

ARCHETYPEN

In der phantastischen Welt AVENTURIEN sind sehr unterschiedliche Leute anzutreffen – von den Firnelfen, die im ewigen Eis des hohen Nordens leben, bis hin zu den dunkelhäutigen Waldmenschen in den tiefen Dschungeln. Und natürlich ziehen Angehörige der meisten Völker auch durch den Kontinent, um Abenteuer zu erleben. Dementsprechend können Sie ganz unterschiedliche Helden spielen.

Und damit Sie sich erst einmal unterschiedliche Varianten ansehen können, haben wir hier acht verschiedene Helden vorbereitet, die sogenannten ‚Archetypen‘. Dieser Box liegen auch fertige Heldendokumente für diese acht Archetypen bei, damit Sie gleich mit dem Rollenspiel anfangen können, ohne sich vorher einen eigenen Helden angefertigt zu haben.

Damit Sie einen besseren Eindruck der einzelnen Helden haben, steht bei jedem dieser Archetypen ein Vorstellungstext. Aber auch diese Texte sollen nur einen Eindruck vermitteln – wenn Sie sich Ihren Helden oder Ihre Heldin anders vorstellen, dann können Sie ihn natürlich auch anders spielen. Die fertigen Heldendokumente können sowohl für männliche als auch für weibliche Charaktere des jeweiligen Heldentyps verwendet werden. Es müssen nur noch Namen und Aussehen eingetragen werden und schon kann's losgehen.

DER GARETISCHE KRIEGER

In dicken Schwaden zog der Pfeifenrauch wie der berühmte Havener Nebel durch die Schankstube. Männer und Frauen saßen schwatzend und trinkend auf den groben Bänken. Rondrian jedoch beteiligte sich an keinem jener Gespräche. Er drehte langsam seinen leeren Krug auf dem Tisch, der aus drei Bretter und zwei Böcken bestand, auf der Stelle. Das Interesse des Kriegers galt den drei Grobianen in der Ecke, die laut johlend ihren Schabernack trieben. Der Schankjunge war ihrer Kopfnuss mit knapper Not ausgewichen, und auch die Magd hatte die derben Zoten über ihre weiblichen Reize schlagfertig zu kontern gewusst. Doch nun wandten sich die drei dem fülligen Wirt zu, dessen rote, knollenförmige Nase von Geschwüren entstellt war.

„Guck mal, wie ein Elefant!“, klang es soeben herüber. „Ich hab' mal in Khunchom so einen Dickhäuter gesehen, der hat einen Handstand gemacht, wenn man ihn am Rüssel zog. Wollen wir mal schauen, ob unser fetter Bierpanser das auch kann?“

Schon war der Halunke aufgestanden und bewegte sich in Richtung Theke, als sich Rondrian ihm in den Weg stellte.

„Es reicht“, sprach der Krieger ruhig. „Lass den Wirt in Ruh, oder ich bringe dir bei, wie sich ein Gast benimmt!“

„Ach was ... und wie will der Herr Wichtig das tun?“, höhnte der Angesprochene.

„So“, entgegnete Rondrian gelassen und verpasste seinem Gegenüber eine schallende Ohrfeige. Einen Lidschlag später hatte er sein Schwert gezogen. „War das Antwort genug? Oder soll ich es dir noch einmal mit dem Stahl erklären?“

Der Geohrfeigte rappelte sich langsam hoch, wischte sich das Blut von Mund und Nase und folgte schwankend seinen murrenden Kumpanen nach draußen. Rondrian aber schob die Waffe in die Scheide und kehrte an seinen Platz zurück.

„Wirt, ein Bier!“, rief er mit einem Wink in Richtung Tresen.

„BEIM BARTE
KAISER ALRIKS –
DAFÜR WIRST DU
BEZAHLEN, BURSCH!“



DER KRIEGER AUS DEM MITTELREICH BEI SPIELBEGINN

LeP 31 AuP 31 MR 2 MU 12 KL 10 IN 11
CH 9 FF 9 GE 12 KO 13 KK 12 SO 8

Vor- und Nachteile • Akademische Ausbildung (Krieger), Zäher Hund, Niedrige Magieresistenz (-1), Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit)

Talentspiegel • Anderthalbhänder +3, Bogen +5, Dolche +6, Hieb Waffen +0, Infanteriewaffen +4, Kettenwaffen +3, Raufen +3, Ringen +6, Säbel +0, Schwerter +10, Wurfmesser +0, Zweihandschwerter und -säbel +8, Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +8, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +0, Zechen +1, Etikette +4, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +0, Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +0, Anatomie +1, Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +3, Heraldik +5, Kriegskunst +8, Magiekunde +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sprachen kennen [Muttersprache Garethi] +8, Sprachen kennen [Tulamidyä] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Ackerbau +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +6, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +0

Kampfwerte • Anderthalbhänder 9/8, Bogen 11, Dolche 12/8, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 9/9, Kettenwaffen 10/7, Raufen 10/7, Ringen 10/10, Säbel 7/7, Schwerter 14/10, Wurfmesser 6, Zweihandschwerter und -säbel 12/10

Sonderfertigkeiten • Rüstungsgewöhnung I, Linkhand I, Schildkampf II

Ausrüstung • stabile Hose aus dickem Wollstoff, dünnes Hemd, wattierte Unterkleidung, schwere Lederstiefel, Schwert, Dolch, Schild, Kettenhemd (RS 4), Wappenrock, Waffenpflegeset, Wolldecke, Sturmlaterne, Fläschchen mit Lampenöl, Feuerstein, Stahl, Zunderkästchen, 2 Peckfackeln, Kriegerbrief, Lederrucksack, 2 Dukaten, 94 Heller

HINTERGRUND

Krieger darf sich nur jemand nennen, der auch einen Kriegerbrief besitzt, und diesen erwirbt man durch das erfolgreiche Absolvieren einer Kriegerakademie. Eine solche Einrichtung findet sich in vielen größeren Städten, und meistens ist es eine reiche Adelsfamilie, eine Stadt oder eine Organisation, die diese Akademie finanziert. So unterscheiden sich auch Anspruch und Ausbildung der einzelnen Schulen deutlich voneinander.

Das Studium wird in aller Regel im Alter von 12 Jahren aufgenommen und umfasst vor allem die Lehren von Strategie und Taktik, eine Ausbildung in Kampfesfertigkeiten und im Reiten, aber auch Unterricht in Etikette und wichtigen anderen Disziplinen des gesellschaftlichen Lebens, wie etwa im Lesen und Schreiben. Mit 17 Jahren wird der frisch gebackene Krieger dann in die raue Welt entlassen. Besonderes Augenmerk – und hier unterscheidet sich der Krieger vom Söldner – wird in fast allen Kriegerakademien auf die sogenannten ‚rondrianischen Tugenden‘ gelegt, auf Ehre, Stolz, Aufrichtigkeit und das selbstlose Eintreten für Schwache. Diesen Idealen fühlt sich der Krieger in herausragendem Maße verpflichtet – was seinen Gefährten oft genug Bauchschmerzen bereiten mag, denn manchmal ist ein Ziel nicht mit Kampfgeschick zu erreichen, sondern nur mit phexischer List. Bis man diese Notwendigkeit dem Krieger begreiflich gemacht hat, ist es ein langer, dornreicher Weg. Bei allzu unehrenhaften Plänen – etwa einem Giftmord – wird er jedoch niemals mitspielen.

Der Krieger aus dem Mittelreich fühlt sich dem Kaiserhaus verpflichtet, auch wenn er selbst nicht von adligem Geblüt ist. Er steht zur göttergewollten Feudalordnung – so lange die Untergebenen nicht misshandelt oder über Gebühr gepresst werden. Sein Stand ist allgemein geachtet, und Ritter oder Barone verkehren mit Kriegern oft wie mit Gleichgestellten.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Der Krieger bevorzugt die rondrianischen Farben Rot und Weiß und achtet für gewöhnlich auf sein äußeres Erscheinungsbild. Das klassische ‚Kleidungsstück‘ des Kriegers aber ist das Kettenhemd. Er ist das Tragen dieser Rüstung gewohnt und findet sie kaum unbequemer als normale Kleidung.

Typische Ausrüstungsgegenstände eines Kriegers sind Fett und Lappen für die Waffenpflege, Feuerstein und Zunder, Fackeln und – falls er von Adel ist – eine Banderole mit dem Hauswappen seines Geschlechts. Meist führt er ein wertvolles Schlachtross mit sich, das er hütet wie seinen Augapfel.

ZITATE DES KRIEGERS

„Mit diesem Bratspieß wollt Ihr mein Schwert parieren?“ (zu einem horasischen Degenfechter)

„Ich will weder Gold noch Silber für die Rettung Eurer Tochter, Mütterlein. Rondras Gnade ist mir Lohn genug.“

„Beim Barte Kaiser Alriks – dafür wirst du bezahlen, Bursche!“

„Für Rondra!“

