

Tyll Zybura

Mit Anregungen von Ulrich Lang und Nicolas Sobel

Aventurisches Söldnerwesen

Stand: 19-10-04

Einleitung

Zur Terminologie: Der Einfachheit halber wird meist 'Compania' oder 'Fähnlein' verwendet, um eine Söldnertruppe zu bezeichnen - die Truppenstärke kann jedoch von einem halben Dutzend bis zu mehreren Hundert betragen.

Söldner werden allgemein als hundsharte, rohe und ehrlose **Brandschatzer, Mordbrenner und Schlachtenbummler** angesehen, die in blutigen Riten Kor huldigen und sich zu seinen Ehren auf dem Schlachtfeld gegenseitig dahinmetzeln. Gerade die **Kor-Religion** wirkt abstoßend auf die meisten DSA-SpielerInnen, der religiöse Gegensatz des rondragefälligen Kampfes und die Abschätzigkeit von Rondra-Geweihten gegenüber 'unehrenhaftem Söldnerpack' sorgen für ein noch schlechteres Image der Mercenarios, Landsknechte oder Djunedim.

Die einzelnen **offiziellen Texte** zum aventurischen Söldnerwesen widersprechen oft jedoch einander und gelegentlich sogar sich selbst, was es noch schwieriger macht, das Söldnerwesen zu fassen und im Rollenspiel zu verwenden. Dabei lässt sich insgesamt aber durchaus eine Darstellung feststellen, die **der blutigen Reputation widerspricht**, wie sie oben skizziert wurde.

Dies soll im Folgenden aufgenommen und ergänzt werden, **um Söldner-Charaktere auch in Heldengruppen gut spielbar zu machen** und ihnen einen stimmigen gesamtaventurischen Rahmen zu geben. Dabei sind natürlich alle als 'Faktenwissen' dargestellte Informationen in dieser Spielhilfe inoffiziell! Fachvokabular, Soldlisten mit konkreten Geldwerten sowie Regelerweiterungen werden hier *nicht* geliefert.

Kapitelübersicht

Kor, Phex und Rondra - Schlachtkunst oder Kriegskunst?

Die blutrünstige Kor-Religion ist seit einigen DSA-Jahren eng mit dem aventurischen Söldnerwesen verknüpft. Dass sich dabei gewisse Widersprüche ergeben und wie man diese lösen kann, wird in diesem Kapitel ausgeführt.

Der Khunchomer Kodex

Im Khunchomer Kodex ist alles niedergelegt, was Söldner *und* Auftraggeber über ihr Geschäft wissen müssen. Hier sollen der Hintergrund des Kodex, sein Inhalt und seine Bedeutung genauer beleuchtet werden.

Wann ist man eine Söldnerin?

Wann man eine Zimmerfrau oder Schmiedin ist und wie man dazu wird, ist einfach zu beantworten - aber wie ist das mit dem Söldnerhandwerk? Kann man es wie einen normalen Beruf erlernen? Wer würde sowas wollen? Welche Rechte und Pflichten bringt der Beruf mit sich? Und wie kann die Söldnerin ihren Stand nachweisen?

Das Söldnerbanner

Wie ist ein Banner eigentlich organisiert? Wie lebt es sich darin im Alltag? Welche bekannten Banner gibt es in Aventurien? Diesen Fragen soll hier nachgegangen werden, um ein wenig Hintergrund zur Herkunft und zum Spiel eines Söldner-Charakters zu geben.

Die Söldnerin im Rollenspiel

Als Söldnerin hat man einen 'anständigen' Beruf erlernt und hat es eigentlich nicht nötig, mit einer Heldengruppe durch die Gegend zu ziehen, um 'gute Taten' gegen meist nur geringen Lohn zu tun. Dieses Kapitel gibt Tipps und Hintergrundüberlegungen dazu, wie man eine solche Abenteurer-Söldnerin spielen und mit Leben versehen kann.

Offizielle Quellen für diese Spielhilfe

- ∞ **Aventurische Götterdiener** 70f. (Korgeweihete)
- ∞ **Geographia Aventurica** 170ff. (Die Heere Aventuriens)
- ∞ **Götter, Kulte, Mythen** 87f. (Kor)
- ∞ **Mit blitzenden Klingen** 127ff. (Söldnerwesen und Professionsvarianten)

Weitere:

- ∞ **Borbarads Erben** (Heere der Heptarchien, Aranien, Blutige See)

- ⌘ **Feenflügel** (Uhdenberger Legion)
- ⌘ **Herzogtum Weiden** 54 (Donnerorden)
- ⌘ **Königreich Almada** 73 (almadanische Landsknechte)
- ⌘ **Land an Born und Walsach** 40 (bornisches Söldnertum)
- ⌘ **Meridiana** 71 (Alanfanisches Heer)
- ⌘ **Wüste Khom** 18 (im Meisterinformationen-Band) und 92 (Stadtbeschreibung Khunchom)

Kor, Phex und Rondra - Schlachtkunst oder Kriegskunst?

Entgegen der Angabe aus **GA** 172, dass Söldnerbanner "häufig" von Kor-Geweihten geführt werden, gibt es laut **AG** 70 nur sehr wenige Kor-Geweihte in Aventurien, deren Verbreitung zudem fast gänzlich auf Südaventurien beschränkt ist. Auch erscheint es wenig plausibel, dass die meisten Söldnerinnen Kor überhaupt nur als Hauptgottheit verehren. Denn das Dogma des 'guten Kampfes' in seiner krassen Interpretation durch die Kor-Kirche führt jedes Fähnlein ziemlich schnell **in den Untergang** - und sei es ein dem Schnitter gefälliger.

Die allermeisten Companias werden sich eine Kor-Geweihte oder auch nur mehrere korgläubige Mitglieder überhaupt nicht leisten können - sie gefährden in **ihrem Egoismus und ihrer Todessehnsucht** alle anderen Teile des Fähnleins und damit letztlich den Sieg selbst, denn man kämpft schließlich für eine Soldgeberin und nicht um des Kämpfens willen. Übermäßige - korgefällige - Grausamkeit wird also nur bei wenigen Auftraggeberinnen und Hauptfrauen gern gesehen.

Das führt dazu, dass sich die Kor-Anhängerinnen in eigenen Companias sammeln, die dann ob ihrer Todesverachtung und Blutrünstigkeit, aber natürlich auch ob ihrer Effektivität, schnell berühmt werden. Von diesen Truppen gibt es einige namhafte (siehe **GKM**) - und mehr nicht. Insgesamt dürfte man sie an den Fingern beider Hände abzählen können.¹

Die restlichen Söldnerhaufen werden wahrscheinlich **eher im Geiste von Phex**, gelegentlich auch dem von **Rondra**, geführt: man übt einen gefährlichen Beruf aus, aber **die Schlacht ist kein Selbstzweck**, sondern mit etwas Glück und Umsicht eine Quelle von

¹ Übrigens erscheint es hier angebracht, darauf hinzuweisen, dass sinnloses **Schlachten und Metzeln** laut **GKM** durchaus **nicht korgefällig** ist. Zwar wird Mühlingen in Gareth als quasi-heiliger Ort für Kor-Anhängerinnen genannt, aber das dortige Massaker schwergerüsteter Garden an faktisch wehrlosen Protestierenden wird - so kann man zumindest annehmen - von vielen Geweihten durchaus im Widerspruch zum Dogma, dass "welche, die nicht kämpfen, zu verschonen" sind, gesehen. Ob die allenfalls mit Werkzeug bewaffneten Bürgerinnen als Kombattanten im Sinne des Khunchomer Kodex (siehe dort) betrachtet werden können, ist jedenfalls Auslegungssache.

Reichtum oder Ruhm. Andere Söldnerführerinnen scheren sich vielleicht einen feuchten Kehrriech um die Götter, sie sind in der Schlacht zynisch geworden und ihr einziges Streben ist, möglichst viele Waffenschwestern und -brüder heil wieder nach Hause zu bringen - ihren Beruf wechseln sie nur deshalb nicht, weil sie nichts anderen gelernt haben.

Für die meisten Söldnerinnen ist eine Schlacht nämlich deutlich **kein frohgemutes Ereignis**, das sich nur dann so wirklich gelohnt hat, wenn man möglichst bis zum Knie im Blut gewatet ist. Im Gegenteil dürften die meisten Companias die Haltung vertreten, dass eine Schlacht dann einen wünschenswerten Verlauf genommen hat, wenn **wenig Blut** geflossen ist und der Feind trotzdem besiegt werden konnte! Denn das bedeutet, dass man sich klug angestellt hat und effektiv vorgegangen ist.

Klugheit und Effektivität sind auch die Tugenden der 'guten Strategin' - ein Ideal, welches unter den Söldnerführerinnen des Lieblichen Felds weit verbreitet ist. Hier hat die **Nandus-Kirche** neuerdings einen wachsenden Einfluss, deren Mitglieder gerade in den vergangenen Borbarad-Kriegen gern unter Söldnervolk gepredigt haben. Die Nandus-Kirche will (vgl. **GKM** 91 und **AG** 71) bald regelrechte 'Fortbildungen' für verdiente Hauptfrauen und -männer anbieten, in denen geschickte Kriegskunst nach alten güldenländischen Quellen und nach wiederentdeckten Texten aus den Magierkriegen gelehrt werden soll - wobei dann auch der Einsatz und Gegeneinsatz von Magie, Dämonen, Elementaren und modernem Kriegsgerät behandelt werden wird.

Die vorherrschende Söldner-'Philosophie' wird aber letztlich **ein gesunder Realismus** sein: der Krieg und seine Opfer werden nicht romantisch verbrämt, ein Kampf wird mit guter Truppen-Moral gewonnen und die ist von perfekter Planung und reibungsloser Logistik abhängig - und nicht zuletzt auch von gutem und regelmäßigem Lohn.

Der Khunchomer Kodex

Hintergrund und Verbreitung

Der Khunchomer Kodex wurde **um 300 BF gestiftet** durch den Rondra-Geweihten und späteren Heiligen der Kor-Kirche Ghorio von Khunchom - und hatte damit sieben Jahrhunderte Zeit, sich in Aventurien zu verbreiten und das absolute Standardwerk für jede Form des bezahlten Kriegshandwerks zu werden.

"Auf den Kodex!" ist ein Schwur, den man von Neersand bis Al'Anfa kennt und ehrt, wann immer man es mit dem rauhen Söldnervolk zu tun hat. Denn der Kodex ist allen halbwegs zwölfgöttertreuen Söldnern heilig, sein Anspruch auf **gottgegebene Gültigkeit** wird von der Kor-Kirche notfalls auch mit der Waffe verteidigt und zumindest von der Rondra-Kirche wird das Werk des Heiligen Ghorio offiziell anerkannt.

Natürlich gilt der Kodex nicht immer und überall oder in der selben Form, es existieren diverse **Varianten des Kodex** je nach 'Stil' der Compania (Garetier, Almadaner, Horasier, Al'Anfaner oder Tulamiden - siehe auch **MBK**), genauso wie es verschiedene Verständnisse von 'gutem Kampf' und 'gutem Gold' gibt.

Insbesondere in den nördlichen Landen, die in ihrer Geschichte stark von der Rondra-Kirche geprägt sind, durch die Herrschaft der Priesterkaiser aber auch viel rondrianisches Traditionswissen verloren haben, könnte es **neben dem Kodex althergebrachte Artikelbriefe und rondrianische Satzungen** geben, die den Kodex für einzelne Companias vollständig ersetzen. Trotzdem sollten alle SöldnerInnen, die etwas auf sich halten, den Kodex kennen und sich auch darauf berufen können.

Der Inhalt des Kodex

Der Khunchomer Kodex enthält einen **gewaltigen Schatz an kriegshandwerklichem Wissen**: Soldrichtlinien, Angaben zu Beuteanteilen und Sterbegeldern, Söldnerlehre, Verhaltensregeln für die Verhandlungen sowie für spezielle Schlachtverläufe und für Interessenskonflikte zwischen Soldnehmer und Soldgeber.

Einige dieser Punkte sollen hier in etwas größerem Detail betrachtet werden - wobei die hier vorgestellten Regeln natürlich **nur Vorschläge** sind, die die Grundlage des Kodex bilden könnten. Wir haben die folgenden ausgewählt und beschrieben, weil sie am ehesten **Niederschlag im Rollenspiel** (einer Söldnerin in einer Heldengruppe) finden können.

Sold

Söldner werden normalerweise pro Tag bezahlt - gelegentlich auch pro Woche, in großen Kriegen meist pro Monat als komplette Einheit. Offiziere, Magier, Spezialisten und Truppen, die besondere Ausrüstungsstücke (alles über eine festgelegte 'Standard-Wehr' hinaus) mitbringen, werden immer weit höher besoldet als die Gemeinen.

Prämien

Eine 'Erfolgprämie' ist bei schwierigen Einsätzen immer angemessen, die Höhe aber Verhandlungssache. Gegebenenfalls (meist im Fall von territorialen Eroberungen oder von Schatzgräber-Expeditionen) müssen der Compania Beuteanteile gewährt werden, deren genaue Verteilung dann von den Offizieren übernommen wird.

Sterbegelder

Todesfälle bei der Erfüllung des Auftrags (nicht bei einer dummen Schlägerei, durch Krankheit oder ähnliches) werden mit einem fest vereinbarten Sterbegeld quittiert, das normalerweise höher ist, wenn der Leichnam geborgen wurde und bestattet werden muss.

Ehre gebührt den Gefallenen

Es ist für jede Compania eine Frage der Ehre, ihre Toten nicht einfach auf dem Schlachtfeld zurück zu lassen. Wenn es irgend machbar ist, sollen mit dem Feind festgelegte Waffenruheperioden ausgemacht werden, während der beide Seiten friedlich ihre Gefallenen einsammeln und bestatten können (die **'Marbosfrist'**). (Solche Fristen sollten möglichst auch für neue Verhandlungen der kriegführenden Parteien genutzt werden.) Wenn die Herkunft der Gefallenen bekannt ist, sollte die Familie informiert werden, sobald es die Compania das nächste Mal in die Nähe des Heimatortes führt.

Ehre gebührt den Besiegten

Ein besiegter Gegner wird im Sinne der Ronda geschont (auch wenn natürlich Sicherheitsvorkehrungen wie Waffenkonfiszierung oder Haft angebracht sind), ebenso wird Leib und Leben von Nicht-Kämpfern unangetastet gelassen - was insbesondere Vergewaltigungen strengstens ausschließt (einer der größten Frevel, den die zwölfgöttlichen Kirchen kennen)!

Zwangsrekrutierungen aus der Zivilbevölkerung (eines besiegten Volkes oder eroberten Landstrichs) jedoch sind erlaubt, sofern sie dem Ausgleich der eigenen Verluste dienen, nicht darüber hinaus. (Versklavungen für die Zwecke des Soldgebers sind wiederum nicht gesondert geregelt und werden nach gesellschaftlichem Kontext gehandhabt.)

Besitz, wem Besitz gebührt

Plünderungen und Beutezüge in eroberten Territorien sind im Sinne des Phex legitim², auch wenn der Kodex vorsieht, dass man niemandem die Existenzgrundlage nehmen soll. Tempel und heilige Orte (nicht nur zwölfgöttliche!) sind von der Plündererlaubnis ausdrücklich ausgeschlossen. (Die Gründe sind hier weniger moralische, als vielmehr praktische, denn hungernde Flüchtlingsströme und großflächige zivile Unruhen sind fast nie im Sinne des Soldgebers - und mit den Göttern egal welchen Volkes sollte man es sich erst recht nicht verschmerzen.)

Ehre gebührt den Siegern

Es ist für die meisten professionellen Söldner selbstverständlich, dass sie keinen persönlichen Groll gegen den Feind hegen, dem sie unterlegen sind. Auch wenn Freunde, Liebhaber und langjährige Kampfgefährten getötet wurden - das ist der Beruf, den sie gewählt haben. Insofern kommt es oft vor, dass Überlebende einer unterlegenen oder gar aufgeriebenen Compania sich der Fahne des siegreichen Banners anschließen und dort problemlos

² Hier klingt ein wenig die tulamidische Tradition durch: 'Eigentum' ist das, was als solches behaupten kann, nachdem man es sich genommen hat. Besiegt zu werden bedeutet, die Verteidigungsfähigkeit des eigenen Besitzanspruchs zu verlieren - und damit des Eigentums nicht mehr würdig zu sein.

Aufnahme finden, um die eigenen Reihen wieder zu vervollständigen (nachdem sie eventuell wertvolle taktische Informationen an ihre neuen Befehlshaber weitergegeben haben).

Der Kodex unterstützt dieses Verhalten als Teil der Söldnerehre.

Söldnerehre

Ein angeworbenes Fähnlein wird dafür bezahlt, sein Leben im Dienste der Auftragserfüllung aufs Spiel zu setzen und das wird es auch tun. Eine Einheit, die Feigheit zeigt oder gar einen höheren Sold der Gegenseite akzeptiert, sowie einzelne Söldner, die vom Dienst desertieren, gelten als **'vertragsbrüchig'** und werden fortan von Kameraden und Auftraggebern gemieden wie die Pest. Das trifft auch auf solche zu, die bei einer Anwerbung falsche Referenzen angeben, oder Fähigkeiten, die sie nicht besitzen.

Einzelne Söldner, die überführt werden, ihre Compania an den Feind verraten zu haben, werden kurzerhand hingerichtet und dann nie wieder namentlich in Erzählungen erwähnt. Diese 'Strafe' über den Tod hinaus hat ihren Hintergrund im Rondra-Kult, wo der Ruhm des eigenen Namens ein Teil der göttlichen Unsterblichkeit ist, den selbst ein Mensch erreichen kann - Verrätern wird dieser Ruhm nicht einmal im Schlechten gegönnt.

Verhältnismäßigkeit und 'Blutzoll'

Wenn die Compania im Einsatz feststellt, dass der Auftrag nicht ohne größte Verluste oder gar nicht erfüllt werden kann, dann ist ein taktischer Rückzug kein Ehrverlust. Wenn sich herausstellt, dass der Soldgeber den Tod des kompletten Fähnleins oder eines großen Teils desselben wider besseren Wissens in Kauf genommen hat, dann gilt der Soldgeber seinerseits als **'vertragsbrüchig'**, muss Kompensation bezahlen und wird so schnell nicht wieder Soldnehmer finden. (Manchmal wird die höchste, bei einem Auftrag vernünftigerweise zu erwartende und für das Fähnlein akzeptable Anzahl von Verlusten sogar vertraglich als sogenannter **'Blutzoll'** festgelegt.)

Disziplin und Gehorsam

Gemeine Söldner haben ihren Befehlshabern unter allen Umständen zu gehorchen. Auch wenn Companias im Allgemeinen nicht für ihre Disziplin bekannt sind, spielt sie gerade in eingespielten Truppen doch eine große Rolle. Ein Söldnerführer hat einen ähnlichen Status, wie ein Kapitän zu hoher See, seine Befehle sind Gesetz, denn er hat den Überblick über alle Truppenteile und die Verantwortung für den Gesamtverlauf des Kampfes. Natürlich ist er auch der letzte, der das Schlachtfeld verlässt, wenn eine Niederlage droht, und er wird sein äußerstes tun, um alle seine 'Schäfchen' zu retten.

Schont die Feldscher und die Verwundeten

Keiner Kriegspartei sollte daran gelegen sein, die Wundärzte der Gegner zu töten oder gar Lazarets anzugreifen, denn wenn man sich im Falle einer Niederlage in Gefangenschaft begibt, möchte man ja ebenfalls versorgt werden und nicht am Wundbrand verrecken. Feldscher und Medici tragen deshalb im Feld besondere Uniformen oder Abzeichen, die deutlich erkennbar sind und sie zu unantastbaren Personen machen (ähnliches gilt für Feldgeweihte). Es braucht schon gehörigen Mut, um sich als Feldscher mit lauter Stimme, Koffer und Segeltuchbahre ohne jede Deckung einen Weg über das tobende Schlachtfeld zu bahnen - aber nur selten wird man dabei versehentlich ernsthaft verletzt.

Der Missbrauch dieser Vereinbarung durch Fälschung solcher Abzeichen, um z.B. Saboteure oder Spione hinter die gegnerischen Reihen zu schmuggeln, kommt zwar gelegentlich vor, ist jedoch nur selten erfolgversprechend, da Personen mit Sonderstatus auch entsprechend streng kontrolliert und überwacht werden.

Der 'Weg des guten Kampfes'

Die diesbezüglichen Regeln, die ursprünglich an die Glaubenssätze der Kor-Religion angeschlossen, sind wahrscheinlich recht auslegungsbedürftig. Für die Kor-Anhänger ist ein 'guter Kampf' möglichst langwierig und blutig, körperlich verlustreich und herausfordernd, gekämpft wird am besten bis zum Tod - was für die allermeisten Companias realistisch-weise jedoch kein erstrebenswertes Ziel sein kann. Deswegen hat jedes Fähnlein seine eigene Vorstellung vom 'guten Kampf' - effiziente Taktik und umsichtige Strategie wurden weiter oben schon genannt, phexische Schläue und rondrianische Ehrenhaftigkeit ebenfalls.

Ein wichtiger Teil des 'guten Kampfes' in jeder Auslegung (außer den allerblutigsten) ist die **'Kombattanten-Regel'**: als Gegner gilt nur, wer kämpft! Das schließt für die meisten Companias Zivilisten aus, weswegen sie keine Aufträge annehmen, die z.B. ausschließlich aus der Verwüstung eines wehrlosen Landstrichs oder Terrorisierung unbewaffneter Bevölkerung bestehen. Sehr wohl als Kombattanten gelten natürlich 'bewaffnete Verteidiger': eine Stadtgarde, ein Schatzwächter oder die Armee eines bislang friedlichen Landes, die selbst nicht attackieren, sich aber wehren können, wenn sie angegriffen werden.

Der 'Weg des guten Goldes'

Die Auslegungsvielfalt des 'guten Goldes' ist genauso groß, wie die des 'guten Kampfes', vor allem geht es aber darum, dass ein Söldner sein Handwerk ausschließlich gegen angemessenen Lohn ausübt - gegen "gutes Geld" also, wie jeder andere Berufsstand ja auch -, was auch bedeutet, dass es strikt verboten ist, *ohne Anstellung* Kämpfe zu beginnen oder gar zu marodieren!

Weiterhin bezeichnet das 'gute Gold' im Söldnerjargon **auch die moralische Qualität** eines Auftrags, hier kann man sich viele verschiedene Abstufungen vorstellen:

- ☞ **'Rotes Gold'** bekommt man für Aufträge, die besonders grausame Kämpfe mit hohem Blutzoll erwarten lassen. Das kann für ein korgefälliges Fähnlein ein bevorzugter Auftrag sein, eine eher strategisch orientierte Compania wird solche Einsätze wohl eher vermeiden und 'rotes Gold' nur widerwillig akzeptieren oder gleich ablehnen (was man sich aber auch erstmal leisten können muss).
- ☞ **'Schwarzes Gold'** ist der Lohn für Einsätze, die in einer oder mehrer Hinsicht den Statuten des Khunchomer Kodex widersprechen. Darunter fallen die allermeisten Dienste im Namen der Heptarchen, aber z.B. auch Aufträge wie die Zerstörung eines Rastullah-Tempels durch alanfanische Söldnereinheiten. Auch wenn diese Einheiten durch den eigenen Boron-Glauben abgesichert sind und deshalb sicher nicht von sich selbst glauben, 'schwarzes Gold' genommen zu haben, könnten andere Söldnereinheiten (tulamidische oder garetische) das durchaus unterstellen und sich dabei auf das Tempel-Tabu im Khunchomer Kodex berufen. Auch 'schwarzes Gold' abzulehnen kann sich eine Compania nicht immer leisten, weswegen es hier diverse verschämte Unterkategorien wie **'graues Gold'** (für geringere Verstöße) oder **'Rußgold'** (das man durch Bußtaten bei Gelegenheit wieder blank putzen kann) gibt.
- ☞ **'Weißes Gold'** erhält man für Aufträge, die wenige oder überhaupt keine Kämpfe erfordern und die keine Verluste erwarten lassen: routinemäßige Bewachungseinsätze oder reine Abschreckungs- und Drohmaßnahmen. 'Weißes Gold' wird von harten Kor-Anhängern meist rundheraus abgelehnt und auch eher pragmatisch orientierte Companias schämen sich solcher Einsätze gelegentlich, weil sie dem eigentlichen 'Berufsziel' widersprechen. Normalerweise sind Weißgold-Aufträge jedoch begehrt, eben *weil* sie guten Verdienst für wenig Handlung bedeuten.
- ☞ **'Falschgold'** ist der abfällige Begriff für die viel zu geringe Vergütung von Einsätzen, die einen höheren Blutzoll fordern als erwartet bzw. als vom Soldgeber in Aussicht gestellt wurde. Wer mit 'Falschgold' bezahlt wurde, wurde betrogen und ist nicht mehr an seinen vertragsbrüchigen Soldgeber gebunden.
- ☞ Auf **'Katzengold'** (auch ironisch **'gutes Silber'** genannt) sind schließlich jene Companias angewiesen, die schon lange keine richtigen Aufträge mehr bekommen haben: für kleinste Summen müssen sie die billigsten Dienste erledigen, nur um sich über Wasser halten zu können, und werden dabei von bessergestellten Einheiten mit Mitleid oder Verachtung betrachtet.

Die Anzahl weiterer 'Sorten' von Lohngold ist nur durch die metaphorische Phantasie der Söldner selbst beschränkt, da es sich keinesfalls um festgeschriebene Kategorien handelt, sondern um reinen Berufsjargon, den auch nur die routiniertesten Soldgeber in seinen Feinheiten kennen.

Insgesamt widerspricht diese Differenzierung des 'guten Goldes' übrigens deutlich dem **Vorurteil**, dass alle Söldner jeden beliebigen Auftrag annehmen würden, wenn nur die Bezahlung stimmt - auch die härtesten Kriegsleute machen sich als Lebewesen mit Seele

(durchaus im aventurisch-kosmologischen Sinne) Gedanken über ihr Tun und über die Grundsätze ihres Berufs.

Weitere Inhalte

Zu den oben genannten kommen sicherlich noch einige Regeln mehr:

- ⌘ Akribische Spezialklauseln für bestimmte exotische Auftragsformen und Auftraggeber.
- ⌘ Vorschläge für disziplinarische Bestrafungen bei verschiedenen Vergehen.
- ⌘ Festlegung der Mindestdauer einer Verpflichtung in der Compania, z.B. ein halber oder ganzer Götterlauf.
- ⌘ Festlegung einer Grenze für Spieleinsätze in der Einheit (z.B. höchstens ein Monatslohn) und wie man mit Falschspielern verfährt.
- ⌘ Viele weitere Verhaltenssätze für den Umgang innerhalb eines Fähnleins und im Kontakt mit z.B. konkurrierenden Söldnertruppen.
- ⌘ Vorschläge und Regeln für die Zusammensetzung und Benennung von Einheiten und für die Wahl von Farben, Erkennungszeichen und Standarten.
- ⌘ Hinweise und Ratschläge, die man im Kampf mit bestimmten Gegnern oder in bestimmtem Terrain beachten sollte.
- ⌘ Weitgehend wohl veraltete (bzw. in neueren Ausgaben aktualisierte) politische Ratschläge, in welchen Ländern man welche Eigenheiten beachten sollte, etc.
- ⌘ Vorschriften, wie lange man bei Lohnverzug dem Soldgeber treu bleiben muss und welche Handlungen bei Überschreiten der Frist ge- und verboten sind.
- ⌘ Einige archaische Regeln, deren Sinn sich heute kaum mehr jemandem erschließt.

Höchstwahrscheinlich **nicht enthalten** ist bürokratisches Tabellenwerk wo unmittelbar für jede Fähigkeits- und Ausrüstungsklasse der Sold abzulesen ist. Der Kodex ist immerhin mehrere hundert Jahre alt - da sind seitenlange Beispiele und Präzedenzfälle viel wahrscheinlicher!

Der Kodex und die Kor-Priesterschaft

Als **Hüter des Kodex** erfüllen die Geweihten des Kor insofern aller Wahrscheinlichkeit nach auch juristische und diplomatische Funktionen (was offiziell jedoch nicht so angelegt scheint):

Die Geweihten memorieren den Kodex (Bücher-*Abschriften* sind äußerst unpraktisch und werden die erste Schlacht kaum überdauern) und geben dieses Wissen gerne an die Fähnlein weiter, in deren Reihen sie gerade kämpfen (wobei man sich durchaus eine Art Wan-

derpriesterschaft vorstellen kann). Sie werden bei schwierigen Verhandlungen gern hinzugezogen, um **den Kodex auszulegen, Präzedenzfälle zu rezitieren und Schlichtungsvorschläge zu machen**. Ihre Entscheidungen werden dann meist von beiden Streitparteien akzeptiert.

Weiterhin überliefern die Kor-Geweihten **die Taten großer Companias** und einzelner legendärer Söldnerführer - nicht nur berichten sie von den Kämpfen und Siegen solcher Helden des Kriegshandwerks, sondern auch darüber, wie diese den Kodex ausgelegt haben. Ähnlich wie den rondratreuen Kriegern gilt es vielen Söldner als das höchste Lebensziel, als ruhmreiche Vorbilder einst in den Erzählungen der Geweihtenschaft erwähnt zu werden.

Genauso werden jedoch auch mahnende **Beispiele von Verrat** am Fähnlein und am Soldgeber überliefert, die die Götter erzürnten und ganze Schlachten letztlich zum Schlechten ausgehen ließen.

Alle diese Erzählungen und Auslegungen sind **Teil des Khunchomer Kodex** im weitesten Sinne - immer wieder schreiben einzelne Kor-Geweihte den Kodex fort, notieren ihre Erfahrungen und Erlebnisse darin, und aktualisieren veraltete Passagen, so dass 'der Kodex' eigentlich ein stetig wachsendes und überprüftes Werk hunderter Autoren ist. Im **Haus des Kodex** zu Khunchom werden diese Änderungen von der berühmten Geweihten Yorgaine al-Samandra gesammelt, bewertet und gegebenenfalls für autoritativ erklärt.

Wann ist man eine Söldnerin?

Leider gibt es zu diesen Fragen **kaum offizielle Informationen**.

Zunächst einmal kann man wohl sagen, dass das Söldnerhandwerk **ein Beruf wie jeder andere** ist. Dieser Beruf bedarf in den meisten Fällen wohl keiner umständlichen und unsicheren Verbriefung und Besiegelung - man *ist* Söldnerin, wenn man als **Mitglied einer Söldnereinheit** anerkannt wird, ob noch im Ausbildungsstatus oder bereits kampferprobt. Söldnerinnen *ohne* Truppenverband müssen ihren Beruf zunächst behaupten und bemühen sich dann hoffentlich, eine entsprechende Anstellung zu finden - natürlich sollten sie ihre **Fähigkeiten** unter Beweis stellen und **Referenzen** anführen können, gegebenenfalls kann eine potentielle Soldgeberin sie auch Prüfungen unterziehen.

Vorstellbar ist aber lokal (z.B. im Lieblichen Feld) auch **eine Art Zunftsystem**, mit Mitgliedsbüchern und festen Beitragszahlungen je nach Rang, dafür aber auch mit garantiertem **Lohnausgleich** in knappen Zeiten, oder sogar Ausfalls-, Invaliden-, Versehrten- und Hinterbliebenen-**Renten**. Als Söldnerin wird man in allen Gegenden Aventuriens wahrscheinlich vom etwaigen Pflichtdienst in der Landesarmee ausgenommen sein, oder ihn vor Antritt abgeleistet haben müssen.

In den meisten Gegenden (vor allem des Südens), wo Menschen keine 'juristischen Personen' sind und weder Bürgerrechte noch Bürgerpflichten haben, sollte es **kein größeres Problem für Freie/Rechtlose** sein, **Söldnerin zu werden**: die Armen, die der Überlebenskampf in den Straßen Fasars oder Al'Anfas gestählt hat, werden sicher gelegentlich gern genommen - oder einfach 'gekeilt', d.h. **zwangsrekrutiert**. Und der Ruhm einiger Companias gerade im Tulamidenland und in Meridiana ist sicher so groß, dass die jungen Männer und Frauen, deren **Sehnsucht nach Abenteuer** stärker ist, als das Bedürfnis nach Heim und Sicherheit, von weit her kommen, um sich zu bewerben. Söldnereinheiten sind in diesen Ländern so mächtig und einflussreich, wie ihre lokalen Granden oder Potentaten es erlauben, sie sind an nichts gebunden, außer an die Gesetze, die die jeweils Mächtigeren erlassen, oder an ihre Ehre, den Khunchomer Kodex und ihre selbstgesetzte Kampf- und Geschäftsphilosophie.

In den nördlichen Ländern dürfte es ein wenig komplizierter sein, denn als Bauern-, Handwerker- oder Bürgerstochter hat man bestimmte Pflichten gegenüber der örtlichen Lehnsherrin oder dem Magistrat der Stadt. Dazu gehört z.B. auch der **Dienst an der Waffe**, in der Stadtwache oder gar in der Armee - aus solchen Pflichten kann man sich nur mit viel Gold freikaufen.

Das Söldnerleben hat deswegen im Mittelreich oder gar im Bornland einen **Ruf von grenzenloser Freiheit** und Selbstbestimmung ("Lustig ist das Söldnerleben, Faria-faria-ho ..."), was allerdings auch **allerhand Gesindel** in den Beruf lockt, das anderswo nun als Verweigerin oder Zehntprellerin gesucht wird - wehe jener, die wiedererkannt wird, wenn ihre Compania einmal die heimischen Dörfer durchzieht! Da aber der Arm des aventurischen Gesetzes ziemlich kurz ist, wird Erlgunde aus Elenvina schon in Angbar und erst recht in Trallop von niemandem mehr zur Rechenschaft für kleinere Vergehen gezogen werden.

Übrigens haben die allermeisten Söldnerinnen durchaus Familie oder gar eigene Kinder und irgendwo ansässige Ehepartner! Sie zweigen von ihrem Sold einen Teil ab, um diese zu unterstützen. In auftragslosen Zeiten oder wenn man lange örtlich stationiert ist und nicht die gesamte Einheit ständig einsatzbereit sein muss, kann einzelnen Söldnerinnen auch Heimurlaub gegeben werden, den sie nutzen, um im Geschäft der Ehepartner, auf dem Feld der Eltern oder in der Werkstatt der Geschwister zu helfen. **Schwangerschaft** spricht übrigens keineswegs gegen ein Söldnerinnen-Leben: man fährt halt ein halbes oder ganzes Jahr mit dem Trossvolk und setzt das Kind nach der Geburt einer Amme und dem liebevollen Papa in den Schoß, der irgendwo am Wegesrand des Banners Heim und Hof umsorgt und Mamas nächsten Heimurlaub ersehnt ...

Viele Mercenarios haben auch den Plan, einmal genug Sold für sich selbst zur Seite zu legen, um sich **zur Ruhe zu setzen** und eine Schänke, eine Werkstatt oder einen kleinen Laden aufzumachen. Die meisten dieser Pläne - das muss man realistischerweise hinzufügen - scheitern jedoch an frühzeitigem **Tod in der Schlacht** oder einfach an der **mangelnden Spardisziplin**, denn so einige Söldnerinnen verfallen in den Zeiten zwischen

ihren Einsätzen dem Alkohol oder der Prasserei, oder investieren ihren Sold zwanghaft in neue (bessere, buntere, gemeiner ausschende) Waffen und andere Ausrüstung.

Das Söldnerbanner

Das Leben im Fähnlein

Organisation und soziale Struktur

Man kann grob **zwei Arten von Söldnertruppen** unterscheiden: **die eine** ist recht **gut organisiert und ausgestattet**, sie ähnelt in ihrem militärischen Aufbau stark den regulären Armee-Einheiten und übernimmt auch deren Aufgaben im Dienst von Adligen oder Potentaten, die sich kein stehendes Heer leisten können oder wollen - schließlich muss jemand die Felder bestellen. Dabei sind diese Companias oft trotzdem weniger hierarchisch durchstrukturiert, dafür aber schärfer gedrillt, als reguläre Truppen. Geführt werden solche Banner oft wie mehr oder weniger spezialisierte **Handwerksbetriebe**: die Soldaten sind Arbeiter mit Rechten und Pflichten und bekommen für ihren Dienst gerechten Lohn.

Die andere Art sind die zahlreichen **namenlosen Haufen**, die oft nur mit Mühe überhaupt ein komplettes Banner wehrtüchtiger Kämpfer stellen können. Bei diesen ist es mit Disziplin und Moral oft nicht so weit her, als **Bande wilder Gesellen** ohne festes Jahreslager ziehen sie umher. Bei der Landbevölkerung sind sie deswegen für Felddiebstähle und Zwangsrekrutierungen berüchtigt, bei Soldgebern für ihre niedrigen Preise aber begehrt. Im schlimmsten Fall herrscht in einem solchen Haufen regelrechte Anarchie, ohne Auszeichnung von Dienstgrad und Funktion. In diesem Fall zählt nur die in der Schlacht bewiesene Expertise und die Fähigkeit, sich Respekt zu verschaffen. Die Hauptleute solch rauhbeiniger Truppen sind oft Schinder und 'Soldzapfer', die sich den meisten Lohn und das geringste Risiko zuschustern.

Alle Söldner lernen während ihrer Lehrzeit **unbedingten Gehorsam gegenüber ihren Obersten**, denn im Feld sorgt das Anzweifeln von Befehlen für einen schnellen Untergang. Das ist auch der Grund, warum despotische Hauptleute nicht so rasch abgesetzt sondern im Gegenteil vor jeder Gefahr am besten beschützt werden: sie allein verfügen über die Fähigkeiten und den Überblick, das Banner in die Schlacht und wieder Heim zu führen! Eher würden Gemeine desertieren, als gegen ihre Obersten zu rebellieren und darauf haben sie gelernt stolz zu sein.

Der Hauptfrau sind in jedem größeren Fähnlein normalerweise einige besonders fähige Kämpfer als Adjutanten und Weibel zur Seite gestellt, die sie beraten und kleinere Trup-

penteile in die Schlacht führen. Bei entsprechender Größe und Organisiertheit existieren neben den militärischen Dienstgraden (s.u.) noch zahlreiche **weitere wichtige Ämter**:

- ∞ Die **Zahlmeisterin** (oft die Hauptfrau selbst) kann leidlich lesen und schreiben und führt Buch über die Soldlisten, die Einnahmen und Ausgaben des Banners. Sie führt oft auch Verhandlungen mit Soldgebern und verfügt als hervorragende Logistikerin über gute Kontakte zu Händlern, Garnisonen oder Karawansereien in verschiedenen Regionen, in denen die Compania operiert.
- ∞ Die **Zeugmeisterin** ist verantwortlich für die Berufsausrüstung der Compania: Rüstung und Bewaffnung bis zu Standarten, Stiefeln und farbigen Aufnähern, deren Qualität und den Wert sie bestens einschätzen kann. Sie sieht, was repariert oder neu angeschafft werden muss und sorgt dafür, dass Handwerker für diese Aufgaben gefunden werden. Auch für Reittiere und deren Versorgung ist die Zeugmeisterin zuständig. (In den meisten Fällen jedoch ist jede Söldnerin ihre eigene Zeugmeisterin.)
- ∞ Eine eigene **Feldscherin** oder gar eine gelernte Medica können sich ebenfalls nicht alle Banner leisten, aber ab einer bestimmten Größe der Compania lohnt sich die zusätzliche Soldnehmerin, da sie die Totalausfälle drastisch reduziert. Die meisten Soldaten sterben nämlich nach der Schlacht an Wundbrand oder an Mängelkrankheiten während eines harten Marsches. (Meist werden solche Söldnerinnen zu Feldscherinnen ernannt, die durch ländliche Herkunft o.ä. zufällig ein wenig Ahnung von Pflanzen und Hausmittelchen besitzen, oder die den stärksten Magen haben.)
- ∞ Nur große Söldnertrupps mit mehreren Bannerstärken ernennen **Drillmeisterinnen**, die für Rekrutierung und Ausbildung der Mitglieder zuständig sind - häufig gestandene Veteraninnen, die mehrere Waffengattungen exzellent beherrschen. (Normalerweise wird die Ausbildung der Rekruten vom gesamten Banner gemeinsam übernommen, wenn gerade Zeit dafür ist.)
- ∞ Die **Trossmeisterin** ist zuständig für die Organisation des Trosses, wenn es in größere Schlachten geht - zum Trossvolk siehe unten.
- ∞ Letztlich gibt es insbesondere seit den Borbarad-Kriegen wieder häufiger eine **Truppenmagierin**, die meist den Rang eines Leutnants trägt und je nach Ausbildung und Fähigkeiten als Medica und Verstärkung im Hintergrund eingesetzt wird (Heilzauber, ATTRIBUTO, REVERSALIS [CORPOFESSO], etc.), als Spezialistin für magische Angriffe oder Verteidigung (verschiedenste Schadenszauber, Antimagic, PENTAGRAMMA, auch Illusionen) oder als geschäftliche Beraterin (Hellsicht- und Einflusszauber).

Fast kein gewöhnliches Banner hat die personellen Ressourcen, um *alle* dieser Posten permanent oder überhaupt besetzen zu können.

Die soziale Struktur innerhalb einer Compania ist häufig familiär - man nennt sich beim Vornamen und kann jenseits eines Einsatzes auch mit der Hauptfrau deftig scherzen und

saufen. Man hilft sich im Alltag gegenseitig bei Reparaturen und Flickwerk, macht sich vielleicht gar Geschenke unter Freunden, spielt und schließt Wetten ab, über die es laut Khunchomer Kodex nicht zu handgreiflichem Streit kommen darf. So bilden sich in jedem Banner schnell **eingeschworene Gemeinschaften** - Neulinge müssen sich ihren Platz hier meist hart erkämpfen. In Fähnleins mit straff organisierten Untereinheiten oder vielen Spezialisten entstehen leicht **erbitterte Konkurrenzkämpfe**, die von den Hauptleuten ignoriert werden, solange das Banner in der Schlacht *als Einheit* operieren kann.

Ausrüstung

Die Ausrüstung und Bewaffnung eines Söldnertrupps ist nur **ganz selten einheitlich** - meist wird von Rekruten erwartet, dass sie wenigstens eine Handwaffe mitbringen, ihre restliche Ausrüstung müssen sie sich dann aus den Waffen und geflickten Rüstungsteilen gefallener Kameraden zusammenstellen, wobei der Dienstrang das Auswahlvorrecht bestimmt.

Wichtig allerdings sind immer die **Erkennungszeichen des eigenen Banners**: entweder wird direkt Kleidung in den leuchtenden Farben der Einheit getragen, oder es werden Aufnäher für Ärmel, Rücken und Brust ausgeteilt, die man zu tragen hat. Im Schlachtgetümmel sind diese Auszeichnungen unentbehrlich, um Freund und Feind klar unterscheiden zu können.

Spezialisten

Das Soldgeld wird zwar **meist lieber verprasst**, sobald man es bekommen hat, doch gibt es auch unter Söldnern **sparsame Charaktere**, die nach und nach ihre Rüstung und Bewaffnung aus eigener Tasche optimieren, um sich eines Tages als Spezialisten selbständig machen und höhere Besoldung verlangen zu können. Die sogenannten **Doppelsöldner**, die den Umgang mit Anderthalb- und Zweihänder beherrschen, sind nur die bekanntesten dieser Söldnerart, aber im Prinzip kann jeder Söldling, der eine seltene Waffengattung beherrscht, sich als Spezialist zu höherem Sold verdingen - so gibt es zu, Beispiel anerkannte **Meisterschützen** mit dem schweren Kriegsbogen, die ein Dutzend Pfeilsorten für verschiedenste Zwecke mitbringen.

In Maraskan war es lange Zeit sogar üblich, dass **tödliche Kampfkünstler und Assassinen** sich in Zweiergespannen verdingten und ihr gesamtes Leben der Kunst widmeten, ihren ganzen Körper und jeden beliebigen Gegenstand als Waffe verwenden zu können.

Insbesondere **in großen Kriegen** sind jene Söldnerprofessionen gefragt, die eine jahrelange Ausbildung, hohe Gelehrsamkeit und handwerkliches Geschick voraussetzen: **Sappeure** kennen sich mit Bautechnik, Geländekunde sowie Belagerungsgerät und seiner Abwehr aus. **Geschützmeister** besitzen Kenntnisse über Ballistik und Mechanik, die unabdingbar für die Bedienung größeren Kriegsgeräts sind. Diese Spezialisten werden normalerweise **mitsamt ihrem schweren Gerät** für viel Gold direkt vor dem Einsatz angeheuert, denn

nur die riesigen organisierten Einheiten des Horasreichs oder Al'Anfas können es sich leisten, sie permanent zu beschäftigen und auszurüsten.

Trossvolk

Jedes wirklich große Söldnerbanner - und auch kleinere, wenn es in die Schlacht geht - ziehen Trossvolk an, oder organisieren es sich selbst. Zum Tross gehören **Feldküche, Lazarett** und **portable Werkstätten**, natürlich mitsamt Köchen, Heilern, Handwerkern und ihren Gehilfen, Lehrlingen und nicht selten ihrer Familie. Ebenfalls zum Trossvolk zählen **Trommler und Fanfarenbläser** (entgegen dem Klischee nur selten Kinder!), die das marschierende Heer begleiten, **Gaukler** zur Unterhaltung der Soldaten während längerer Wartezeiten oder Belagerungen, und oft auch **Lustknaben und Huren**. Insgesamt hat ein solcher Tross leicht so viele Mitglieder wie das Banner selbst.

Der Tross ist sowohl für die **Versorgung** der Truppen, als auch für die **Moral** extrem wichtig. Obwohl Trossvolk viel Leid mit ansehen muss und oft unter ebenso erbärmlichen Umständen lebt, wie die Söldlinge, sorgt **das zynische Gesetz des schnellen Goldes** dafür, dass es nur selten einen echten Mangel an willigem Trossvolk gibt. Denn wer will es sich nicht vor der Schlacht noch einmal gut gehen lassen, wenn der Blutige Schnitter doch bereits reiche Ernte unter den Kameraden gehalten hat? Was nützt einem das 'Gute Gold' in Alveran oder den Niederhöllen, also gibt man es auf Deren lieber aus, solange man noch kann.

Nicht selten wird ein Tross sogar von **Geweihten der Zwölfgötter** begleitet:

Verhärmte **Geweihte der Peraine** leiten mit strenger Hand die Lazarette, predigen Frieden oder - wenn das nicht sein soll - wenigstens die Verwendung von Waffen, welche keine unnötig grausamen Wunden reißen. Hoffnungsvolle **Travia-Geweihte** übernehmen die Feldküchen und versuchen das Fahrende Volk zu Tugendhaftigkeit anzuhalten und zur Sesshaftigkeit zu überreden, sobald die Schlacht vorbei ist. Düstere **Diener des Boron** sehen es als ihre Pflicht an, den Gefallenen die letzte Ehre zu erweisen und ihre Gräber einzusegnen, auf dass keine ruhelosen Geister das Schlachtfeld heimsuchen (seit den Borbarad-Kriegen sind Boron-Geweihte übrigens auch bei den ruchlosesten Söldnerbannern sehr begehrt).

Ganz selten mag es sogar eine **Rondra-Geweihte** oder einen **Tsa-Priester** in den Tross eines Söldnerbanners verschlagen - sie erhoffen sich, mit flammenden Reden eine spirituelle Umkehr der verirrtten Schäfchen erreichen zu können. Meist müssen sie jedoch **frustriert wieder abreisen**, werden sie von den ganz rauen Söldlingen doch derb **verspottet**, während die weniger rauen Soldaten zu vorschneller Maulgläubigkeit neigen und ihre ängstlichen Besserungsschwüre im Angesicht der drohenden Schlacht sofort wieder brechen, nachdem sie diese lebendig überstanden haben.

Militärische Terminologie

Begriffe für Ausübende des Söldnerberufs

- ∞ **Djunedim** (im Tulamidenland)
- ∞ **Fahrendes Kriegsvolk**
- ∞ **Freibeuter des Krieges**
- ∞ **Kriegshandwerker**
- ∞ **Kriegsreisende**
- ∞ **Landsknechte**
- ∞ **Mercenarios** [Pl.m.] (Mercenarias [Pl.f.]; Mercenario [Sg.m.], Mercenaria [Sg.f.]; in Almada und dem Lieblichen Feld)
- ∞ **Mietlinge**
- ∞ **Querellores** [Pl.m./f.] (Querellore [Sg.m.], Querellora [Sg.f.]; gelegentliche Eigenbezeichnung der Landsknechte in Almada)
- ∞ **Schlachtenbummler**
- ∞ **Spießgesellen**

Verbreitete Einheiten

- ∞ 1 **Haufen/Lanze/Rotte/Zug** (tulamidisch/aranisch: Dschadra, almadanisch: Terzio) = ca. 10 Personen (Untereinheit des Banners)
- ∞ 1 **Banner** (tulamidisch: Askarija, aranisch: Orta) = ca. 50 Personen
- ∞ 1 **Schwadron** (tulamidisch: Spahija) = ca. 50 Berittene
- ∞ 1 **Kompanie** = ca. 50 Schützen oder technische Einheiten
- ∞ 1 **Regiment** = 10 Banner (ca. 500 Personen)
- ∞ 1 **Legion** = 10 Regimente (ca. 5.000 Personen)

Selten eingesetzte Einheiten

- ∞ 1 **Stern/Hand** = 5 Personen (nur Spezialeinheiten)
- ∞ 1 **Bataillon** (tulamidisch: Batalyun) = ca. 100 Personen (meist Pikeniere)
- ∞ 1 **Eskadron** = ca. 25 Berittene mit gut ausgebildeten Pferden

Dienstgrade

Die Hauptbezeichnungen beziehen sich auf die mittelreiche Konvention. In Klammern werden die äquivalenten Bezeichnungen im Lieblichen Feld (LF), in Almada (AL) sowie in Aranien und dem Tulamidenland (AT). Wenn keine regionale Abweichung angegeben ist, wird der entsprechende Rang nicht verwendet oder genauso benannt, wie im Mittelreich.

∞ **Rekrutin**

∞ **Gemeine (LF/AL/AT: Soldatin)**

∞ **Korporalin (LF: Korporalin. AT: Tschauscha [f.], Tschausch [m.])** - führt eine Hand, befehligt ein Geschütz, oder vertritt die Weibelin

∞ **Weibelin (LF: Sergeantin. AT: Bashari [f.], Bashar [m.])** - führt einen Haufen

∞ **Fähnrich/Bannerträgerin (LF: Ensignia [f.], Ensignio [m.]. AT: Beybashari [f.], Beybashar [m.])** - führt den 'ersten' Haufen an, Adjutant in der Hauptfrau oder Bannerträgerin

∞ **Leutnant (LF: Leutenant)** - Adjutant in der Hauptfrau oder Anführerin einer halben Kompanie

∞ **Hauptfrau/Rittmeisterin (LF: Kapitanya [f.], Kapitän [m.]. AL: Condottiera [f.], Condottieri [m.]. AT: Aghahi [f.], Agha [m.])** - kommandiert ein Banner bzw. eine Schwadron

∞ **Oberste (LF: Kolonella [f.], Kolonello [m.])** - kommandiert ein Regiment

∞ **Marschallin (LF: Mareschallya [f.], Mareschall [m.]. AT: Miralay [f./m.])** - kommandiert eine Legion oder die gesamte Armee, unter Söldnern sehr selten

Eine Truppenmagierin wird **Maga Custodiaria** (Magus Custodiarus [m.]) genannt und hat wahrscheinlich normalerweise den Rang eines Leutnants.

Quellen: **Geographia Aventurica** 171, **Blutrosen und Marasken** 48, **Königreich Almada** 73.

Söldnerbanner Aventuriens

In **offiziellen Regel- und Regional-Quellen** sind diverse Companias erwähnt, die Aufschluss über das Söldnerwesen in verschiedenen Regionen Aventuriens geben, wir wollen hier ungefähr von Norden nach Süden vorgehen und die Namen durch ein paar Vermutungen zur Charakterisierung ergänzen. Dabei lassen wir das Seesöldnertum komplett aus, da es für diese Spielhilfe zu speziell erscheint.

Im **Bornland** gibt es seit Uriel von Notmarks Kriegszügen gar kein Söldnerwesen mehr - mangelnde Heerhaufen-Gesetze haben es der 'Warzensau' möglich gemacht, ungehindert eine kleine Armee im Dienste Borbarads aufzustellen, und als Reaktion auf diesen Fehler

haben die bornischen Bronnjaren nun prinzipielles Misstrauen gegenüber allen Söldnereinheiten.

Dies hat natürlich auch dafür gesorgt, dass sich die nördlich stationierten Einheiten mangels anderer geographischer Nachbarn in den **Schwarzen Landen** verdingen mussten, um dem Hungertod zu entgehen: so stehen heute nicht nur die Reste der Einheiten Uriels, sondern auch diejenigen, die sein Gold nicht annehmen wollten, nun im Dienste Xeraans, Gloranas oder Galottas ... Ebenso kann man annehmen, dass die allergrößten Teile der in **Aranien** und **Maraskan** stationierten Söldnereinheiten vernichtet oder zu Borbarad bzw. den Heptarchen übergelaufen sind (die offiziellen Angaben dazu sind aber sehr vage, woher Borbarad seine ganzen Söldnertruppen hatte, steht nicht im Detail fest). Auf diese finsternen Schergen will ich nicht weiter eingehen, man vergleiche die Box **Borbarads Erben**.

Im **Mittelreich** gibt es ein großes stehendes Heer, welches zunehmend durch Söldnereinheiten geflickt und aufgestockt wird. Dabei sind die wenigen überlebenden und rechtschaffenen Banner aus **Tobrien** mittlerweile hauptsächlich in **Weiden** stationiert.

Aus der **Freistadt Uhdenberg** stammt die berühmte *Uhdenberger Legion*, die sich aus Menschen, Zwergen, Elfen und Orks in buntgemischter Bewaffnung zusammensetzt und mittlerweile an vielen Orten in Weiden und Weißtobrien stationiert ist. Die *Legion* ist in 27 Rudeln zu je 18 Mitgliedern organisiert, von denen ein Viertel im persönlichen Dienst Gorge Kolenbranders steht. Sie hat in der Ogerschlacht und im Orkensturm gekämpft, hat aber auch den orkischen Heerführer Sadrak Whasso hervorgebracht und dadurch einen angeschlagenen Ruf.

Garetien verfügt wahrscheinlich über eine ganze Reihe von Landsknechtschaften, über die aber nichts weiter bekannt ist - vielleicht ist auch der Großteil dieser Einheiten zum Usurpator Answin von Rabenmund übergelaufen und nach dessen Fall nach Rulat verschifft worden, um später Borbarads Heer zu verstärken. Sehr bekannt sind jedoch die *Kor-Knaben*, deren drei Banner eine Anzahl zwergischer Elitekämpfer beinhalten, und die lange Jahre von Albrax von Waldstein, dem Bruder von König Arombolosch, geführt wurden. Man kann annehmen, dass die *Kor-Knaben* vor allem Leichtes und Schweres Fußvolk haben, aber wegen dem zwergischen Einfluss auch exzellente Sappeure und Geschützbauer.

Der *Orden des Donners* mit Hauptsitz in **Elenvina** und weiteren Burgen in **Trallop** und **Zorgan** nimmt insofern eine Sonderstellung in dieser Aufstellung ein, als dass er eigentlich ein rondrianischer Laienorden ist, der jedoch einen Ruf als bessere Söldnereinheit hat. Immerhin wurde die Burg in Trallop einige Zeit von Prinzessin Walpurga von Weiden, der heutigen Herzogin, geführt. Die insgesamt 400 Ordenskämpfer müssen als gut ausgestattete Eliteeinheit (Einzelkämpfer und Schwere Kavallerie) gelten, wurden aber wahrscheinlich in den Borbarad-Kriegen stark dezimiert.

Gerade das Königreich **Almada** ist bekannt für seine rauen Landsknechte und feurigen Mercenarios, die zumeist in kleinen und anarchischen Einheiten durch die Lande ziehen und sich an den häufigen Querellas des Stadt- und Landadels laben. Der größte Verbund in

der Gegend nennt sich (nach der bevorzugten Waffe der hiesigen Söldner) *Almadanische Hakenspieße* und stellt somit Schweres Fußvolk. Ein Banner der *Hakenspieße* steht permanent im Sold der **Grafschaft Ragath**, knapp die Hälfte davon tut gar als Stadtgardisten in Ragath selbst Dienst. Erstaunlich ist dagegen, dass die **Reichsstadt Punin** Soldgeberin eines Banners *Tulamidischer Reiter* (s.u.) ist - ob es da einen alten Pakt mit Fasarer Erhabenen gibt ...?

Im **Grenzgebiet** zwischen Neuem und Altem Reich und den nordöstlichsten Ausläufern des Kalifats verdingen sich die *Yaquirtaler Pikeniere* als Grenzsoldaten für die Meistbietenden: drei Banner Schweres Fußvolk, die wahrscheinlich sehr gebirgskundig sind. Das **Liebliche Feld** schließlich ist bekannt für seine hochmoderne 'Waffentechnologie' und seinen hohen Bildungsstandard - weswegen die hier ansässige *Goldene Legion* bestens ausgerüstet und extrem fortschrittlich ist. Man kann nicht annehmen, dass es sich tatsächlich um eine volle Legion handelt, aber einige Regimenter aus verschiedensten Einheiten und vielen 'festangestellten' Spezialisten dürften es schon sein. Einheiten der *Goldenen* stehen wahrscheinlich im Dienst vieler Städte des Horasreichs.

Konkurrenz machen der *Goldenen Legion* im **Horasreich** höchstens *Kors Kameraden*, die sich aus drei Schwadronen Leichter Reiterei mit Berittenen Schützen zusammensetzen - die Schützen sind hier sogar gelegentlich mit Ballestrinas ausgestattet! Die Berittenen Schützen der *Chabab-Grenzer* dagegen sind wahrscheinlich eine kleine eingeschworene Gemeinschaft mit traditionell-rondrianischer Gesinnung und Ausrüstung, die der Bedrohung durch das Kalifat entgegenstehen.

Im **Tulamidenland** schließlich gibt es die berühmten *Tulamidischen Reiter*, zwei Regimenter Leichter Reiterei mit einem großen Hauptsitz in Fasar, deren Mitglieder häufig leidenschaftlich korgläubig sind oder die wilde tulamidische Rondra-Verehrung praktizieren, aber auch den urtulamidischen Feqz in seiner kämpferischsten Variante anbeten. Die *Reiter* verdingen sich überall dort, wo sie bezahlt werden, oft in großer Anzahl von mehreren Schwadronen, manchmal begleitet aber auch eine einzelne Lanze einen Karawanen- oder Pilgerzug.

Bei einer derart großen Söldnereinheit kann man wohl eher von einem 'Dachverband' sprechen, der sich in sehr individuelle Einzeleinheiten aufteilt - so finden sich reine Frauenschwadronen, die den Achmad'sunni nacheifern, neben wilden Ferkinabanden auf ihren Bergponys oder schweigenden, schwarzverschleierten Reitern, die man für echte Hadjiinim halten mag. Auch die Zauberer der Akademien Fasar, Rashdul und Khunchom treten gelegentlich solchen Bannern bei und beweisen große Erfindungsgabe beim kriegerischen Einsatz ihrer Sprüche. Ihr größtes Desaster erlebten die *Tulamidischen Reiter* 1021 BF in Rashdul, als die 300 Reiter der Shanja von nur wenigen Dämonen der Spektabilität Belizeth Dschelefsunni nahezu aufgerieben wurden.

Auch wenn die Söldnerbanner **Thalusistans** eher dafür bekannt sind, sich nicht wesentlich von Räuberbanden zu unterscheiden, so sind doch die sechs Kompanien der *Löwen von*

Thalusa zu erwähnen, von denen zumindest ein Teil gut ausgerüstet und diszipliniert den Herren der Stadt *Thalusa* dient.

Einige der mächtigsten Söldnertruppen *Aventuriens* stehen im Dienste **Al'Anfas**: Die *Dukatengarde* (fünf Banner Schweres Fußvolk) sei da zuerst genannt, aber auch die *Alanfanische Fremdenlegion* (zwei Schwadronen mittelschwere Kavallerie) und *Der Schwarze Bund des Kor* (ein Regiment Leichtes Fußvolk, meist zur See) sind extrem gut bezahlte und ausgestattete Einheiten. Angesichts des militärischen Monopols von Al'Anfa bleiben für die restlichen Städte **Meridianas** nur noch wenige lokale Einheiten, meist Seesöldner und Freibeuter - der Ruf des Goldes klingt eindeutig am verführerischsten aus der Schwarzen Perle ...

Weitere bekannte Banner

Die folgenden **inoffiziellen** Einheiten sollen **die vorangegangene Liste ergänzen**, so dass man als Söldner-SpielerIn ein bisschen mehr Auswahl hat. Sie sind zudem mit etwas angedeutetem Hintergrund versehen, so dass man sich Lagerfeuer-Geschichten dazu ausdenken kann.

Das almadanische **Blutfuchs-Banner** bestand ursprünglich aus drei Schwadronen Leichter Reiterei, einer Untereinheit der *Tulamidischen Reiter*, die der Stadt *Punin* noch unter Retos Herrschaft von einem Fasarer Erhabenen aus unbekannten Gründen 'geschenkt' worden war. Die *Blutfüchse* waren damit einer der ersten größeren Söldnerverbände überhaupt, die im Mittelreich fest stationiert wurden. Im **Orkkrieg** waren sie schließlich Teil des entscheidenden almadanischen Entsatzes, der zur Rettung *Gareths* kam, wurde dabei jedoch **fast vollständig aufgerieben** und gehört seitdem zu den eher *rondrianischen* Söldner-Legenden, mit dem Ideal von Mut und auch Selbstlosigkeit. Die wenigen überlebenden Veteranen wurden mit hohen Ehren und Orden versehen, und können für Spieler-SöldnerInnen eventuell **Beziehungen und Kontakte** in *Almada* und *Garetien* darstellen - zum Beispiel der ehemalige Weibel *Caballero Corvario Violanto* von der Schanz.

Die kleine *darpatische* Landsknechtsschaft der **Kortisanen-Fahne** ist für ihr derbes Auftreten und blutige Schlachten berühmt geworden. Sie bestand ursprünglich aus zwei Bannern gemischtem Fußvolk unter den **Hauptleuten Traviana und Rattel Klotzbein**, die jedoch auseinanderbrachen, als Rattel Klotzbein seinen Haufen vom **Ursurpator Answin** anwerben ließ und der Söldnerführerin *Lutisana* von *Perricum* unterstellte, während seine Frau *Traviana* mit ihrer Hälfte der *Fahne* in *Weiden* stationiert war. Die beiden Banner **bekämpften sich schließlich gegenseitig** vor den Toren *Gareths* und die unterlegenen 'Answinisten' wurden nach *Rulat* verbannt, um später als *Schwarze Kortisanen* unter *Rhazzazor* Dienst zu tun. Seitdem kämpft *Traviana Klotzbein* mit ihren *Weißten Kortisanen* an der Ostfront, in der Hoffnung ihren Gatten vor den Spieß zu bekommen und ihn für seinen 'Ehebruch' zu bestrafen (*Traviana* glaubt fest, Rattel hätte nur wegen "der schönen *Lutisana*" die Seiten gewechselt) ...

Schwarzkralles Banner war eine legendäre Eliteeinheit aus Khunchom - angeführt von der kaltblütigen Veteranin Zhordika Schwarzkralle und mit der Kampfkraft eines kompletten Banners, auch wenn es tatsächlich zu seinen besten Zeiten nur zwei Züge stark war. Im Rahmen diverser gefährlicher **Expeditionen in die Echsensümpfe und den maraskanischen Dschungel**, ausgerichtet von Rakorium Muntagonus und bezahlt von Stoerrebrandt, wurde *Schwarzkralles Banner* nach und nach aufgegeben. Das letzte überlebende Mitglied des *Banners*, Kharim von Zorgan, starb angeblich im Jahre 1019 BF im großen Kampf um den Fürstenpalast von Tuzak, und seitdem gehen Gerüchte um, dass Kharim "Schwarzkralles Vermächtnis" mit ins Grab genommen hat - die Kenntnis um das **Versteck des echsischen Tempelgoldes**, das das *Banner* von seinen berühmten Expeditionen mitgebracht haben soll ...

Einige **weitere Namen** normaler und ungewöhnlicher Einheiten könnten sein:

- ☞ *Blutbullen* (darpatische Landsknechtschaft)
- ☞ *Der Schwarm* (unheimliche Compania aus Gorien)
- ☞ *Freischar Albernia* (patriotische Landsknechte)
- ☞ *Khez̧aras Untergang* (Zusammenschluss von Orkkrieg-Veteranen)
- ☞ *Rondras Scharfrichter* (pseudo-rondrianisch)
- ☞ *Rote Harpyen* (leicht gerüstet und todesverachtend, nur Frauen)
- ☞ *Schwarzrot Nebachot* (traditionsreich, keine Borbaradianer)
- ☞ *Sichelklingen* (bekannte Untereinheit der *Uhdenberger Legion*, bestehend aus den drei Rotten *Sokramur*, *Mithrida* und *Haz̧apbar*)
- ☞ *Stachel des Mantikor* (schlecht ausgerüstete Aufschneider)
- ☞ *Stolz von Hylailos* (mit einigen Pailos-Kämpfern)
- ☞ *Strategonenborde* (mit alt-güldenländischen Reminiszenzen)
- ☞ *Vergeltung für Eslamsbrücke* (schlecht ausgerüstete Freischärler in Weißtobrien)

Die Söldnerin im Rollenspiel

In der Heldengruppe

Die Söldnerin ist in einer Heldengruppe zunächst sicher **nicht optimal aufgehoben**, denn ihr eigentlicher Platz ist an der Seite ihrer Waffenbrüder und -schwestern in der Compania. Dass sie diesen Platz verlassen hat, kann **verschiedenste Gründe** haben: vielleicht wurde

sie wegen grober Vergehen (oder nur wegen persönlicher Schwierigkeiten mit einer gehässigen Hauptfrau) **unehrenhaft entlassen**, vielleicht wurde ihr Fähnlein in einer Schlacht so weit aufgerieben, dass die Überlebenden sich in alle Winde **verstreut** haben. Vielleicht hat sie sich auch nach einem erfolgreichen Auftrag **ausbezahlen lassen**, mit dem Traum, sich eine bodenständige Existenz aufzubauen - finanzielle Schwierigkeiten oder ein unruhiges Zucken im Waffenarm haben sie dann jedoch **wieder in die Welt hinausgetrieben**.

Sie hat jedenfalls auch in jungen Jahren schon **allerhand gesehen und erlitten**, die großen Schlachtfelder der letzten hundert Jahre kann sie fließend aufzählen und mit leuchtenden Augen erzählt sie die (oft geradezu lächerlich übertriebene) Geschichte ihrer eigenen ruhmreichen Compania. Die wichtigsten Passagen aus dem Khunchomer Kodex weiß sie auswendig, im besten Fall kann sie sogar selbstbewusst Präzedenzfälle daraus zitieren - und wird das auch in jeder Feilscherei mit potentiellen Soldgebern tun.

Die meisten ihrer **alten Kampf-Gefährten** wird sie in verbrämter Erinnerung halten, und auch die persönlichen Feindschaften gehörten halt dazu - insgesamt ist die Söldnerin aber **erstaunlich menschenkundig**, wurde sie doch unter Extremstbedingungen und ständiger Lebensgefahr mit den seltsamsten Charakteren zusammengeschweißt.

Insofern kann sie in der Runde ihrer neuen Gefährten durchaus **umgänglich und angenehm** sein, auch wenn ihr bisweilen ruppiger Soldatenhumor und ihre blutrünstigen Kriegsgeschichten nicht unbedingt Sache des Zwergenkavaliers oder der reisenden Magierin sein mögen. Mit Rüstungen und Waffen, ihrer Pflege und etwaigen Verbesserungen, mit taktischen Manövern und strategischen Konzepten kennt sie sich dafür exzellent aus und wird nicht zögern, mit guten Ratschlägen und handwerklichem Geschick zu helfen - denn schließlich ist es auch ihr Leben, das durch Materialausfälle oder Versäumnisse im Kampf bedroht ist.

Der **Gemeinschaftsgeist** ist in der Söldnerin zutiefst verwurzelt und solange man noch kein eingespieltes 'Spießgespann' ist, wird sie akribisch alle 'Stellungsfehler' in der 'Schlachtordnung' monieren und schnell panisch oder ungehalten auf unabgesprochene Alleingänge reagieren. Bis sie verstanden hat, dass eine **individualistische Heldengruppe** anders kämpft, als eine Söldnereinheit, wird es seine Zeit dauern - aber dann macht sie sich gewiss auch gleich an die Optimierung des effizienten Zusammenspiels.

Religiöse Schwärmerei, elfische Gefühlsduseleien oder gelehrtes Geschwafel gelten ihr dabei meist wenig, doch sie erträgt auch die ihr unverständlichen Charakterzüge ihrer Gefährten, wenn nur die 'Leistung' stimmt. Dabei kann sich die Söldnerin als **umsichtig planende Logistikerin** und einfallsreiche 'Offizierin' ihres 'Fähnleins' ohne viel abergläubischen Vorbehalt erweisen. Ein Magus kann da schon einmal erstaunt sein, welche makaberen Kampf-Anwendungen die Söldnerin für seine Sprüche ersinnt, während die Geweihte der Gruppe selbstverständlich als 'Heeresgeistliche' herhalten muss, um Sonderzahlungen in Soldverhandlungen herauszuschlagen. Denn gemäß dem **'Weg des guten Goldes'** wird die Söldnerin ihren Einsatz immer vergütet wissen wollen, Freundschaftsdienste an Frem-

den und einfach 'gute Taten' werden ihr auch im Heldinnenleben noch lange unverstndlich bleiben.

Geht es dann in den eigentlichen Kampf, ist **kaum jemand zuverlssiger und kaltbltiger**, als die Sldnerin - Draufgngertum dagegen ist (sofern sie nicht zu den Kor-Anhngern gehrt) berhaupt nicht ihre Sache, eher wird sie einen Angriff frhzeitig abblasen und dabei auch lange Vorbereitungen zunichte machen, als dass sie ihre 'ganze Compania' dem wahrscheinlichen Untergang preisgibt. Entsprechend kommt sie auch mit den idealistischen (und meist adligen) Akademie-Kriegern, den versnobbten und individualistischen Schwertgesellinnen oder gar den ehrversessenen Rondra-Geweihten nicht sonderlich gut aus. Ihre Schlachtenerfahrung hat sie gelehrt, dass es **keine 'wahren Helden'** gibt: auch die besten Menschen und leuchtendsten Vorbilder verrecken letztlich elendiglich in Dreck und Blut, und werden dann vergessen. Heldentum wre fr sie vielleicht die gefhrliche Bergung eines gefallenen Kameraden vom tobenden Schlachtfeld - aber auch das kann lebensmde Dummheit sein, die eigentlich bestraft gehrt. Genauso misst sich **'Ehre'** fr die Sldnerin nicht an romantischen Einstellungen und irrationalen Verhaltensweisen, sondern schlicht und einfach an Erfolg - die Sldnerethik ist nur ein vernnftiger Weg, Dinge zu regeln, die sich nicht durch das Gesetz des Strkeren von allein fgen.

Also: die Sldnerin ist **praktisch veranlagt und handfest**, wei aber auch **listenreich zu planen** und **phexisch zu feilschen**. Sie kann durchaus umfangreiches theoretisches Wissen ber ihre Fachgebiete besitzen, wrde aber jeden verspotten, der sie deswegen als 'gelehrt' bezeichnete. **In feiner Gesellschaft** wird sie sich immer unwohl fhlen, aber vor ihrer Soldgeberin hat sie nur soviel Respekt, wie es der Khunchomer Kodex ihr abverlangt. Als Kampfgefhrtin ist sie ihr Gold allemal wert, auch wenn man von ihr nicht unbedingt draufgngerische Heldentaten erwarten darf.

Zitate der tobrischen Sldnerin Franka Tallwart

- ⌘ "Weibline Franka Tallwart, melde misch zum Diens! Jeschtzmeisterin un verdammb juut mit din Sbel hier. Hab sojar min eijenen: Fertijung usm Kusliksche! 'Het Frnksche' is ooch rescht, brijens." —Vorstellung
- ⌘ "Alte Zivilistefott!" —Beschimpfung
- ⌘ "Dat is doch Sembelquast, wat do hier verzlls! Dat stinkt!" —Ausdruck des Unglaubens
- ⌘ "Mer wolln do' nisch vertraachsbruschisch werden, hm?" —Drohende Frage, die sich auch auf alltgliche Vertrauens- und Freundschaftsdinge beziehen kann
- ⌘ "Druf wettisch min Stebbejeld." —Das Sterbegeld verwettet man gern auf das Gelingen aussichtslos erscheinender Unternehmen
- ⌘ "Arialla, du spitzzohrches Morfu, jeh us'm Wehsch, wenn'd nit kmpfe kanns! Verdammisch, mer ham Scharfschtze nord-nordwest! Raluf, jetz abba Depesche annet

Erlgundsche: Manöver 'Feuerwall', losloslos! Angrax, 'sch brooch dinne Kinderrotze da uff'm Wall, hörssel? Magus, du komms mit mir, verstonn? Het Dämonnepäck bedroht uhs Rückzuch ..." —Die Söldnerin befiehlt 'ihre' Heldengruppe im Einsatz

- ☞ "So, passens op, Euer Jnaden: wenn mer uns nu vorstelle tun, dann bis do nisch einfach ne Jeweihte, die mitreisen tut, do bis uus Heeresjeistliche, verstonn? Dat brängt nämisch Sonderzahlung, füüf Silwer täschlich, vielleischt ooch mehr. Un mer sache einfach, dat do... öhm... dat Korräktiv für uus Magus bis, weil der sons, do weiß scho, mit Dämonne un so ... *zwinker*" —Die Söldnerin instruiert 'ihre' Heldengruppe vor dem Gespräch mit dem Auftraggeber
- ☞ "Schab' in het Compania Stolz von 'Lailos jedient, unter 'Tami Pemmenklopper damals noch, ehrlich! Het 'Tami könnter aber nisch mehr frage, is in et Blutije See v'scholle, wie 'sch jehört han. Heut machter alte Kradan et Hauptmenn, dä kennet misch sischer noch, wird eusch nix Schlesched zu verzälle hän, über misch. Ein Jold sollt reischen - fürn Anfang, meinisch ... Aber sischer nachm Kodex, wo denkse hin!" —Beim Bewerbungsgespräch
- ☞ "Aha, nu rede mer 'Tacheles, wie? Dat kann isch ooch, min Jung: Du liechst da nämisch völlisch falsch, wir brauchen statt eines drei-achsichen Bockzug-Gefährts eine Walzentranport-Vorrichtung, wie sie damals Kolon 'Tunneltreiber vor Greifenfurt verwendet hat! Den Wurfmechanismus hat der übrigens auch nur vom Sikram-Heber adaptiert, aber das war eine genialische Id... Wie 'aber auf Seiten der Orks? Natürlisch uff Seiten der Orks, na und?! Machse dir jetzt ins Hemdsche, oder wat? Jo, also pass up, isch erklär dir: Mit den Walzen umgehen wir die Fallgruben ihrer Sappeure, und der Heber kann bei folgender axialer Ausrichtung ..." —In der Einsatzbesprechung, wo sie zeigen kann, dass sie ihr 'gutes Gold' wert ist
- ☞ "Sembelquast, sach isch!" —Fazit zu jeder eher ungünstigen Lage

Weitere Zitate

- ☞ (spuckt aus) "Bah, war das rotes Gold, das wir damals auf den Silkwiesen bekommen haben, als wir Gareth gegen die Campaña der Orks beistehen mussten! Fünf von siebenundsechzig sind damals zurückgekommen ins schöne Almada, den Condottiere habe ich mit eigenen Händen begraben - aber ein guter Kampf war's trotzdem! Die Leichte Reiterei des Münzbanners vorn weg und das Schwere Fußvolk von Kortisanen-Fahne und Blutfüchsen hinterdrein, das war ein Anblick, bueno! Ahh, und den Orks haben wir's gezeigt, oder nicht? Bei Rondra!" —Caballero Corvario Violanto von der Schanz, hochdekoriertes Weib des legendären almadanischen Blutfuchsbanners
- ☞ "Harharhar, was wär ich in Mühlingen gern dabei gewesen! Dafür hätt' es schönes rotes Gold gegeben, das sag' ich dir! Rrrrr..." —Koriana Kratzborst, garetische Landsknechtin

- ☞ "Nee, das war kein schwarzes Gold, mein Freund, sag das nich noch mal! Wir ham den Tempel wirklich nur in Brand gesteckt, sons nix: nich geplündert, nich geschändet und schon gar kein' Pfaffen angepackt! Sie hätten das Feuer ja löschen könn', wozu ham se ihre Tempelwachen, hm? Klar, war kein guter Kampf, weils ja heimlich sein sollte und die Soldgeberin war garantiert vonner andern Seite - aber das Gold war gut, da lass ich nix drauf kommen ... Außerdem hatt' ich seit vier Tagen nix mehr zu beißen gehabt - Katzengold kannse ja auch nich fressen, Mann!" —Trontan aus Baliho, über einen zwielichtigen Auftrag in der Frontregion der Schwarzen Lande
- ☞ "D'accord, ein guter Kampf, wie mich dünkt, Collega. Plaisierlich anzuschauen und hesindial geplant, wie Eure Arbalettieren sogar den Vinsalter Krebs der Goldenen Legion gebrochen haben. Zu schade, dass das Maneuver bisher nur empirische Qualitas besitzt - solltet Ihr jedoch mit selbigem auch auf dem Schlachtfeld successieren, dann ist euch der Titel des Strategonen gewiss und die scientia bellicus wird weitreichende Progression erleben! Der Magus Custodiarius in Euren Diensten, übrigens: seinen pretiösen Namen notascribiert zu bekommen, wäre mir eine Felicitation, er scheint seine Phantasmagorica exzellent den Bedürfnissen des casus combattivus anpassen zu können - künstlerisch, beinahe." —Duriella Daradan ya Dirando, Mitglied im Strategisch-Horaskaiserlichen Committee zur Nandusgefälligen Förderung und Erforschung von Combattiver Wissenschaft und Streitkunst