

Der Krieger

»Von Griniguld der Starken und ihrem Schwert Rondrablitze will ich euch nun singen, und wie sie den schrecklichen Ashaladris bezwang, auf daß ihre Heldentaten nicht vergessen werden, von heute bis immerdar.« Wie gebannt lauschen die Zuhörer dem Lied des graubärtigen Sängers, bemüht, nicht ein Wort zu versäumen. Von Ruhm und Ehre und vielen fernen Ländern erzählt er ihnen und von großen Taten, die die Streiterin vollbrachte. Und so mancher im Raum schließt die Augen und wünscht sich nur das eine: an Stelle der tapferen Reckin zu sein - hinauszureiten in blinkender Rüstung und Heldentaten zu vollbringen, von denen man noch in Generationen singen würde...

Hintergrund

Ob als Erbe eines Lehens, Leibgardist oder Offizier in der Armee oder als Fechter zum Ruhme der Herrin Rondra: Für einen Krieger wird sich stets eine Aufgabe finden. Es erbt längst nicht jeder Adelssproß ein Stückchen Land: Der Zweit- oder Drittgeborene muß sich das Lehen erst verdienen. Da heißt es dann, hinaus in die Welt zu ziehen, um dort zu erstreiten, was das Herz begehrt: Ehre oder auch nur schnödes Gold, ein Stück Land oder gar unvergänglichen Ruhm. Es sind jedoch nicht nur Adelige, die ihre Sprößlinge im Waffenhandwerk unterweisen lassen, auch Kinder aus "einfachem" Hause bringen es mitunter zum Stipendium an einer der Akademien, sei es, daß ein "Bastard" späte Unterstützung durch sein "nobles" Elternteil findet oder daß ein Bauernbursche einem Krieger durch besonderes Geschick im Umgang mit der Waffe auffällt. Das Leben schreibt viele solcher Geschichten, auch wenn der adelige Akademiezögling die Regel ist.

Die Rolle des Kriegers

Ohne Frage, in gewisser Weise ist der Krieger "ein Mann fürs Grobe", ein zuverlässiger Freund immer dann, wenn es um handfeste Auseinandersetzungen geht, mit seiner schnellen Klinge unverzichtbar in vielen gefährlichen Situationen. Doch ihn auf einen schlichten Haudrauf zu reduzieren, hieße ihm Unrecht tun, denn nicht nur in der Kampfkraft liegen die Werte des Kriegers: Zumeist selbst edler Abkunft, in jedem Fall aber an mehr oder minder bedeutenden Höfen eingeführt, ist der Krieger derjenige einer Heldengruppe, der sich am besten mit höfischen Sitten und Gebräuchen, Tänzen und gesellschaftlichem Gebaren auskennt. Oft ist er mit einem hohen Herrn oder einer Dame bekannt, und sein Wort mag auch an einem Fürstenhof Gehör finden, wo gemeine Bürger kaum vorstellig werden können. Und welcher einfache Bauer würde sich allen Ernstes dem Wort eines solchen edlen Herren in seiner prächtigen Rüstung widersetzen? Spielen Sie den Krieger als einen selbstbewußten, ruhig ein wenig arroganten Charakter, der es gewohnt ist, daß sein Wort Befehl ist. Man hat den jungen Krieger in Fechtkunst, Jagd und höfischer Erziehung unterwiesen, ihm zudem beigebracht, Verantwortung zu übernehmen, das Kommando zu führen, wann immer es angebracht scheint. Auch Entschlußkraft und Tatendrang sollten zu den Wesenszügen Ihres Kämpfers gehören, Zaudern und Zagen sollten ihm Fremdworte sein. Und auch die Gebote der Rondra wurden dem Zögling in aller Nachdrücklichkeit vermittelt: Ehre, Aufrichtigkeit und Stolz, auch Mitleid gegenüber den Schwachen. Den Ruhm der Göttin, und damit den eigenen, zu mehren, sollte einem jungen Krieger ehernes Gesetz sein. Selbstverständlich kann der Krieger seine Gefährten durch seine Art auch oft genug in ernste Schwierigkeiten bringen: So etwa, wenn er darauf besteht, der 20-köpfigen Räuberbande offen, mit blanker Klinge, gegenüberzutreten. Man hüte sich, solchen "Heldenmut" als schiere Dummheit abzutun, denn eines sollte man nicht vergessen: Aventurien ist ein Land, in dem klassische Vorstellungen von Mut und Ehre herrschen. Oder fänden Sie einen Krieger, einen Gefolgsmann der Göttin Rondra, besonders gelungen dargestellt, wenn er seine Feinde am liebsten durch ein schnellwirkendes Gift hinterrücks aus dem Weg räumen würde? Selbstverständlich gibt es genügend Situationen, in denen das Ziel besser auf einem Umweg, sprich durch List und Tücke, angestrebt werden sollte. Doch bis der Krieger so weit gereift ist, daß er seinen Stolz bezähmt und sein Verständnis von Edelmut und Ehrbarkeit der "Wirklichkeit anpaßt", wird er manche schmerzhaft Erfahrung machen müssen.

Besonderheiten:

Krieger sind durch ihre Ausbildung so sehr an das Tragen einer Rüstung gewöhnt, daß sie diese kaum lästiger oder unbequemer finden als normale Kleidung. Daher gilt, daß Rüstungen aller Art den Krieger grundsätzlich weniger behindern als alle anderen Charaktere, d.h. in allen entsprechenden Situationen darf der Krieger einen Punkt vom Rüstschutz abziehen. Ein Kettenhemd schützt den Krieger mit RS4, behindert ihn aber beim Klettern, Springen etc. und natürlich im Kampf nur mit BE3.

Zitate

- »Was, falscher Bube, soll ich dich Sitten lehren?«
- »Mein treues Schwert und mein gutes Roß, was brauch ich mehr?«
- »Damals, `97, bei der Belagerung von Drol, als das falsche Söldnerpack zum Feinde überlief...«
- »Bei unserer Herrin Rondra..!«
- »Dann will ich euch Schurken mal das Wehrheimer Strammstehen beibringen...«

Kleidung und Waffen:

»Es ist das verbrieftte Vorrecht des Kriegers, Ritterrüstung und Zweihänder zu tragen, sowie in Adelsturnieren mit Schwert und Lanze zu streiten. Bei Strafe ist es den anderen Bürgern verboten, die Zeichen der Kriegerwürde zu führen und so den hohen Stand eines Streiters vorzutäuschen...«

*(Auszug aus dem Garethier Pamphlet, 397 v.H.)**

Gewiß, Vorrecht und Ehre ist es, den Plattenpanzer tragen zu dürfen, im Turnier auch durchaus angebracht. Doch wenn das Abenteuer den Krieger lockt und er sich auf lange, mühsame Reisen begibt, dann sollte weniger hinderliche Kleidung in seinem Beutel stecken: Lederrüstung und wattiertes Wams oder ein Kettenhemd bieten Schutz und sind deutlich bequemer zu tragen. Es ist jedoch nicht die Art des Kriegers, seinen Stand verborgen zu halten, sondern es entspricht seinem Stolz und seiner Lebensauffassung, daß ein jeder sogleich sieht, mit wem er es zu tun hat. Aufwendig verzierte Gewänder, bestickte Hexizden, lange Wollmäntel, Schnallenschuhe/-stiefel und federgeschmückte Hüte passen viel eher zu einem Edelmann als grobes Rauhlederzeug. Auch wird er stets bestrebt sein, ein Prachtgewand für entsprechende Anlässe bereitzuhalten. Die beliebtesten Waffen sind, von den klassischen Turnierwaffen Zweihänder und Lanze abgesehen, Schwert, Axt und Streitkolben, seltener Rapier und Säbel (vornehmlich bei Kämpfern aus dem Lieblichen Feld). Viele Krieger verstehen sich wohl auf das Bogen- oder Armbrustschießen, sehen beides aber als Waffe für die Jagd, ihren Einsatz im Kampf als unehrenhaft an. *Man kann e.s nur als beklagenswerten Verfall der Sitten bezeichnen, wenn in letzter Zeit Söldner und andere Mietlinge ungestraft den Zweihänder zu "ihrer" Waffe auserwählen...

Ausgestaltung der Talente:

Bewaffnete gibt es überall in Aventurien, einen Kriegerstand wie oben beschrieben aber nur bei den sogenannten zivilisierten Völkern, will heißen: Im Mittelreich, Lieblichen Feld, Bornland, Nostria, Andergast, Thorwal, Al Anfa und bei den Tulamiden. Neben der unterschiedlichen Ausprägung der Talente machen sich regionale Unterschiede selbstverständlich in Kleidung und Rüstung, sowie der bevorzugten Waffe deutlich: So empfindet es z.B. kein Novadikrieger als ehrenrührig, einen Bogen im Gefecht zu benutzen, wird dafür aber nur äußerst selten einen Plattenharnisch anlegen. Auch das "Elternhaus" sollte nicht ohne Einfluß auf die Talente bleiben, so sollten Sie z.B. bei einem nicht-adeligen Absolventen der Akademie einige Talentpunkte von Etikette, Staatskunde, etc. auf eine entsprechende Berufsfertigkeit oder andere Talente verteilen, je nach Herkunft des Helden.

Der Krieger samt Variationen

Gerade im Horasreich ist der Kriegerstand von größter Wichtigkeit - und die Rolle dieser gebildeten Kämpfer geht weit über die eines simplen Schlagetots hinaus: Das Bild des geistreichen und listigen Fecht Künstlers, des Kavaliere mit Rapier und Parierdolch, hier trifft es wirklich zu. Ehre und Mut sind die bestimmenden Aspekte seines Wesens, und man sollte nie vergessen, daß er (im Gegensatz etwa zum Söldner) ein Mann von Welt ist, der auch bei

gesellschaftlichen Anlässen am rechten Platz ist. Zwischen Phecadí und Harotrud treffen die unterschiedlichsten Kampf und Fechtstile aufeinander - und ihre jeweiligen Vertreter und Verfechter sind oft heftig miteinander verfeindet. Wenn im folgenden von einer Fechtschule die Rede ist, so sei damit keine feste Institution mit Lehrplan und Fechtlehrern gemeint, sondern eine Denk- und Kampfweise, der jeweils eine oder mehrere Kriegerakademien folgen. Auch wenn Sie sich keine besonderen Details zur Akademie Ihres Kriegers überlegt haben (die Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt als ein typisches Beispiel finden Sie in der Box Mit Mantel, Schwert und Zauberstab), sollten Sie sich doch entscheiden, welchen Kampfstil er erlernt hat:

Kuslik-Arivorere Stil: Der älteste und traditionsreichste Kampfstil ist immer noch sehr von den ritterlich-vornehmen Traditionen der Rondrakirche bestimmt - man setzt auf persönlichen Einsatz und Körperertüchtigung; taktische Erwägungen werden eher weniger gelehrt und Schußwaffen verachtet. In letzter Zeit gilt dieser Stil in den Salons als altmodisch und leicht garethisch-barbarisch, doch seine Vertreter genießen persönlich meist großen Respekt.

Amazonenstil: Entstanden bei der Kavallerie, legt diese Kampfschule die Betonung auf scharfe Hieb Waffen wie den Säbel und den Gebrauch der Lanze; die Übungen in schwerer Rüstung kommen hingegen weit seltener vor. Trotz seines Namens ist dieser Kampfstil eher dem der Novadis angeglichen, und so findet er sich auch vor allem im Neethaner und Dröler Raum.
Der übliche Krieger-Bonus beim Tragen von Rüstungen entfällt.

Kavalierstil: Von seinen Anhängern als modernster und schlichtweg vollkommener Kampfstil bezeichnet, wird der Kavalierstil von anderen als eher läppisches Herumgestochere mit dem Rapier angesehen - die Wahrheit liegt wohl in der Mitte. So oder so ist der Kavalierstil recht jung und zeitgleich mit dem Gardestil entstanden; wie dieser setzt er weit eher auf Schnelligkeit und Eleganz als auf schwere Waffen und Rüstungen. Zu diesem Stil gehört auch die freigiebige Verwendung von Finten, Ausfällen und gezielten Attacken - letztlich die einzige Möglichkeit, mit den leichten Waffen wirklich schwere Treffer zu erzielen. Anstelle des Bonus beim Tragen von Rüstungen erhält ein Krieger der Kavalierschule einen Bonus von einem Punkt auf alle Finten, die er schlägt.

Gardestil: Von ihren Feinden auch als Söldnerstil bezeichnet, legt diese Kampfschule großen Wert auf den Unterricht an der Hellebarde sowie die Beherrschung von Armbrust und Arbaletten; gleichfalls wird die Ausbildung in Taktik und Strategie großgeschrieben. Da mehrere Elitefeldeinheiten wie auch die Horasgarde ihre Offiziere in diesem als modern geltenden Stil hat ausbilden lassen, ist sein Ansehen sehr groß - doch viele aufrechte Rondrianer verabscheuen ihn.