

Der Söldner

Wie man weiß, ist das Kriegs- und Waffenwesen in Aventurien recht vielgestaltig. Von alters her machen die Ritter das Herzstück eines jeden Heeres aus. Die gepanzerten Kolosse mit ihrem Fähnlein aus Waffenknechten, Schild- und Lanzenträgern findet man vor allem im nördlichen Mittelreich, Nostria, Andergast und dem Bornland. Auf der anderen Seite kennt man auch das Berufsheer aus Kriegerern und Kriegerinnen, zusammengesetzt aus Freiwilligen und den Abgängern der Kriegerakademien, und von den jeweiligen Landesherren für unbestimmte Zeiten in Lohn und Brot gehalten. Eine solche Truppe kann im Umfang von den vier Burgwachen eines Barons bis zu den 35 Garderegimentern des Garethar Kaisers reichen. Diese stehenden Heere aber wollen gepflegt und untergebracht sein - eine Aufgabe, die einem Fürsten schnell über den Kopf wachsen kann und das Staatssäckel aufs äußerste belastet. Daher ist es in jüngster Zeit üblich geworden, Soldaten nur noch für die Zeit anzustellen und zu bezahlen, in der sie wirklich benötigt werden, also wenn eine tributsäumige Stadt belagert, ein Räuberlager ausgehoben oder einem Nachbarn imponiert werden soll - ja, gelegentlich werden sogar solche Mietlinge an Stelle einer Garde- oder Landwehreinheit ausgesandt, wenn der Kaiser von einem Vasallen Truppen verlangt und kein regulärer Kriegermann abkömmlich ist und die Bauern auf dem Feld arbeiten müssen. Diese Mietlinge, Reisigen oder Söldner - wie immer man sie nennen will - findet man in jeder größeren Stadt, meist in kleinen Gruppen. gelegentlich aber auch in Banner- oder gar Regimentsstärke und dann in einer eigenen Kaserne untergebracht. Da größere kriegerische Auseinandersetzungen in Aventurien eher selten vorkommen, müssen sich die Söldner die meiste Zeit von Gelegenheitsarbeiten ernähren, von denen es jedoch mehr als genug gibt: Vor allem der Schutz von Karawanen oder größeren Handelsrouten und Leibwächterdienste für die Wohlhabenden sind die Aufgaben von Mietlingen.

Hintergrund

Das Kriegshandwerk ist oft das einzige, das einem Bauernsohn oder einer Bauerntochter bleibt, wenn auf dem heimischen Hof kein Erbteil zu erwarten ist und die weite Welt mit Gold und Abenteuern lockt. Zum Söldner wird man normalerweise, indem man sich einer der vielen Gruppen von Mietlingen anschließt, was sich bei kleineren Einheiten durchaus schwierig gestalten kann, da diese meist wie eine große Familie oder Sippe geführt werden. Die Ausbildung erfolgt stets im Felde, weswegen die meisten Söldner zuerst mit ungefährlicheren Aufgaben wie Trommeln oder Botenläufen betraut werden - sonst würden die Ausfälle schnell die Neubewerbungen überschreiten. Viele Söldner haben aber vorher bereits in einer regulären Einheit gedient und diese wegen zu geringen Soldes verlassen (oder wegen Raufereien, Zechorgien und Disziplinarvergehen verlassen müssen). Daß diese schwerbewaffneten Glücksritter in der Bevölkerung immer wieder Argwohn und auch Angst erregen (»schnell, Gero, Swenja, versteckt euch im Wald und verbergt das Silber - die Warunker kommen!«), ist nicht verwunderlich - schließlich weiß Klein-Alrik von Söldnern nur, daß sie ohne Ehre sind, Städte plündern, brandschatzen und vergewaltigen, um dann ihr Beutegut wieder zu versaufen und zu verspielen. Daran ist sicherlich ein Körnchen Wahrheit, aber im großen und ganzen unterscheidet sich ein Söldner nicht so sehr von seinem akademischen Vetter, dem Krieger. Auch er kennt ein Ehrgefühl und hat die Erfahrung gemacht, daß sich viele gefährliche Situationen nur durch zuverlässige Waffenbrüderschaft meistern lassen.

Die Rolle des Söldners

Söldner und Söldnerinnen sind rauhe Gesellen. Der Kampf ist ihr Leben und sie können stundenlang über die Belagerung einer Festung oder die Durchschlagskraft bestimmter Geschütztypen reden. Am liebsten aber erzählen sie davon, wie die feinen Herren sich wieder einmal aus dem Größten herausgehalten haben und das Söldner-Banner die Drecksarbeit erledigen mußte. Auch wenn sie gern vom Krieg schwatzen, so streben sie doch danach, irgendwann einmal genügend Gold anzusammeln, um sich auf einem eigenen Landgut oder in einem schönen Stadthaus zur Ruhe zu setzen und die Freuden des Lebens zu genießen. Wenn Sie einen Söldner spielen wollen, mischen Sie Abenteuerlust und Trinkfestigkeit mit einer

gehörigen Portion Zynismus und Überheblichkeit - und bedenken Sie noch, daß die meisten Söldner wenig Wert auf gepflegte Umgangsformen legen - damit sollte Ihr Held genügend Individualität bekommen, um sich vom Streuner auf der einen und vom Krieger auf der anderen Seite abzusetzen.

Zitate

»Damals, '97, bei der Belagerung von Drol, als wir nur Wurzeln und Zaumzeug zu fressen hatten...«

»Höhö, denen haben wir's aber gezeigt; laßt mal sehen, was das Pack so in den Taschen gehabt hat.«

»Ich sagte fünfzehn pro Tag und keinen Kreuzer weniger, sonst könnt Ihr Euch einen anderen Verrückten suchen.«

»Drauf und dran! Spieß voran!«

Kleidung und Waffen:

Söldner legen Wert auf auffällige Kleidung. Dies entspringt sowohl der militärischen Notwendigkeit, im Kampfgetümmel Freund und Feind auseinanderhalten zu können (im Gegensatz zu Kriegern verwenden Söldner keine Wappenschilder oder ähnliche Erkennungsmerkmale), wie auch dem Streben, sich sowohl vom "gemeinen Pöbel" wie auch den "feinen Pinkeln" abzusetzen. Söldnergewänder sind also meist in grellbunten Farben gehalten und mit allerlei Bändern, Tressen und anderem Zierrat versehen. Die Machart ist, soweit es die Verzierungen zulassen, aber immer noch so robust, daß die Kleider nicht nach einem Gewaltmarsch oder beim ersten Scharmützel auseinanderfallen. An Rüstungen tragen Söldner alles, was ihnen unter die Finger kommt, von Ritterrüstungen und den meisten Kettenhemden einmal abgesehen. Besonders beliebt sind eiserne Brustharnische, bunte Wämser mit weiten, geschlitzten Ärmeln und eiserne Helme, meist mit Federn oder gefärbten Haarbüscheln verziert. In der Auswahl der Waffen richten sich Söldner normalerweise danach, was in ihrem Banner als Hauptwaffe verwendet wird: Piken, Hellebarden und Spieße sind hier die typischen Waffen. Daneben verstehen sie aber meist noch Schwert oder Säbel, den Dolch und häufig die Armbrust recht gut zu führen. Gegen den erbitterten Widerstand des Ritterstandes und der Krieger-Akademien wurde es jüngst in einigen Gebieten des Mittelreiches den Söldnern gestattet, Zweihänder zu führen. Solche Kämpfer sind äußerst selten. Wegen der ungewöhnlichen Technik, die sie beherrschen, beziehen sie doppelten Sold und werden gelegentlich auch "Doppelsöldner" genannt.

Besonderheiten:

Söldner sind abgebrühte Gesellen, die so leicht nichts erschrecken kann und erhalten daher einen Bonus von 1 Punkt bei der Ermittlung der Magieresistenz.

Ausgestaltung der Talente:

Hat ein Mietling seine Zeit nicht bei einer Landtruppe sondern als Seesöldner verbracht, sollten entsprechende Veränderungen an den Werten vorgenommen werden: Zweihänder und Infanteriewaffen werden an Bord von Schiffen kaum eingesetzt und auch mit dem Wildnisleben ist es nicht weit her, wohingegen wahrscheinlich im Schwimmen und Boote Fahren besondere Kenntnisse erworben wurden. Übrigens: Aventurische Söldner sind fast ausschließlich Fußtruppen, es gibt also keinen Grund, warum ein Söldner über besondere Reitfertigkeiten verfügen sollte. Wenn Sie Ihren Söldner aus einem anderen Kulturkreis als dem Mittelreich kommen lassen wollen, dann schlagen Sie bitte auf Seite 61 nach. Dort finden Sie einige Hinweise, wie Sie die Talente dem Hintergrund anpassen können.