

Der Jäger

Aventurien besteht - vor allem in Norden - zu großen Teilen aus unbesiedeltem Waldland. Diese schier endlose Wildnis, die man wochen- und sogar monatelang durchstreifen kann, ohne auf eine Menschenseele zu treffen, ist die Heimat des Jägers. Fast alles, was er zum Leben braucht, liefert ihm der Wald: Fleisch, Kräuter, Wurzeln und Beeren gibt es im Überfluß, aus Tierhäuten fertigt er seine Kleidung. Dennoch fristet er ein hartes Dasein: Die Tiere, deren Felle er erbeuten will, sind scheu, gerissen oder wehrhaft und machen dem Jäger seine Arbeit nicht leicht. "Wer einen Wolfspelz tragen will, muß besser sein als der Wolf", heißt es bei den Nivesen, ein Satz, der den erfahrenen Jäger in Fleisch und Blut übergegangen ist, und dennoch kommt er nach einem tagelangen Marsch oft ohne Beute heim: Seine mühsam gefertigten Pfeile gingen ins Leere, die kleinen Tiere, die in die aufgestellten Fallen gingen, hat ein hungriger Bär verspeist. Zwei- bis dreimal im Jahr sucht der Jäger ein größeres Dorf oder eine Stadt auf, um dort seine Felle zu verkaufen und sich die Dinge zu besorgen, die er im Wald nicht finden kann. Diese Besuche nutzt er auch, um Bogen und Pfeile im Firuntempel weihen zu lassen, eine Schänke zu besuchen oder sich in einem Freudenhaus zu vergnügen.

Hintergrund

Die meisten Jäger wachsen in einer Hütte mitten im Wald auf. Als Spielkameraden hatten sie oft nur ihre Geschwister, die Eltern und vielleicht ein zahmes Tier. Schon in frühesten Tagen haben sie die Pflanzen und Tiere des Waldes kennengelernt und sind auf das Überleben in der Wildnis vorbereitet worden. Der erste Besuch in einer Stadt bereitet ihnen da schon eher Schwierigkeiten. Viele Dinge, die es hier gibt, kennt ein junger Jäger nur vom Hörensagen. Sicher kann er allein in der Wirtschaft ein Bier bestellen oder beim Krämer etwas kaufen, aber es gibt genug Fettnäpfchen, die eine fast magische Anziehungskraft auf seine Füße zu haben scheinen. So macht er sich oft zum Gespött der anderen und zieht sich mißmutig, die Menschheit verfluchend, wieder in seinen Wald zurück. Hier kommt er sehr gut allein zurecht. Er braucht nur das zu tun, was ihm gerade durch den Kopf geht, und muß sich nicht mit den Launen anderer Menschen herumschlagen. Die Einsamkeit zu vertreiben hilft ihm oft ein zahmes Tier. Viele Jäger halten sich ein, zwei Hunde (meist Nivesische Steppenhunde), einen Jagdfalken, einen Häher oder ein Eichhörnchen. Die meisten Waldläufer verehren Firun als oberste Gottheit. Selten jedoch beten sie den grimmigen Herrn der Jagd und des Winters direkt an, sondern wenden sich lieber an seine sanfte Tochter Ifirn.

Die Rolle des Jägers

Die Einsamkeit gewohnt, ist der Jäger ein wenig menschenscheu. Er liebt eher die tiefen Wälder als die Städte, und das Gedränge auf einem Marktplatz ist ihm ein wahres Greuel. Trotzdem zieht ihn die Neugier oft von seiner angestammten Heimat fort. Ein junger Jäger möchte schon gerne wissen, was hinter dem nächsten Berg liegt. So kommt es, daß man immer wieder einen Angehörigen dieses Standes in einer Dorfschenke oder einer Herberge treffen kann, wo er dann anderen Abenteurern begegnet. Anfangs ist es jedoch nicht leicht, mit diesem wortkargen, wilden Burschen aus den Wäldern auszukommen. Läßt man ihm aber seinen eigenwilligen Kopf, dann ist der Jäger ganz verträglich. Um einen Jäger in eine Heldengruppe einzuführen, bietet sich ein Wildnisabenteurer an. Die anderen Helden - zumeist Städter - werden einen Führer gut gebrauchen können. Zu diesem Zweck läßt sich ein Jäger durchaus anheuern, und die folgenden, gemeinsam durchgestandenen Gefahren schmieden die Gruppe zusammen. Mit der Zeit lernt dann der Jäger sogar, daß es oft sehr angenehm ist, Freunde um sich zu haben. Doch die Schönheit und Freiheit der Wildnis, in der er aufwuchs, wird er niemals vergessen.

Zitate:

Kopfschütteln
Kopfnicken
»Hmmm...«

Kleidung und Waffen:

Der Jäger wählt seine Kleidung nicht nach Schönheit, sondern nach Zweckmäßigkeit. Wichtig ist, daß sie haltbar ist und im Wald eine gute Tarnung bietet. So dominieren meist festes Leinen und Leder in Braun- oder Grüntönen, auch Pelze sind sehr beliebt. Der Jäger trägt seine Trophäen gerne zur Schau, häufig in Form von Halsketten aus den Reißzähnen oder Krallen erlegter Tiere. Es versteht sich von selbst, daß der Jäger klassische Jagdwaffen wie Bogen und Speer bevorzugt. Auch mit Dolchen und Messern kann er leidlich umgehen und er weiß die Axt nicht nur zum Bäumefällen zu gebrauchen. Lang- und Breitschwerter hingegen hält er im Wald für eine hinderliche Last, allerhöchstens kommt ein Kurzschwert in Frage.

Besonderheiten:

Der hohe Tier- und Pflanzenkundewert des Jägers gilt eigentlich nur in seiner Heimat. Doch als Kind kannte er kaum einen anderen Zeitvertreib, als den, die Natur um sich herum genau zu beobachten und zu erforschen. Deshalb kann er gut Vergleiche ziehen und auch in der Fremde über das Wesen ihm unbekannter Pflanzen und Tiere treffende Aussagen machen.

Ausgestaltung der Talente:

Es kann tausend Gründe geben, warum sich ein Mensch in die Einsamkeit der Wälder zurückzieht. Der eine ist, daß er hier geboren ist und nichts anderes kennt. In diesem Falle können Sie getrost die Werte aus der Spalte "Jäger" entnehmen. Er ist ganz darauf eingestellt, allein im Wald zu leben und sich von dem zu ernähren, was seine Umgebung bietet. Meist spricht er neben dem üblichen Garethi noch etwas Nivesisch oder Mohisch, falls er nicht aus der nördlichen Wildnis, sondern aus dem Regenwald kommt. Doch möglicherweise hält sich Ihr Held im Wald versteckt, weil er auf der Flucht vor dem Arm des Gesetzes ist. Mit etwas Glück hat er bis jetzt überlebt und sich einige Fähigkeiten angeeignet, die notwendig sind, um in der Wildnis nicht unterzugehen. Dann können Sie die Talentwerte des Jägers mit denen eines anderen Heldentypen (z. B. Streuner) mischen, wobei Sie die Wildnistanente etwas senken sollten. Allerdings gibt es auch Leute, die mit der Jagd ihr Silber verdienen. Fast jeder Baron hat einen "Wildhüter" angestellt, der in den Waldungen des Lehens für Ordnung sorgt und aufpaßt, daß nicht zuviel gewildert wird oder sich gar Räuber und anderes übles Gesindel einnisten. In diesem Falle ist der Jäger nicht unbedingt darauf angewiesen, allein von dem zu leben, was die Wildnis bietet. Er bekommt von seinem Herrn eine Entlohnung und ist zudem berechtigt, ein bestimmtes Kontingent an Wild zu schießen. Möchten Sie diese Art von Jäger spielen, dann senken Sie die Wildnistanente ein wenig. Etwas anheben dürfen Sie dabei die Bereiche "Wissen" und "Gesellschaft". Damit der Jäger sich seinem Herrn gegenüber zu benehmen weiß, ist vor allem Etikette vonnöten. Doch auch Lesen/Schreiben und Rechnen sind nicht unwichtig, damit der Jäger schriftliche Befehle entziffern oder - wenn auch etwas ungenau - Berichte verfassen kann. Jäger können bereits zu Beginn des Spiels eine Berufsfertigkeit auswählen: Bogenbauer oder Falkner stehen ihnen zur Verfügung.