

Die Wolfswacht

Die Wolfswacht ist ein Ritterorden, der sich der Bekämpfung der Untoten verschrieben hat. Derzeitiger Großmeister ist Beolf von der Wolfswacht. Verortet ist die Wolfswacht in Mythodea in Alitheia auf Soleyar und steht unter der Schirmherrschaft von Keroth dem Strahlenden.

- **Allgemeine Informationen**

Die [Wolfswacht](#) ist ein Ritterorden, dessen Ziel die Verteidigung der sterblichen Lande gegen die untote Bedrohung ist. Derzeitiger Großmeister ist [Beolf von der Wolfswacht](#). Verwaltet wird der Teil der [Wolfswacht](#), der sich in [Mythodea](#) befindet, von Alitheia in Soleyar, 2. Provinz des Südens, aus, steht unter der Schirmherrschaft seiner Hochwürden, [Keroth](#) dem Strahlenden, [Thul'Heen](#) des Südens, Provinzkönig von Soleyar und Shang Meng Rey, Freiherr von Bjartur und Klaksvik und übernimmt die Aufgaben der Stadtwache.

- **Geschichte**

Die [Wolfswacht](#) wurde im Jahre unseres Herrn Sol 836 von Herrn Stefanus, Edler der Wolfsteinburg, gegründet, um der untoten Bedrohung an der agrarischen Reichsgrenze Einhalt zu gebieten. Damals war die [Wolfswacht](#) nur ein Zusammenschluss von Kriegerern, und das Konzept von Rittern war unbekannt. Erkennungszeichen war, dass jedes Mitglied ein Wolfsfell auf dem Rücken trug, was eine Tradition ist, die mit der Zeit durch das Tragen des Wappens der [Wolfswacht](#) ersetzt wurde. Formell als Ritterorden bestätigt wurde die [Wolfswacht](#) im Jahre 1069 von König Severin III. Seither wurde die Grenze zu den Untoten immer besser gesichert, und die Wolfsteinburg blieb eine der bedeutendsten Grenzfestungen gegen den [Untod](#). Zu den bedeutendsten Leistungen der [Wolfswacht](#) gehört die Erschlagung von Cedric Karimon, dem untoten Nekromanten, der die untoten Horden angeführt hatte, durch Erzlektor Schwengel, der seither durch eine Statue im Reißzahnpass verewigt ist. Das untote Land wurde leider dennoch als zu verseucht durch schwarze Magie befunden, um es zu besiedeln, denn die nekromantische Energie im Boden war stark genug, um jeden Toten selbständig wiederzuerwecken. Seither beschränkte sich die [Wolfswacht](#) auf die Bewachung der Grenze zu Agraria, und die Expeditionen in das untote Niemandsland wurden nach und nach eingestellt. Mit der darauf erfolgenden immer besseren Befestigung der Grenze geriet die ursprüngliche Funktion der [Wolfswacht](#) in Vergessenheit, und die Mitgliedschaft wurde mehr und mehr zu einem Prestigeobjekt. Dennoch fanden sich immer noch beherzte Ritter, meist von eher jüngerem Alter, die die ursprüngliche Funktion der [Wolfswacht](#) wieder aufleben lassen wollten und auf anderen Kontinenten nach einer sinnvollen Art suchten, den [Untod](#) zu bekämpfen. Unter der Führung des derzeitigen Großmeisters [Beolf von der Wolfswacht](#), Nachkomme des Stefanus, landete die [Wolfswacht](#) im Jahre des Herrn Sol 1416 erstmals auf [Mythodea](#).

- **Organisationsstruktur**

Geführt wird die [Wolfswacht](#) vom Großmeister. Der Großmeister vereint im Großen und Ganzen die diplomatische, militärische und administrative Entscheidungsgewalt. In der Vergangenheit wurden einige dieser Kompetenzen aber auch von den Großmeistern an andere Mitglieder verliehen, um ihrer Aufgaben besser Herr zu werden. Darunter kommen die Ordensritter der [Wolfswacht](#). Jeder Ordensritter wird persönlich vom Großmeister ernannt. Voraussetzung für die Ernennung zum Ordensritter der [Wolfswacht](#) ist

eine bereits erlangte Ritterwürde, die persönliche Eignung (Heldentaten, hohe Spenden an den Orden, Ermessen des Großmeisters) und der Schwur auf den Kodex der [Wolfswacht](#). Zusätzlich zu den Ordensrittern umfasst die [Wolfswacht](#) noch eine Menge an Bediensteten, Soldaten, Priestern und anderen nichtadeligen, aber freien Mitgliedern, die die Ziele der [Wolfswacht](#) teilen und vorantreiben, aber aus verschiedenen Gründen keine Ordensritter werden können. Diese stehen in der Struktur unter den adeligen Mitgliedern, besitzen untereinander aber eine eigene Befehlskette.

- **Sitten und Bräuche**

Eine der ältesten und wichtigsten Traditionen der [Wolfswacht](#) stellt der Sturmangriff dar. Aus taktischen Erwägungen und Loyalität gegenüber der Heeresleitung des Goldenen Reiches tritt diese effektivste Art zu kämpfen dennoch leicht in den Hintergrund. Beleidigungen und andere Streitigkeiten zwischen Ordensrittern werden allgemein in einem Duell geregelt, das bis zum höchsten Blut ausgefochten wird. Der Verlierer wird zum Gefangenen des Gewinners, aber es ist Sitte, dass er nach einer formellen Entschuldigung in die Freiheit entlassen wird. Das Wappen der [Wolfswacht](#) ist grundsätzlich mit Stolz offen sichtbar zu tragen, Ausnahmen können in seltenen Fällen vorkommen (Verkleidungen). Bei leichten Verfehlungen gegen den Kodex der [Wolfswacht](#) durch einen Ordensritter wird der Delinquent voll gerüstet auf einen Zaun oder ein vergleichbares Konstrukt gesetzt, bevor alle anwesenden Ordensritter ihm mit ihren Waffen so viele Schläge verpassen, wie ihnen für die Tat angemessen erscheint. Bei den nichtadeligen Mitgliedern ist die Knüppelgasse bei Verfehlungen üblich. Das letzte Wort hat der Großmeister. Wer an der Tafel der [Wolfswacht](#) trinkt, genießt das Gastrecht und somit den Schutz der [Wolfswacht](#). Die Verwirkung des Gastrechts wird vom ranghöchsten Adligen oder einer Gemeinschaft von Ordensrittern ausgesprochen. Es gilt als unhöflich, sich in das Tischtuch zu schnäuzen, angenagte Knochen zurück in die Gemeinschaftsschüssel zu legen und unaufgefordert aus fremden Bechern zu trinken. Weiters gilt es als Beleidigung, ungefragt auf dem Stuhl des Großmeisters Platz zu nehmen. Übungskämpfe und freundschaftliches Kräfteressen sind bei der [Wolfswacht](#) gern gesehen und äußerst beliebt. Von den Wölfen Bjarturs übernommen wurde die Tradition, stets eine Kopfbedeckung zu tragen, um weder Nacktheit noch ungewollten Schwangerschaften zum Opfer zu fallen.

- **Religion**

Die Gottheit, die beinahe überall in Agraria verehrt wird, ist Sol. Auch in der [Wolfswacht](#) ist der Glaube an Sol vorherrschend, aber die [Wolfswacht](#) sieht sich nicht als klerikalen, sondern als säkularen Orden, und der Glaube an Sol ist keine Voraussetzung für die Aufnahme. Nach dem Glauben an Sol ist diese Welt, die Sol erschaffen hat, nach einem klaren Muster aufgebaut, in dem jeder, Mensch und Pöbel, seinen Platz hat, kennt, und kennen muss. Uneinigkeit herrscht in der Solkirche stellenweise darin, ob die Offenbarungen von Kardinal Rémy echte Offenbarungen Sols oder gefährliche Ketzerei darstellen. Die vorherrschende Lehrmeinung geht aber von einer echten Offenbarung Sols aus. Die Offenbarung von Kardinal Rémy umfasst an wesentlichsten Teilen die Schöpfungsgeschichte und das Leben nach dem Tod, in dem die tugendhaften Leibeigenen nach dem Tod einem tugendhaften Herrn dienen.

- **Kodex der [Wolfswacht](#)**

Ich gelobe, stets meinem Herrn treu zu dienen, niemals zu wanken in meiner Loyalität, niemals faulen Kompromissen nachzugeben, sondern stets mit Leib und Seele den Verpflichtungen meinem Herrn gegenüber zu folgen!

Ich gelobe, stets der Gefahr ins Auge zu sehen, mich niemals der Furcht zu ergeben, durch mein Beispiel Mut zu verbreiten, und keine Feigheit in mein Herz zu lassen!

Ich gelobe, niemals zu wanken in meinen Überzeugungen, diesen Eid zu halten bis zum Ende meiner Tage, und eher zu sterben, als mein Wort zu brechen!

Ich gelobe, stets ehrenhaft zu handeln, im Leben wie im Sterben, mich niemals der Heimtücke zu ergeben, und eher ehrenhaft zu scheitern, als ehrlos zu siegen!

Ich gelobe, niemals Frieden zu kennen mit denen, die da auf widernatürliche Art zum [Untod](#) erweckt wurden, niemals Gnade zu kennen mit denen, die da dem widernatürlichen [Untod](#) angehören, und niemals der Versuchung nachzugeben, das eigene Leben mit dem [Untod](#) zu verbinden, sondern bis zu seiner Auslöschung zu kämpfen!

- **Prominente Mitglieder**

Herr [Beolf von der Wolfswacht](#), Großmeister der [Wolfswacht](#), Edler von der Wolfsteinburg, Leutnant des Südens, Hauptmann der Stadtwache von Alithea, Bjartur und Klaksvik

Herr Johannes Wilhelm Friedrich Gertrud von der Schaufel, Hoher Meister der Arroganz, Ordensritter (derzeit aberkannt) und Waffenmeister der [Wolfswacht](#), Edler von Schaufelberg

Sven der Glückliche, Kundschafter der [Wolfswacht](#)

Knappe Aselhelm, Korporal der Stadtwache von Alithea

Jasper der Wellentänzer, Kapitän der Blackout

Jariloslav, der falsche Sven

Nebulus von Blend, Meister der Magie

Soldat Eric Janson

Rekrut Diego

Provinzen und Gruppierungen	
Wappen	 Wappen_Kopie.png?ex=67ba0623&is=67b8b4a3&hm=f5b44bd5e30b0cd161451d69d1be7e57
Herrscher	Herr Beolf von der Wolfswacht, Großmeister der Wolfswacht, Edler, Hauptmann der Stadtwache von Alithea, Bjartur und Klaksvik