

## ***Der Gelehrte:***

Eine weiterreichende Variante bietet sich an, wenn Ihr Held nicht die Heilkunst, sondern ein anderes Fachgebiet studiert haben soll. Wenn nichts anderes erwähnt wird, gelten auch hier die Vor- und Nachteile des Medicus.

**Der Gelehrte:** Der Stand der Bildung im Horasreich ist hoch, und an den Schulen und Akademien werden Künste und Wissenschaften gelehrt, die anderenorts kaum namentlich bekannt sind. Für das gehobene Bürgertum ist das Studium eine gute Methode, den Sprößlingen eine aussichtsreiche Zukunft zu geben, denn wer die Hohe Schule im Range eines 'Lizentiat' verläßt (dem Adeptus an Magierschulen vergleichbar), hat u.a. das Recht, seine Wissenschaft allerorten zum Broterwerb zu praktizieren und sich mit 'Gelehrte(r) Herr/ Dame' anreden zu lassen. Nur wenige können sich eine solche kostspielige Unterweisung leisten, doch mitunter finden auch begabte Kinder aus dem Volke die nötige Unterstützung - sei es, daß ein reicher Gönner oder ein Tempel einem vielversprechenden Jüngling ein Stipendium gewährt, sei es, daß die Dorfgemeinschaft sammelt, um einer der ihren eine gute Laufbahn zu ermöglichen. In all diesen Fällen wird von den Förderern natürlich später Dankbarkeit und Unterstützung erwartet. Interessante Gelehrte wären z.B. der Alchimist, der Historiker, der Geograph/Kartograph, der Mechanicus und der Philosoph/Metaphysiker.

Zu den wichtigsten Eigenschaften des Gelehrten zählt seine fachliche Neugier: Er will verstehen und enträtseln, was ihm das Leben an Merkwürdigkeiten vorsetzt, und dieser Wissensdrang geht manchmal über die Grenzen des gesunden Menschenverstandes hinaus. Bei aller Seriosität - und horasische Gelehrte sind in der Regel angesehene Mitglieder der Gesellschaft - steckt doch immer eine Spur Draufgängertum in ihm, die ihn dazu drängt, sich persönlich um Rätsel und Probleme zu kümmern.

Wenn Sie die Rolle eines nicht gänzlich weltfremden Gelehrten reizt, sollten Sie sich vor allem die Artikel Bildung, Kultur und Wissenschaft und Die aventurische Bibliothek in der Enzyklopedie Aventurica gut durchlesen und Ihren Helden mit der Oktavbandversion des wichtigsten Lehrbuches seiner Fachrichtung ausstatten, das er bei sich zu tragen pflegt.

### **Voraussetzungen:**

KL: 12+, CH: 11+, FF: 12+, NG: 5+ LE:30

### **Kleidung und Waffen:**

Es gibt keine allgemeingültige Kleidung für Gelehrte, allenfalls fachbezogene Berufstrachten: Die Mechanica wird häufig einen taschenreichen Rock voller Schreibzeug und Werkzeuge tragen, der Alchimist einen (oft fleckenübersäten) Laborkittel und wachsversteiften Bart, der Jurist einen seidenen Talar samt gepudelter Perücke, viele andere legen schlichtweg die Kleidung an, die ihnen am besten gefällt und die sie sich leisten können - vor allem, wenn sie nicht 'in Dienst' sind. Gelehrte sind fürwahr keine Kämpfer, und auch wenn es keine speziellen Waffenverbote gibt, kann doch kaum ein Akademiker mit etwas anderem als Messern oder Knüppeln umgehen, und auch Rüstungen kennt er eher aus materialkundlicher oder juristischer Sicht.

Zu Beginn erhält der Charakter 21 Punkte, die nach Belieben auf die Wissenstalente, dazugehöriges Handwerk sowie Bekehren/überzeugen, Etikette und Lehren verteilt werden dürfen - allerdings mit einer Einschränkung: Wenn Sie ein einzelnes Talent auf einen TaW von 7 oder mehr aufbessern wollen, so brauchen Sie die Erlaubnis des Meisters.

Der Gelehrte muß entscheiden, welche Wissenschaft (sprich welches Wissenstalent) sein besonderes Fachgebiet ist - in diesem kann er seine Steigerungswürfe von Anfang an mit 3W6 durchführen.

### **Stufenanstieg:**

So erhält der Gelehrte 30 Steigerungsversuche für seine Talente und darf seine Lebensenergie um 1w6 Punkte steigern.