

Tyll Zybura

Mit Dank an Vazul Litkey und Martina Schmaltz für Beiträge und Anregungen!

Aventurische Kämpfer-Professionen

Stand: 14-10-05

*In **MBK** werden nur für einige Regionen Schwertmeister und Kriegerschulen vorgestellt, viele weitere Akademien und Stile sind aber denkbar. Hier sollen verschiedene Kämpferausbildungen vorgestellt werden, die zum Teil auch zur Weiterbildung dienen können.*

Umm Laylagunde, aranische Schwertmeisterin

Umm Laylagunde – dieser Name wurde in den letzten Jahren zur Legende unter den versklavten Bauern und Fronarbeiterinnen Orons. Die ehemals perainefromme Harani aus der Umgebung von Elburum verlor im ersten Jahr der Herrschaft Dimionas ihren Hof und über die Hälfte ihrer Sippe, denn sie hatte es gewagt, offen gegen die Ursurpatorin zu protestieren. Doch Umm Laylagunde selbst gelang die Flucht in die Wälder und Felder, gedeckt von ihren Untertanen und wenigen aufrechten Freunden.

Ihre Friedfertigkeit verlor die energische Mittvierzigerin im jahrelangen Untergrundkampf gegen die oronische Sklaverei, in ihrem Innern brennen nun Hass und Kampfeswut. Vor zwei Jahren musste sie nach Aranien fliehen, doch ihren Kampf gab sie nicht auf. Sie nahm Unterricht bei fahrenden Abenteurern und bei Schwertmeistern des Tulamidenlandes und entwickelte in verbissener Arbeit einen eigenen Stil, den sie mittlerweile auch an Schülerinnen und Schüler weitergibt:

Ihr Stil perfektioniert den Umgang mit der klassischen »Bauernwaffe«, dem Schnitter, den Umm Laylagunde zweihändig wie einhändig – dann kombiniert mit leichtem Lederschild – führt. Auch der effektive Kampf mit einfachen Waffen wie leichtem Speer, Partisane und Khunchomer wird gelehrt.

Ihre Schülerinnen und Schüler (denn die Schwertmeisterin glaubt, dass beide Geschlechter im Kampf gegen das Übel tätig sein müssen) sind fest im Glauben an Rondra und Peraine, auch wenn letztere ihnen als wehrhafte »Verteidigerin ihres Geleges« nahe gebracht wird. Sie sehen sich als Helfer der Armen und Schwachen gegen willkürliche Obrigkeiten (nicht nur der Schwarzen Lande).

Schwertgesellen nach Umm Laylagunde (19 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN, 12, GE 13, KO 12, KK 11, SO maximal 6 (es werden keine Adelskinder ausgebildet)

Vor-/Nachteile: Einbildungen (Oronische Verschwörung) statt Arroganz, Vorurteile (Adelssystem) 8 statt Eitelkeit, Prinzipientreue (Hilfe für Arme und Schwache, Zusammenhalt und Treue gegenüber Freunden und Verbündeten, Kampf gegen Ungerechtigkeit), Schulden (1.500 Dukaten)

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Dolche +2, Säbel +4, Raufen +1, Schleuder +4, Speere +7

Körper: kein Reiten, Schleichen +2, Selbstbeherrschung -1, Sich Verstecken +3, Stimmen Imitieren +2, kein Tanzen, kein Zechen

Gesellschaft: kein Betören, Etikette -3, Lehren +2, Menschenkenntnis -2

Natur: Fährtsensuchen +2, Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: keine Kriegskunst, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2, keine Rechtskunde

Handwerk: Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Lederarbeiten +2, kein Malen/Zeichnen

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II und III, Entwaffnen, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Klingensturm, Linkhand, Schildkampf I, Waffenspezialisierung Speere (Schnitter)

Zusätzliche Ausrüstung: Schnitter, Säbel *oder* Khunchomer, Dolch, Lederrüstung, Tellerhelm

Mit dem klassischen Schwertgesellentum hat diese Ausbildung natürlich nichts zu tun, wir orientieren uns hier nur am Wertehorizont dieser Profession.

Waffenmeisterschaft Schnitter

Umm Laylagunde ist eine der seltenen Waffenmeisterinnen mit dem Schnitter. Sie gibt diese Sonderfertigkeit hauptsächlich an ihre alten Schülerinnen und Schüler weiter, wenn diese sich im Gegenzug ein Jahr lang an der Ausbildung neuer Zöglinge beteiligen.

Ein *Waffenmeister (Schnitter)* muss beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der Probenzuschläge hinnehmen. Er erhält zudem einen INI-Bonus von +1 im zweihändigen Kampf. Im einhändigen Kampf mit dem Schnitter hat er keine Parade-Einbußen, sein WM beträgt also 0/0. Voraussetzung für diese Waffenmeisterschaft ist GE 16.

Söldnerausbildung nach dem Nandurio-Vademecum

Im Lieblichen Feld hat in den letzten Jahren ein hochrangiger Colonello aus dem Stab Marschall Felnors an Einfluss gewonnen, der sich »Colonello Nandurio« nennt. Aus seiner Feder stammt ein nandusgefälliges *Vademecum für den Mercenario* (siehe **GKM 91**), welches jüngst Vorbild für eine neuartige Söldnerausbildung wurde.

In der *Compania Mondsteine Horasia* werden moderne Kriegshandwerker ausgebildet, die die Ideale der Nandus-Kirche, Weisheit und List, auf das Schlachtfeld tragen wollen. Dazu werden sie nicht nur im Waffenhandwerk unterrichtet, sondern auch in grundlegenden Wissenschaften und fortschrittlichen Techniken der Kriegs- und Führungskunst. So wird zum Beispiel der Einsatz und Gegeneinsatz von Magie, Dämonen und Elementarwesen im Krieg genauso vermittelt, wie modernstes Artilleriewesen und Lehren über den menschlichen Geist unter Extrembedingungen.

Das sogenannte *Nandurio-Vademecum* vereint dabei Wissen und Lehren aus altgüldenländischen und urtulamidischen Quellen, Berichten aus den Magierkriegen, Beobachtungen und Analysen der jüngsten Borbarad-Kriege, sowie Werken Rashman Alis und Archon Megalons zu einem prägnanten und anwendbaren Söldnerleitfaden.

Auch wenn die *Mondsteine Horasia* bislang noch eine kleine Einheit sind, ist ihre Ausbildung doch wegweisend und über kurz oder lang werden wohl auch andere Einheiten und Waffengattungen ihr Ausbildungsniveau heben. Vor allem für Artillerie-Kompagnien und Seesöldner (auch über das Liebliche Feld hinaus) ist das nandusgefällige Wissen interessant. Im tulamidischen Raum soll auch Sultan Hasrabals Leichte Reiterei magotaktische Kenntnisse anwenden.

Leichtes Fußvolk der Mondsteine Horasia (19 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, GE 12, KO 12, KK 11, SO 5-10

Automatische Nachteile: Arroganz 5, Neugier 7

Kampf: Anderthalbhänder *oder* Säbel *oder* Schwerter *oder* Speere +5, ein zweites +3, Armbrust +3, Belagerungswaffen +2, Infanteriewaffen +2

Körper: Reiten *oder* Fahrzeug Lenken +2, Sinnenschärfe +2, Zechen -1

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: Fährtsensuchen -2, kein Fallenstellen, kein Fischen/Angeln, Orientierung +1, Wildnisleben -1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Kriegskunst +3, Magiekunde +2, Mechanik +3, Rechnen +3, Rechtskunde +3

Sprachen: Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4

Handwerk: Holzbearbeitung -2, Kartographie +2, Malen/Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Parierwaffen I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Parierwaffen II, Talentspezialisierung Kriegskunst (Strategie), Talentspezialisierung Magiekunde (Zaubererkennung)

Ausrüstung: Rüstung (bis RS 3, dazu Helm, bis 250 Silbertaler gesamt), Hauptwaffe, Parierwaffe *oder* Dolch, Handgeld (3 Silbertaler), Schreibzeug, Exemplar des Nandurio-Vademecums

Die Mondstein-Mercenarios im Spiel

Die Mondstein-Mercenarios – die sich selbst gern »Strategonen« nennen – sind vielseitig gebildet und stolz darauf! Auf »normale« Söldner schauen sie herab, denn diese gehören einer überholten Militärtradition an.

Dabei glauben sie jedoch nicht, die Weisheit bereits gepachtet zu haben. Mit Neugier und Wissensdurst ziehen sie auch einzeln durch die Lande, um sich fortzubilden, im Dienste eines Soldgebers strategische Konzepte auszuprobieren oder interessierten Companias ihr eigenes Wissen zu vermitteln.

Auf der Reise mit Zauberern werden sie gern über magotaktische Anwendungen von Sprüchen philosophieren, und auch von Elfen, Zwergen und anderen Völkern können sie viel über unterschiedliche Kampfesweisen erfahren.

Trotz des theoretischen Unterbaus sind die nandusgefälligen Mercenarios stolz auf ihre praktische Ausrichtung. Sie sind keine Sandkasten-Eroberer und Klötzchenschieber, und vermögen ihr Wissen stets nutzbringend umzusetzen: Magiekunde hilft ihnen bei der Erkennung von Zaubern, Rechtskenntnis und Argumentationslehre nützen im Umgang mit vielerlei Autoritäten, und ihre Menschenkenntnis lässt sie nicht nur die Stimmung eines Banners einschätzen.

Auch in Glaubensdingen wurden sie unterwiesen (von einer Geweihten des Nandus) und sind moralisch entsprechend gefestigt – »rotes« oder »schwarzes« Gold würden sie nicht annehmen. (Zu dieser Unterscheidung im Khunchomer Kodex siehe die Spielhilfe **Aventurisches Söldnerwesen** im Wolkenturm.)

Der Turnierkämpfer

»Ich habe mir die silberne Lanze von Eslamsgrund erstritten, die Gunst des Holden Jünglings von Draunstein und den Lorbeerkranz des Garethber Frühlingsturniers! Ich habe mehr Lanzen am Schild meiner Gegner bersten lassen als Abelmir von Castaval und gar den Schwarzen Ritter im Buhurt besiegt! Also,

lasst mich euer Gast sein, so dass ich bei Wein und Essen euch von meinen Taten und Turnieren berichten kann.»

—*Rittfrau und professionelle Tjosterin Hildegund von Aldebruck, genannt ›Wilde Hilde‹ beim Ausnutzen ihres Ruhmes*

Es gibt nicht viele von ihnen, doch bei fast jedem Turnier des Landes ist mindestens einer von ihnen dabei, um den Preis zu erringen. Die TurnierrKämpfer und berufsmäßigen Tjoster des Mittelreiches ziehen von Wettkampf zu Wettkampf und zeigen ihre Kampfeskünste. Selbst das kleine Turnier anlässlich der Hochzeit eines Provinzbarons wird besucht, obwohl kein großer Preis dort zu ergattern ist, genießt man zumindest einige Tage lang die Gastfreundschaft des Ausrichters, lernt seine Gegner kennen und hält seine Kampffertigkeiten in Übung.

Der TurnierrKämpfer erkundigt sich überall bei Herolden, Ausrufern und bekannten Adeligen nach neuen Gelegenheiten ein Preisgeld zu verdienen. Dabei durchzieht er die Lande, oft begleitet von einem Knappen. Sollte der TurnierrKämpfer in den letzten Monaten keine Preise eingeheimst haben, zehrt er von seinem Ruhm, lässt sich bewirten und haushalten, mietet bestenfalls einen Knappen für die Turniertage an, in der Hoffnung auf bessere Zeiten.

Mag er auf Reisen manchmal etwas unbeholfen sein, so blüht der TurnierrKämpfer auf seinem Felde richtig auf. Er versteht es vortrefflich sich mit den Adeligen aller Ausrichtungen gut zu unterhalten und im Turnierrkampf zu streiten. Schon viele Wappen hat er gesehen und viele Geschichten gehört, aber auch schon so manche Turnierrdisziplin für sich entschieden.

»Besonders im Garetischen ist die Unsitte verbreitet, auf Turnieren zu streiten ohne je in den Krieg zu ziehen. Glaubt der Garetier im Herz des Reiches von stolzen Rittersn und Kriegersn bewacht zu werden, so lacht der Weidener. Aber es ist ein trauriges Lachen, denn die Tjoster und Krieger die bisweilen auf Turnieren in der Goldenen Au siegen und streiten, haben noch nie einen Ork erschlagen oder waren je auf einem Schlachtfeld. Rondrianische Tugenden werden zu leeren, inhaltslosen Idealen, die mehr mit höfischer Etikette als mit Ritterlichkeit zu tun haben. Ein Graus ist es mir diese eitlen Meister der Waffen zu sehen, denn welch Vergeudung von Kampfeskraft wird man da ansichtig!«

—*Ernwulf von Giebichingen, Weidener Ritter*

Der Professionelle TurnierrKämpfer im Spiel

Früh lernt der professionelle Tjoster die wichtigsten Turnierrveranstaltungen und die Regeln des ritterlichen Turniers kennen. Als Schüler und Knappe seines Herren zieht er durch die zivilisierten Lande, lernt dabei Adelshäuser wie auch neue Gegenden kennen. Bei seiner Ausbildung lernt er den Umgang mit den Turnierrwaffen Schwert, Schild und Lanze, dazu den Umgang mit einer Schusswaffe und meist auch die Führung einer schweren Waffe. Allerdings lernt er nicht zu töten, sondern seinen Gegner im Turnierrkampf zu bezwingen.

Zwar besitzt er seinem Stand entsprechend ein richtiges Schwert, ansonsten aber nur Turnierauführungen seiner Waffen. Die Rüstung eines angesehenen Turnierreiters ist oft schön verziert und weist je nach vergangenen Erfolg auch Einlegearbeiten aus Edelmetallen auf. Von diesen schönen Stücken trennt er sich auch nur ungern, wenn er seinen Meister verlässt und auf Abenteuer auszieht.

Um seinen Meister und seine Vergangenheit als Turnierskämpfer zu verlassen, gibt es viele Gründe. So manchen plagt das schlechte Gewissen all seine Fähigkeiten abseits der wichtigen Schlachten und Gefechte gegen die Schwarzen Lande einzusetzen. Kaum ein Turnierskämpfer hat je einen Gegner im echten Gefecht besiegt und schon gar nicht getötet. Doch mit dem Einbruch des Jahres des Feuers ist die Zeit der Turniere wohl für einige Zeit vorbei und jeder muss sich beweisen, auf den Schlachtfeldern der blutigen Wirklichkeit.

Die Brutalität und Skrupellosigkeit in der weiten Welt erdrückt den jungen Turnierskämpfer, hat er bis jetzt stets nach den Regeln des Wettkampfes seine Kämpfe ausgetragen. Lange fällt es ihm schwer seine Gegner, die ihm nach dem Leben trachten, aus einer überlegenen Lage zu bekämpfen und selbst wenn er sein Leben dabei riskiert, schont er Unterlegene aus Gewohnheit. Seine Naivität und Bedachtsamkeit was Blut, Menschenleben betrifft, kann seine Gefährten in gefährliche Situationen bringen.

Ebenso wird man ihm Feigheit oder Zimperlichkeit vorwerfen können, wenn der Turniersritter nicht im Eilritt über schlammige Wege seine schöne Kleidung und Rüstung ruinieren will, oder wenn ihm der Kampf gegen ein halbes Dutzend Orks zu gefährlich erscheint. (»Die scheren sich ja nicht um die Ehre! Was wenn ich stürzen sollte? Die bringen einen kaltblütig um!«) Doch sind seine Kameraden in Gefahr und hat er einige Abenteuer hinter sich gebracht, gewöhnt sich der Turnierskämpfer an die brutale Realität und wird zum zuverlässigen Kämpfer.

Wo er jedoch unersetzlich scheint, ist im Umgang mit anderen Adligen, Rittern und Turnierskämpfern. Anhand der Wappen und Ausrüstung kann er schnell Adelsfamilien zuordnen, er kennt die neuesten Fehden und Bündnisse, weiß um die Ziele und Machenschaften der großen Familien und kann auf Turnieren und bei gesellschaftlichen Anlässen oft mit seinem Ruhm mehr erreichen als andere. Das Turnierrecht vieler Provinzen ist ihm bekannt, der Austragungsort aller wichtiger Wettkämpfe und er hat wohl jeden berühmten Turniersreiter der letzten Jahre persönlich getroffen oder gar schon besiegt.

Die Turnierskämpfer und Tjosterinnen sind weniger Rondra als Phex, Hesinde und Rahja zugetan. Manchmal verehren sie keine dieser Götter viel mehr als die anderen, selbst wenn sie sich an die Gebote der Ehre halten. Trotz aller Ritterlichkeit ist die Göttin des Krieges weniger die richtige Gottheit für jemanden, der Ritterlichkeit und Ehrenkodex als Regeln der höfischen und Turnier-Etikette betrachtet.

Der Turnierskämpfer zögert anfangs, echten Schaden anzurichten, lässt umgefallene Gegner aufstehen, unterbricht den Kampf gewohnheitsmäßig wenn der Gegner sich ergibt, ohne Hintergedanken und steckt seine Waffe weg. Er jammert wegen Herausforderungen und

langen Anreisewegen. Ganz allgemein ist er etwas naiv, was das ›Böse‹ in den Menschen betrifft.

Der Turnirkämpfer auf dem Weg ins Abenteuer: Gewissensbisse lassen ihn losziehen, oder der Zusammenbruch des Turniersystems in Garethien in der Kampagne um das Jahr des Feuers, vielleicht liegen die letzten Turniererfolge schon lange zurück, oder (bei frisch erschaffenen Helden) der Charakter will nicht in die Fußstapfen seines Lehrers treten, von dem er gelernt hat, sondern zieht los, um ein *echter* Kämpfer zu werden. Leider merkt er erst im Felde wie wenig er an echter Kampferfahrung besitzt.

Varianten des Turnirkämpfers

Die meisten Frauen und Männer die sich dem Turnier zum Broterwerb zugewandt haben, spezialisieren sich auf eine Waffengattung, um möglichst oft zumindest einen Preis einzuheimsen. Doch gibt es auch die Überlegung bei manchen, dass es wohl besser ist in jeder Disziplin zumindest einigermaßen geübt zu sein, um möglichst den Gesamtsieg zu erringen, selbst wenn man in keine einzige Einzeldisziplin für sich entscheiden konnte.

Die Tjosterin

»Die Tjosterei ist die Königdisziplin. Der stolze Einzelkampf, zwei Streiter mit ihren Pferden und Lanzen, ganz auf den Gegner konzentriert. Beide kennen sich schon vielen Auseinandersetzungen und der bessere, schlauere und geschicktere gewinnt. Derjenige, der die Bewegungen des Gegners im Voraus errät, seine Pläne ahnt und danach handelt. Das ist die Vollendung des Turnierkampfes!«

Sie ist geübt im Lanzengang mit der stumpfen Turnierlanze und der schweren Gestecksrüstung. Sie beherrscht es, ihr Pferd entlang der Bande zum Ziel zu lenken und mit gezieltem Lanzenstoß ihren Gegner aus dem Sattel zu befördern. Zwar hat sie auch die Grundlagen des Schwerekampfes und der Buhurt gelernt, doch sie ist nur zu Pferd mit einer Lanze in der Hand eine wahre Meisterin ihres Faches.

Die professionelle Tjosterin ist meist von echtem Adel und hat manchmal sogar ihr Handwerk bei einem echten Ritter erlernt. Die Kosten für die Erstanschaffung an Ausrüstung sind sehr hoch, so dass so manche professionelle Tjosterin ihre Karriere mit hohen Schulden beginnt, und manchmal auch so beendet. Denn Unfälle oder äußere Umstände können eine Turnierkarriere schnell Vergangenheit sein lassen.

Die Tjosterin ist in vielen Regionen bekannt und angesehen, ist eine hervorragende Kennerin von Pferden und Lanzenreitern, hat allerdings noch nie eine Kriegslanze geführt oder gar in einer Reiterformation gekämpft. Der Massenkampf am Turnier, die Buhurt, war das, was für sie einer Schlacht am nächsten kommt. Ihr Pferd ist auch besonders ausgebildet im typischen Turnierkampf und scheut nicht vor den vielen Wimpeln und Farben auf dem Turnierplatz, umso mehr jedoch vor stinkenden Orks und geifernden Kriegshunden.

Die Tjosterin (17 GP)

Die *Tjosterin* wird als *Knappin* (**MBK 114**) mit folgenden Abweichungen generiert:

Die Voraussetzung *Adliges Erbe* oder *Adlige Abstammung* entfällt. LeP -2, AuP -1. Zusätzlicher automatischer Nachteil: *Schulden* (1.500 Dukaten). Die für Nah- und Fernkampfwaffen sinken um 2 Punkte (Lanzenreiten, Raufen und Ringen bleiben also unverändert). Selbstbeherrschung und Kriegskunst je -2.

Zur Ausrüstung gehören zusätzlich ein erprobtes Pferd und ein bis zwei Turnierlanzen.

Der Vielseitige

Der Turnierkämpfer, der den Gesamtsieg auf einem Turnier erringen will, muss in vielen Disziplinen bewandert sein und kann sich nicht auf eine Waffenfertigkeit spezialisieren. Oft kämpft er mit dem Anderthalbhänder als bevorzugte Waffe, denn es ist nicht schwer dann auch ein Schwert oder einen Zweihänder zu führen, sind die Klingen doch sehr ähnlich.

Jedoch hat er auch den Umgang mit der Lanze einigermaßen erlernt, kann mit einer Jagdwaffe (meist dem Bogen) recht gut umgehen und kämpft auch mit einem Schwert recht geschickt. Jedoch schafft es der vielseitige Turnierkämpfer nicht so oft einen Sieg zu erringen, jedoch wird er mit Preisen überhäuft, sollte er es endlich wieder einmal schaffen. Trotz all dem sind die wenigsten Turnierkämpfer wirklich in allen Gebieten bewandert, sondern bemühen sich meist, eine spezielle Turnierdisziplin zu haben.

Der Vielseitige (19 GP)

Der *Vielseitige* wird als *Krieger aus Eslamsgrund* (**MBK 121**) mit folgenden Abweichungen generiert:

LeP -2, AuP -1. Zusätzliche automatische Nachteile: *Verpflichtungen* (*Lehrmeister*), *Schulden* (1.000 Dukaten). Bogen +4 statt Armbrust +4, Hieb Waffen +4 statt Zweihandschwerter/-säbel +4. Selbstbeherrschung -2, Kriegskunst -5.

Zur Ausrüstung gehört natürlich kein Kriegerbrief.

Der Fußkämpfer

Ausgestattet mit einer guten Rüstung, einem hervorragendem Turnier-Anderthalbhänder gibt es kaum jemanden, der gegen den professionellen Turnierkämpfer zu Fuß in seiner Disziplin siegen kann. Von seinem Lehrmeister hat er sehr viele Manöver und raffinierte Aktionen erlernt, durch seine Erfahrung mit dem Turnierwesen hat er weitere Vorteile. Er setzt sich gar nicht erst auf sein Pferd um an Tjoste oder Buhurt teilzunehmen, sondern bleibt nur am Boden.

Der Fußkämpfer (19 GP)

Der *Fußkämpfer* wird als *Adersin-Schwertgeselle* (**MBK 123**) mit folgenden Abweichungen generiert:

Die Voraussetzung *Adliges Erbe* oder *Adlige Abstammung* entfällt, ebenso wie die automatischen Nachteile *Eitelkeit* und *Arroganz*, die *Schulden* betragen nur 1.000 Dukaten. Hieb- und Stichwaffen +4 alternativ zu Schwerter +4. Selbstbeherrschung -1, Kriegskunst -1. Geographie, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde und Tierkunde können nicht gewählt werden (d.h. generell Staatskunst +2).

Die Fechtlehrerin

Die Fechtlehrerin, gut bezahlt und gepflegt, am Hofe eines horasischen Adligen. Sie unterrichtet jedoch womöglich auch gut zahlende Söhne und Töchter reicher Bürgerfamilien. Ihr Können ist nicht so spezialisiert und perfektioniert, wie das professioneller Kämpfer, sondern besonders auf Etikette und Staatskunst zentriert.

Sie unterweist die Zöglinge (12-18) auch in den Grundlagen der Menschenführung, da so mancher Zweit- und Drittgeborener seine Karriere im Militär des Horasiats sucht. Dabei wird das Auftreten gegenüber einfachen Soldaten ebenso erwähnt, wie die respektvolle Behandlung von Vorgesetzten, denn davon können viele Karrierechancen abhängen. Die Fechtlehrerin fühlt sich mehr dem pragmatischen Kampfstil des Horasmarschalls Sirensteen verbunden, als dem strengen Ehrenkodex sich duellierender Schwertgesellen und Rondrianer.

Phex, Hesinde und Horas sind wohl die Leitgottheiten dieser eher theoretischen Kämpferin, die auch weniger erfahren ist im offenen Feld. Sie unterrichtet nichts über Überleben in der Wildnis, Athletik oder Körperbeherrschung, nur die saubere Klingenföhrung und eine tadellose Fechtstellung sind ihr wichtig. Daher können ihre Schüler auf dem Parkett der Fechtthalle ungemein elegant in einer geraden Linie vor und zurück gehen, aber kaum ohne Stolpern über einen Waldpfad laufen oder an Treppen entlang ein Gefecht föhren. Das gemeine Raufen wird genausowenig gelehrt, wie das Ertragen von Erschöpfung und Schmerzen.

Die bevorzugten Waffen sind Florett und Degen, Waffen die man auch in den Fechtsälen der Großstädte mit stumpfem Korkende finden kann.

Variante: Die Reit- und Fechtlehrerin

Sie unterrichtet den Kampf mit dem leichten Säbel sowohl vom Pferde aus, als auch in Duellsituationen. Ansonsten hat sie eine ähnliche Einstellung zum Kampf, womöglich eine Spur rondrianischer.

Fechtschülerin (+9 GP)

Fechtschüler werden als Variante des *Höflings* (AH 89) generiert (mit einigen Abweichungen):

Zusätzliche Voraussetzungen: GE 12, KO 11. Zusätzliche automatische Vor-/Nachteile: Adliges Erbe oder Adlige Abstammung, Eitelkeit oder Arroganz 7. Kampf: Als +3-Nahkampf-Bonus für Höfling kann nur Fechtwaffen gewählt werden, durch Fechtschülerin kommt Fechtwaffen +3 hinzu; Säbel oder Schwerter +2. Körperbeherrschung +2, Tanzen +1. Gassenwissen +1, Menschenkenntnis -2, Überreden -1, Überzeugen +1. Keine Orientierung. Kriegskunst +4 (erstes Interessensgebiet, zwei weitere nach Wahl). Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade. Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Parierwaffen I, Schnellziehen.

Reit- und Fechtschülerin (+9 GP)

Wie *Fechtschülerin*, aber: Die Boni für Fechtwaffen gelten stattdessen für Säbel; Fechtwaffen oder Schwerter +2. Reiten +2. Staatskunst -2. Sonderfertigkeiten (stattdessen): Finte, Meisterparade, Reiterkampf, Wuchtschlag. Verbilligte Sonderfertigkeiten (stattdessen): Linkhand, Schildkampf I, Schnellziehen.

Anmerkung

Die GP für diese Profession wurden nicht nachgerechnet, sondern nach Gutdünken festgesetzt. Da sie sehr vielseitig ist (weiß viel, hat Beziehungen, kann Fechten, Reiten, sich an Adelshöfen bewegen, etc.), sollte sie nicht zu billig sein, wenn es sich auch nicht um eine klassische Kämpfer-Profession handelt.

Der ehemalige Arbalettier seiner Majestät

Der pragmatische Söldner lehrt den besonderen Umgang mit seiner Waffe, der Arbalette. Er sieht sie nicht einfach als Waffe des Masseneinsatzes, sondern als die Waffe des denkenden Soldaten, der mit einem Schuß die Kampfsituation verändern will. Er bringt seinen Schülern bei, wie sie ihre Ausrüstung warten, Sehnen herstellen, die Mechanik reinigen und treibt ihnen jeden Rest rondrianischen Ehrgefühls aus: Offiziere sind das erste Ziel, auf das es zu schießen gilt, der gezielte Treffer, der sofort kampfunfähig macht, ist so gut wie ein Sieg.

Aber man sieht sich nicht als einfachen Armbruster, nein, man kann seine Waffe schneller spannen als jeder andere, investiert Geld in die zwergische Variante, kennt alle Bolzentypen in und auswendig, kann Signale verschießen, Hakenbolzen und Brandpfeile. Im Notfall schlägt man mit seiner Armbrust dem Gegner eine über, damit man Zeit gewinnt, seinen Kusliker Säbel zu ziehen.

Man lernt Tarnen und Täuschen, eine zweite Waffe mit zu schleppen und die mechanischen Prinzipien von Belagerungswaffen und der modernen Torsionsbündelhandschusswaffen. Die Silasia (Turmschild) ist die einzige Wehr, wenn man gegen feindliche Schützen ins Feld zieht, aber eher gemieden, da Sich Verstecken und Schleichen durchaus zum Handwerkszeug des Arbalettiermeisters gehören.

Arbalettier (+2 GP)

Der Arbalettier wird als *Söldner (Schütze)* (**MBK 128f.**) mit folgenden Abweichungen generiert:

Armbrust +1 (Bogen kann nicht gewählt werden). Schleichen +1, Sich Verstecken +2. Mechanik +2. Holzbearbeitung +2. Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit (statt verbilligt). Verbilligte Sonderfertigkeiten: Improvisierte Waffen (statt Rüstungsgewöhnung II).

Ausrüstung: Arbalette statt Leichte Armbrust. Zusätzlich zu 10 normalen Bolzen je 5 Bolzen zwei anderer Typen (siehe **Aventurisches Arsenal 46f.**).