gesellschaft: –

Natur: Fahrtensuche +2, Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Kriegskunst +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben Rogolan +4 (Dialekt)

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2, Musizieren (Drombadur) +3

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Plattenrock, Obrax-Panzer), Speißgespann, Talentspezialisierungen: Kriegskunst (Kampf gegen Drachen), Tierkunde (Drachen)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Empfohlene Vor- und Nachteile: Schnelle Heilung

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutausch, Kränklich, Lahm, Glasknochen

Ausrüstung: Obrax-Panzer, Drombadur (Hand), Stiefel, hochwertige Kleidung, Zwergenwaffe, Wurmspieß, Drachenzahn, Helm mit Nasenschutz, Waffenpflege, Schnapsflasche

Besonderer Besitz: Nicht möglich

Hautfarbenänderung (W20)

1-10	Keine Veränderung
11-13	Rotschimmer
14,15	Olivfarbene Färbung
16,17	Purpurfärbung
18	Bronzeglanz
19	Silberglanz
20	Schwarzfärbung