

VARIANTEN & VERGESSENE

(Version 0.9 vom 29.04.04)

Eine Spielhilfe mit neuen Professionen für DSA4

Aufgezeichnet von Florian Schwinghammer (für Forumsleser: Volthan Serpolet)

(Vielen Dank an alle fleißigen Schreiber, VP-Rechner und Kritiker aus dem DSA4-Forum)

ALLGEMEINE PROFESSIONEN

SCHARFRICHTER

Ein Berufstand, der in verschiedenen Kulturen kein unterschiedlicheres Ansehen in der Bevölkerung haben könnte, ist der des Scharfrichters.

Zu seinen Aufgaben gehört, neben dem durchführen von Leib- und Lebens- strafen auch das Gebiet der Hochnotpeinlichen Befragung (die Folter).

Daher benötigt er zu einem starken Arm auch Kenntnisse der Mechanik, sowie der Heil- und Rechtskunde.

Henker (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: MU 13, FF 11, KK 12

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile:

Kampf: Raufen +2, Ringen +5

Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnen-schärfe +1

Gesellschaft: Gassenwissen +3, Überreden +4, Überzeugen +3, Menschenkenntnis +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +3

Wissen: Anatomie +3, Götter und Kulte +2, Sagen und Legenden +1, Rechtskunde +3

Handwerk: Heilkunde Wunden +4, Heilkunde Seele +1, Foltern (neues Talent: MU/FF/IN oder MU/FF/KK) +4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Hammerschlag

DER NORDAVENTURISCHE HENKER

Da auch sie als ehrlos gelten, können die Kinder von Henkern meistens ebenfalls nur Henker werden. Wenn nun aber der Sohn fertig ausgebildet, der Vater aber noch nicht alt genug für den Ruhestand ist, bleibt ihm oft nichts anderes übrig, als auszuweichen und in einer anderen Stadt nach einer Anstellung zu suchen.

Häufig kommt es auch vor, dass er erst einmal keine findet, und daher erst einen weiteren einfachen Beruf erlernt.

Nordaventurischer Henker (2 GP; Erstprofession)

zusätzliche Voraussetzungen: SO max 5

Automatischer Nachteil: Randgruppe (geächteter Berufsstand)

Kampf: Raufen +1, ZH-Hieb Waffen od. ZH-Schwerter/Säbel +4 das andere +2, Hieb Waffen +3

Wissen: Mechanik +4

Sonderfertigkeiten: Bornländisch

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenspezialisierung (Richtschwert od. Richtbeil)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ortskenntnis, Aberglaube, Verpflichtungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adelige Abstammung, Adeliges Erbe, Gebildet, Titularadel, Totenangst, Krankhafte Reinlichkeit

Ausrüstung: einfache Kleidung, Brotbeutel, Wasserschlauch, Dolch, einfache Waffe (Knüppel etc.), stabiles Seil (5 Schritte), Folterzange

DER SÜDAVENTURISCHE HENKER

Im Gegensatz zu seinem nordländischen "Kollegen", ist der Henker in Südaventurien ein angesehener Mann.

Seine Aufgabengebiete sind ähnlich, auch wenn man bei der Folter weniger mechanische Gerätschaften einsetzt, sondern mehr auf Gifte oder Handarbeit zurückgreift.

Zudem ist der Henker im Süden ein besserer Kämpfer, da er häufig auch einen wichtigen Posten in der Stadt- oder Palastwache einnimmt. Häufig hat er von seinem Herrscher sogar die Befugnis erhalten "unwichtigere" Fälle im Schnellverfahren abzuurteilen und die Bestrafung sofort durchzuführen.

Südaventurischer Henker (7 GP)

zusätzliche Voraussetzungen: SO 5-10

Modifikationen: SO+1

Kampf: Ringen +1, ZH-Schwerter/Säbel +5, Peitsche +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2

Wissen: Götter und Kulte +1, Sagen und Legenden +1, Pflanzenkunde +4, Rechtskunde +2, Kriegskunst +2

Sprachen und Schriften: L/S [Schrift der Muttersprache] +4

Handwerk: Heilkunde Gift +3

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Unauer Ringen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenspezialisierung (Doppelkunchomer od. Großer Sklaventod)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ortskenntnis, Gebildet, Eunuch, Verpflichtungen, Verbindungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Totenangst, Krankhafte Reinlichkeit

Ausrüstung: Kleidung in den Farben des letzten Arbeitgebers, Dolch oder Waqqif, Brotbeutel, Wasserschlauch, etwas Goldschmuck, Doppelkunchomer oder großer Sklaventod

KARAWANENWÄCHTER

(Variante des Karawanenführers)

Häufig müssen Karawanen durch gefährliches Gebiet, oder transportieren sehr wertvolle Güter. Wenn dem Händler dann das Geld nicht reicht, um einen Führer und Söldner anzuheuern, kann er auf die Dienste eines Karawanenwächters zurückgreifen.

Dieser sorgt den Schutz der Karawane, sowohl gegen Angreifer als auch gegen die Widrigkeiten der Natur.

Karawanenwächter (+6 GP; Zusatz zum Karawanenführer)

Vor- und Nachteile: Nur Ortskenntnis oder Richtungssinn

Kampf: Hieb Waffen oder Säbel oder Speere oder Stäbe +2, Armbrust oder Bogen oder Wurfspeer +4

Körper: Selbstbeherrschung +1

Natur: Orientierung und Wettervorhersage jeweils -2

Handwerk: Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (nach Wahl), Wuchtschlag oder Finte

verbilligte Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich oder Niederwerfen, Scharfschütze

zusätzliche Ausrüstung: Hauptwaffe nach gewähltem Talent, Rüstung bis RS 2

MISTSAMMLER

(Variante des Bettlers)

Diejenigen unter den Ärmsten in den Städten, die zu stolz sind, um zu betteln, können sich ihr Geld als Mistsammler verdienen.

Einerseits sammeln sie Pferdeäpfel und andere tierische Hinterlassenschaften um sie als Brennmaterial zu verkaufen, andererseits haben sie das Recht die Nachttöpfe zu lehren und deren Inhalt an die Gerber zu verkaufen.

Der Mistsammler (-1 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: IN 12, GE 10

Körper: keine Gaukeleien, Sinnen-schärfe +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis -2, kein Sich Verkleiden, Überreden -2

Wissen: Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: nur Füchsisch oder Atak +3, die zweite Sprache entfällt

Handwerk: kein Falschspiel/Schlösser knacken

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I

Ausrüstung: ärmliche Kleidung, Decke, Schnapsfläschchen mit Hochprozentigem, rostiger Dolch (BF + 1W3), Schaufel, Eimer

Besonderer Besitz: nicht üblich

MESSERWERFER

(Variante des Gauklers)

Messerwerfer (+5 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: FF 13, IN 13

Kampf: Wurfmesser +5

Körper: bei der Auswahl muss Gaukeleien mindestens auf +3 gewählt werden, Körperbeherrschung -2, Sinnen-schärfe +2

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eisenhagel

TUNNELKÄMPFER DER ZWERGE

(Variante des Gardisten)

Ähnlich wie der menschliche Stadtgardist, sorgt der Tunnelkämpfer für die öffentliche Ruhe und Ordnung.

Zusätzlich gehört es jedoch auch zu seinen Aufgaben, die Höhlensysteme gegen eingedrungenes "Gewürm" zu verteidigen.

Zwergischer Tunnelkämpfer (10 GP; Werte zusätzlich zum Standardgardisten)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KK 12, SO 5-8

Kampf: Speere +5, Hiebaffen oder Schwerter oder Zweihand-Hiebaffen +3, Raufen +3, Ringen +5

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Zehen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis -2, Gassenwissen +1, Etikette +1, Überreden +2

Natur: Fährten suchen +3, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +3

Wissen: Götter und Kulte +2, Kriegskunst +3, Rechnen +1, Schätzen +2, Rechtskunde +2, Tierkunde +4, Sagen und Legenden +2

Schriften/Schriften: L/S [Schrift der Muttersprache (üblicherweise Rogolan)] -1, L/S [Schrift einer Fremdsprache (üblicherweise Kusliker Zeichen)] +2

Handwerk: Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Wuchtschlag (anstatt verbilligt), Sturmangriff

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Speießgespann, Niederwerfen, Formation, (Meisterparade und Ausweichen I entfallen hier)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ortskenntnis, Arroganz, Veteran, Verpflichtungen, Verbindungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adelige Abstammung, Adeliges Erbe, Kampfaustausch, Unstet

Ausrüstung: Kettenhemd, Stiefel, Wurmspieß, Kurzsword oder vergleichbare Seitwaffe (z.B. Zwergenskraja)

Schweres Fußvolk der Zwerge (11 GP; Werte zusätzlich zum Standartsöldner)
Voraussetzungen: MU 13, GE 11, KO 13, KK 14, SO 1-10

Kampf: Armbrust +3, ZH-Hiebaffen +5, Hiebaffen oder Schwerter +3

Körper: Zehen +1

Natur: Fischen/Angeln -1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit (anstatt verbilligt), Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Schildspalter, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Rüstungsgewöhnung III

Zusätzliche Ausrüstung: langes Kettenhemd, Lederzeug, Zwergenschlägel oder Felsspalter, Kurzsword oder Zwergenskraja, Drachenzahn

TÖCHTERSÖHNE HNINJINS

Hninjin, ein Maraskanischer Heerführer gründete nach seiner Flucht vor Retos Truppen nach Khunchom diese Bruderschwesternschaft um die Rebellen von Außen mit Geld und ausgebildeten Kämpfern zu unterstützen.

Die Ausbildung beginnt schon in jungen Jahren. Anfangs werden die turnerischen Fähigkeiten geschult, später folgen die Allgemeinbildung und der Kampf. Ein wichtiges Element ist die Abhärtung der Schüler gegen Schmerz und Befragung aus der zusammen mit der Indoktrinierung in Hninjins Variante des Rur und Grog Glaubens der Fanatismus der Hninjins resultiert, die es vorziehen zu sterben bevor sie die Geheimnisse ihrer Bruderschwesternschaft verraten.

Hninjins agieren immer in 2er Teams, typische Aufträge sind Attentate oder Spionage, gemeine Diebstähle gelten als Unehrenhaft.

Hninjins Religiöse Vorstellung weicht in der Betonung der Selbstdisziplin als Mittel zur Erkenntnis der Schönheit in allen Dingen von der sonst üblichen Lehre des Rur und Grog Glaubens ab. Diese Philosophie war unter den Adeligen und Schwertmeistern Maraskans weit verbreitet.

Hninjin starb bei der Befreiung Sinodas aus Borbarads Händen, er wird seitdem wie ein Heiliger verehrt. Trotz seines Todes empfangen die Hninjins noch immer Befehle von ihm, gilt ihnen doch der inzwischen 2 jährige Knabe Hninjan als seine Wiedergeburt.

Töchteröhne Hninjins (15 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 14, IN 12, So 5 - 7, nur Maraskaner, meist Exilmaraskaner aus Khunchom

Automatischer Vorteil: Gefahreninstinkt
Automatischer Nachteil: Verpflichtungen (Hninjins)

Kampf: Anderthalbhänder oder Kettenstäbe +5, Dolche +4, Raufen +4, Ringen +3, Wurfmesser +4

Körper: Akrobatik +3, Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, S. Verstecken +3

Gesellschaft: Sich Verkleiden +3, Überreden +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +3

Wissen: Götter/Kulte +1, Philosophie +2, Anatomie +3

Schriften/Sprachen: L/S Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Alchimie +3, HK Gift +3, Schneidern oder Holzbearbeitung oder Kochen +2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I, Finte,

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen II und III, Hruduzat, Waffenspezialisierung (Basiliskenzunge oder Mengbillar), Talentspezialisierung Selbstbeherrschung (Schmerz ignorieren)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Herausragende Balance, Herausragende GE, Gebildet (für Tarnberufe), Giftresistenz, Prinzipientreue Schlangemensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Gesucht I und II, Rachsucht, Vorurteile (Mittelreich)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adelige Abstammung, Herausragendes Aussehen,

Titularadel, Gesucht III, Glasknochen, Goldgier, Jähzorn, Lahm, Sprachfehler, Stigmata, Wahnvorstellungen, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: Nachtwind oder Kettenstab, 6 Wurfsterne, Schwarzes Gewand mit Maske, Straßenkleidung im Maraskanischen Stil, 5 Meter Seidenseil (als Gürtel getarnt), Ranzen, Maraskanischer Fingernagel (siehe AA S.67, Werte: TP 1w+2, TP/KK 12/4, BF 1, INI 0, WM 0/-3, BF Probe bei jeden Treffer gegen RS >3)

Besonderer Besitz: Giftmischung für 300 Dukaten Verkaufswert und ein Mengbillar

PIRATENFECHTERIN ПИРАТЕНФЕХТЕРИП КАПИТ. Е. НАВ

Emeraldo Habriano, oft nur als E. Hab bezeichnet hat unter den Piraten Charypsos einen Ruf als ausgezeichnete aber auch leicht verrückter Fechter.

Er unterrichtet auf seinen Hausboot meist etwa 4 Schülerinnen, von denen er keinen Lohn verlangt, bis auf das Versprechen seinen Fechtstil auf allen Meeren und Kontinenten zu verbreiten.

Zu E. Habs persönlichem Hintergrund ist wenig bekannt, das Gerücht er stamme aus dem horasischem Adel scheint er selbst in Umlauf gebracht zu haben.

Typisch für den Stil der Piratenfechterin sind einerseits turnerische Aktivitäten während des Kampfes, wie etwa das Schwingen an Tauen, andererseits das Ziel den Gegner in eine Ecke oder über Bord zu drängen, statt ihn einfach zu erschlagen oder zu erstechen. Übliche Waffen sind Säbel, Degen und Sklaventod, auf Rüstungen wird meist verzichtet.

Natürlich umfasst seine Ausbildung nicht allein den Fechtkampf. Auch grundlegende seefahrerische und navigatorische Kenntnisse werden vermittelt.

SCHWERES FUßVOLK DER ZWERGE

(Variante des Söldners)

Da sich der Kampfstil und die Marschleistung (langsamer, dafür mit weniger Pausen) eines Zwergen so deutlich von der eines menschlichen schweren Fußvolk Söldners unterscheiden, trifft man sie selten im Einheiten der Menschen..

Dafür finden sich oftmals einige Zwerge zusammen, und ziehen dann gemeinsam auf der Suche nach Anstellung über die Lande.

Diese schweren "Zwergenfähnlein" eignen sich ideal, um mitten im gegnerischen Haufen zu wüten, oder für Überfälle auf den Tross des Feindes.

Piratenfechterin (16 GP, zeitaufwendig)
Voraussetzungen: MU 12, CH 12, GE 12, KO 12, KK 12, SO 7 - 10
Automatische Vorteile: Balance
Automatische Nachteile: Eitelkeit 5, Aberglaube 5 oder Goldgier 5
 Prinzipientreue (Verbreitung von E. Hab's Fechtstil und Mehrung seines Ruhmes, Fairness im Duell, Schonung Unschuldiger und Treue zu Mannschaft und Freunden)
Kampf: Dolche +2, Fechtwaffen oder Säbel +5, das andere +4, Raufen +3, Ringen +2
Körper: Akrobatik +5, Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sinnesschärfe +2, Tanzen +3, Zehen +2
Gesellschaft: Betören +4, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +2, Wettervorhersage +2
Wissen: Geographie +2, Kriegskunst oder Staatskunst +1, Rechnen +3, Schätzen +2, Sternkunde +2
Schriften/Sprachen: L/S Kusliker Zeichen +4, Tulamida +4
Handwerk: Boote fahren +4, Seefahrt +3, Steuermann +1
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Kampfreflexe
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampf im Wasser, Meereskundig
Empfohlene Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Verbindungen, Gesucht, Jähzorn, Schulden
Ungeeignete Vor- und Nachteile: diverse körperliche Behinderungen
Ausrüstung: teuer wirkende seefeste Reisekleidung, Umhang, passende Nahkampfwaffe, Dolch, Seesack, Schnapsflasche mit Hochprozentigem
Besonderer Besitz: Persönliche Waffe oder Seekarten samt nautischen Instrumenten

TULAMIDISCHER KRIEGER (PRIVATER LEHRMEISTER)

Im Land der ersten Sonne hat sich der Akademiekriegler noch lange nicht durchgesetzt, und das Aufkommen des Schwertgesellen wird als Beweis gesehen, dass man damit richtig lag.

Der traditionelle tulamidische Krieger wird bei einem persönlichen Lehrmeister ausgebildet, der in vielem dem Schwertgesellen ähnelt - oder besser gesagt andersherum, wie ein Tulamide es sehen würde. (Und wie es auch eher der Wahrheit entspricht)

Ein wesentliches Element der Ausbildung ist der Haidamal, der Schattenkampf. Desweiteren wird der Schüler in wichtigen anatomischen Punkten, der Etikette, der alten tulamidischen Religion und Philosophie, der Al'Gebra sowie weiteren der alten Wissenschaften unterwiesen.

Seine Freisprechung erhält der Schüler nach einer uralten Tradition des Sultans Nebachot zum Schwertfest (15. und 16. Rondra) im Alter von 19-21 Jahren in einem exakt durchchoreographierten Kampf mit scharfen Waffen und realer Verletzungsgefahr, der je nach Einstellung der Beteiligten ein müdes Geplänkel oder ein beeindruckendes

Schauspiel ist. Am Ende gewinnt traditionell der Schüler, was von beiderseitigem Lob beendet wird. An diesem Tag erhält der Schüler das Recht, seinen Namen um den Titel "Sal [Schüler des] (Name des Lehrmeisters)" zu erweitern. In der Regel erhält er auch erst jetzt sein vollständiges Siegel.

Bezahlt wird die Ausbildung bis zur Volljährigkeit vom Vater, ab da vom Sohn. Dies ist ein Zeitpunkt, an dem die Ausbildung gelegentlich abgebrochen wird.

Ausrüstung und -Bildung übersteigen jedoch das Erbe der meisten Schüler bei weitem und hinterlassen einen großen Schuldenberg, den sie abzarbeiten haben, wenn sie frühestens mit 19 in die Welt ziehen um Erfahrungen, Ruhm und Ehre zu sammeln.

Schüler eines tulamidischen Fechtlehrers (25 GP)

Voraussetzungen: MU12, GE 12, KO 12, KK 12, SO mindestens 8, nur Kulturen Mhanadistan, tulamidische Stadtstaaten, nur Männer

Automatische Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil 30 Dukaten (Letzter Rest des Erbes), Arroganz 5, Schulden (1.500D), Prinzipien (Ehrenkodex*)

Modifikationen: AuP+1

Kampf: Dolche +3, Lanze +4, Raufen +1, Ringen +6, Säbel oder Zweihandsäbel +6, das andere +4

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Selbstbeherrschung +4, Sinnesschärfe +3, Tanzen +2, Zehen +1

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +3, Galanterie +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +4, schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +3

Natur: Orientierung +2

Wissen: Anatomie +1, Brettspiel +3, Geschichtswissen +2, Götter & Kulte +3, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +1, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Zweitsprache +2, Ur-Tulamida +7 und Tulamida +2 oder Lehrsprache Ur-Tulamida +2, Lesen/Schreiben [Tulamida] +6, L/S [Ur-Tulamida] +6, Lesen/Schreiben [Glyphen von Unau] +6

Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2, Malen /Zeichnen +2, Auswahl: Eines der hier genannten Talente +3, eines +2, zwei +1. Wird ein bereits mit Bonus versehenes Talent gewählt, ist dieser Bonus auf ein beliebiges anderes Talent aus der Liste zu vergeben: Betören, Galanterie, schriftlicher Ausdruck, Baukunst, Geographie, Geschichtswissen, Heraldik, Magiekunde, Mechanik, Philosophie, Rechtskunde, Sprachenkunde, Sternkunde, Alchimie, Feinmechanik, Glaskunst, Handel, Musizieren, Viehzucht, Webkunst, Winzer.

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (nach Ausrüstung), Tanz der Mada, Waffenloser Kampfstil (Unau) + waffenlose Manöver Auspendeln, Beinarbeit, Eisenarm sowie weitere freie Manöver im Wert von 52 AP

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I,

Finte, Kriegersreiterei, Meisterparade, Reiterkampf, Wuchtschlag, Waffenspezialisierung Säbel (Khunchomer) oder Zweihandschwerter/-Säbel (Doppelkhunchomer)

Empfohlene Vor-/Nachteile: Begabung (Säbel oder Zweihandsäbel), Schnelle Heilung, zäher Hund, Vorurteile (Maraskaner / Echsische / Frauen), Lebenskraft, Eisern, Verpflichtungen (Lehrmeister)

Ungeeignete Vor-/Nachteile: Blutausch, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Lahm, Totenangst

Ausrüstung: Ringel- oder Schuppenpanzer, Lederhelm + Turban, Waqqif, Khunchomer oder Doppelkunchomer, Kamelspiel für SO Maravedis (SOx2 Dukaten), hochwertige Kleidung, Ersatzkleidung, lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug, Rollsiegel (alle Waffen und Rüstungen sind mit dem gut sichtbaren Siegel des SCs geschmückt.)

Besonderer Besitz: erprobtes, von klein auf an den Helden gewöhntes Shadif oder anderes Pferd aus tulamidischen Kulturraum mit Sattel und Zaumzeug.

Besonderheit: Schüler eines besonders traditionalistischen Lehrmeisters erhalten den Nachteil weltfremd 5 (Geburtsadel, Geschlechtergleichberechtigung) als Teil des Professionspakets. Dafür kostet sie die Ausbildung nur 22 GP. Bei diesen Lehrmeistern empfiehlt sich gegebenenfalls der Nachteil „Vorurteile gegen Gildenländer“.

*Moralkodex: Vom Lehrer abhängig, generell jedoch eine Mischung aus Tugenden Rondras und Rastullahs.

SCHWERTGESELLEN

Hier finden sich neue Varianten des Schwertgesellen.

ARANISCHER STIL (MADA ACHMADI)

Die aranische Schwertgesellin wurde nicht nur im Kampf sondern auch im gesellschaftlichen Leben und im Handel ausgebildet.

Der Stil kann nicht auf eine einzelne Lehrmeisterin zurückverfolgt werden und hat seine Wurzeln wohl in der uralten Tradition des persönlichen Fechtlehrers (hier natürlich der Fechtlehrerin) im tulamidischen Raum. Im Laufe der letzten Jahre entstand durch den Einfluss des Schwertgesellentums und dem Wunsch der aranischen Regierung, sowie der Mada Basari nach Kämpferinnen gegen Oron die heute übliche Kampfweise.

Es ist üblich am Ende der Ausbildungen unter Aufsicht einer Phexgeweihten einen Eid zu schwören, Oron zurückzuerobern, und Aranien zu schützen.

Die aranischen Schwertgesellinnen bezeichnen sich manchmal als Mada Achmadi, aber dieser Begriff konnte sich jedoch noch nicht allgemein durchsetzen.

Aranische Schwertgesellin (21 GP; Werte zusätzlich zum Standard-schwertgesellen)

Voraussetzungen: Kultur: Aranien, IN 12, GE 12, KO 12, KK 10, meist Frauen

Automatischer Nachteil: Verpflichtungen (Bekämpfung Orons)

Kampf: Hieb Waffen +4, Ringen +3, Säbel +6, Wurfmesser +3

Körper: Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Tanzen +2

Gesellschaft: Galanterie +2, Etikette +2, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +3

Wissen: Brettspiel oder Philosophie +3, Rechnen +3, Staatskunst +2, Tierkunde +2

Handwerk: Abrichten +2, Handel +3

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Beidhändiger Kampf I, Binden, Entwaffnen, Schildkampf I, Schnellziehen, Parierwaffen II, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule, Waffenspezialisierung (Amazonensäbel oder Khunchomer)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adelige Abstammung, Besonderer Besitz, Gutaussehend, Goldgier, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Titularadel, diverse körperliche Behinderungen, Gesucht

Zusätzliche Ausrüstung: kein Siegelring sondern Mondamulett, Vollmetall-Kriegsfächer, Amazonensäbel oder Khunchomer, Krummdolch

Besonderer Besitz: Persönliche Waffe oder Verbindungen im Wert von 20 GP

Besonderheiten: Die aranische Schwertgesellin ist nicht wie die übrigen Schwertgesellen von der Reduzierung des Startkapitals betroffen, der Vorteil Ausrüstungsvorteil bringt die üblichen 10 Dukaten pro GP.

Statt eines Siegelringes weisen sich die aranischen Schwertgesellinnen durch ein silbernes Amulett in Form einer nach oben offenen Mondsichel aus. Dieses trägt auf der einen Seite ihre Initialen, auf der anderen einen Fuchskopf und berechtigt auch nichtadelige Schwertgesellinnen zur Führung des Kriegsfächers.

Jede Rüstung mit einem BE von mehr als 2 behindert um das Doppelte

AL'ANFANISCHER STIL NACH BORONAYA KORTZ

Die Mohafrau Boronaya Kortz ("Künstlernamen") - eine Ehemalige Arenasklavin - begann nach ihrer Freilassung als Gladiatorentainerin zu arbeiten. Da sich die von ihr ausgebildeten Kämpfer in der Arena immer sehr gut behaupteten, bekam sie immer mehr Anfragen, nach Trainingsstunden für Kinder der Granden oder reicher Händler, die auf diese Art einmal "Arenaluft" schnuppern wollten.

Mit der Zeit arbeitet sie, nach und nach, mehr mit solchen Kunden als mit Gladiatoren. War ja auch finanziell deutlich einträglicher.

Vor einigen Jahren, hat sie die Arbeit als Trainerin ganz aufgegeben, und stattdessen eine Schule nach dem Vorbild der modernen Schwertgesellen eröffnet.

Dem aggressiven Kampfstil mit zwei Kurzschwerten und massivem Körpereinsatz, den sie lehrt, ist deutlich die Herkunft aus dem Sand der Arena zu anzusehen.

Trotzdem vermittelt sie auch eine hochwertige gesellschaftliche Ausbildung, die auch auf die Gefahren der intriganten al'anfanischen Oberschicht abgestimmt ist.

Manchmal kommt es vor, dass Schüler die etwas ungewöhnlichen Glaubensansichten der streng Kor- und BORon-Gläubigen Schwertmeisterin übernehmen. Diese lassen sich kurzgesagt ungefähr so ausdrücken:

Je mehr Seelen du im korgefälligen Kampf zu Boron schickst, umso länger übersieht er dich. Allerdings müssen die Gegner den Tod auch verdient haben.

Al'Anfanische Schwertgesellin (21GP; Werte zusätzlich zum Standard-schwertgesellen)

Voraussetzungen: MU 11, IN 13, GE 13, KO12, KK12, SO mindestens 8

Kampf: Dolche +4, Schwerter +7, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +2

Gesellschaft: Etikette +1, Überreden +3, Überzeugen +2

Wissen: Götter und Kulte +2, Staatskunst +3

Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Heilkunde Gift +3

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Ausweichen I, Finte, Ausfall, Aufmerksamkeit, Gladiatorenstil mit Manövern für 100 AP

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schnellziehen, Waffenspezialisierung (Kurzsword), Ausweichen II, Ausweichen III, Kampfreflexe, Kampfgespür, Wuchtschlag, Beidhändiger Kampf II, Improvisierte Waffen, Klingenwand, Rüstungsgewöhnung I (Gladiatorenrüstung)

Zusätzliche Ausrüstung: 2 Kurz-

schwerer, Gladiatorenschulter, Streifenschurz, Bronzeschienen

Besonderer Besitz: pers. Kurzsworder

Besonderheiten: Jede Rüstung mit einem BE von mehr als 3 behindert um das Doppelte

BELHANKER STIL NACH VALERION

Auch wenn der bekanntere horasische Fechtmeister, Maestro Dom Essalio, immer noch den Stil mit Rapier und Linkhand lehrt, ist im Lieblichen Feld heutzutage doch nur das Florett wirklich „alla Moda“.

Der moderne Stil nach Esquiro Fedesco ya Valerion setzt ganz auf die Eleganz und Schnelligkeit dieser modernen Waffe. Wenn man einem Fechter des belhanker Stils zusieht, bekommt man vor allem geschmeidige Ausfälle, schnelle Finten und genau platzierte Stiche, sowie elegante Ausweichbewegungen zu sehen.

Ein weiterer Gegensatz zu den Vinsalter Vaganten ist, dass Fedescos Schule einen festen Sitz hat. Das Gebäude liegt direkt neben dem Belhanker Stadtpark, in der Nähe des Rahjatempels.

Valerion ist ein begeisterter Anhänger des Fortschritts, so mag es auch nicht verwundern, dass er seinen Schülern auch eine solide Ausbildung in der modernsten horasischen Waffengattung vermittelt: den Torsionswaffen. Das Hauptaugenmerk liegt hier vor allem natürlich auf der kleinen handlichen Balestrina.

Wenn nordische Kämpfer schon einen Essalio Schüler als verweichlichten Zahnstocherfechter titulieren, mag man deren Urteil über einen Abgänger der Fechtschule des Esquiro gar nicht mehr hören. Fedesco ya Valerion versucht nämlich, seinen Schülern – wie sollte es bei dem Sitz dieser Schule anderes sein – auch profunde Kenntnisse im Bereich des rahjagefälligen Lebens zu vermitteln. So gehört die Lektüre des „Rahjasutras“ zum Pflichtprogramm für einen Schüler und Höfischer Tanz sowie theoretische Unterweisungen in verschiedenen Varianten des Liebesspiels nehmen einen fast so großen Zeitraum ein wie die Ausbildung an der Waffe.

Ein weiteres Ergebnis, dieser Art der Ausbildung ist leider, dass die oft eh schon sehr hochnäsigen Schüler nun gänzlich die Lust verlieren, sich mit so niederen Beschäftigungen wie handwerklichen Arbeiten abzugeben.

Trotzdem sollte man einen belhanker Fechter nicht unterschätzen: Durch seine Schnelligkeit und Aggressivität, ist er im Angriff mindestens so gut (und gefährlich), wie der Vinsalter Vagant in der Verteidigung.

Belhanker Schwertgesellin (20 GP; Werte zusätzlich zum Standard-schwertgesellen)

Voraussetzungen: MU 13, KL11, IN 13, GE 12, SO mindestens 10

Modifikationen: +3 AuP

Automatische Nachteile: Arroganz +2, Eitelkeit +2, Unfähigkeit Handwerk

Kampf: Armbrust +5, Dolche +3, Fechtwaffen +7

Körper: Körperbeherrschung +2, Tanzen +4

Gesellschaft: Betören +3, Etikette +2, Galanterie +2, Lehren +2

Wissen: Götter und Kulte +2, Schriftlicher

Ausdruck +2, Ein Talent aus folgender Liste +3, ein weiteres +1: Brettspiel *oder* Geographie *oder* Philosophie *oder* Staatskunst

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen III, Binden, Entwaffnen, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Scharfschütze (Armbrust), Todesstoß, Waffenspezialisierung (Florett)

Zusätzliche Ausrüstung: Florett, Balestrina *oder* aufwendig verzierter Stockdegen

Besonderer Besitz: persönliche Waffe

Besonderheiten: Jede Rüstung mit einem BE von mehr als 1 behindert um das Doppelte

DRACHENSTIL NACH VI PIAMAD

Einer der ersten Schüler Scanlail ni Uinins begann bereits kurz nach dem Ende seiner Ausbildung damit, sich im Gebrauch der recht neu aufgekommenen Drachenklaue zu üben und ging schließlich dazu über, diese grundsätzlich anstelle des Bucklers zu verwenden.

Mit einem dadurch abgewandelten Stil eröffnete er seine eigene Kampfschule in Honingen, in der er aber nur den Umgang mit dem Kurzsword, nicht dem Kusliker Säbel übt, wobei er großen Wert darauf legt, seinen Schülern insbesondere den Kampf auf engste Distanz beizubringen, wobei sie teilweise Kurzsword und Drachenklaue eher wie Handgemenge-Waffen (mit dem Talent "Raufen" und dem Manöver "versteckte Klinge) verwenden. Daneben hat er auch noch einige thorwalsche Einflüsse eingebracht, die sich nicht nur in der bevorzugten Rüstung, der Krötenhaut, sondern auch in einer gewissen Gewöhnung der Schüler an alkoholische Getränke zeigt.

Schwertgeselle des Drachenstils (20 GP; Werte zusätzlich zum Standardschwertgesellen)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, GE 13, KO 12, SO 9

Modifikationen: AuP +1

Kampf: Dolche +1, Raufen +4, Ringen +2, Säbel +7, Wurfmesser *oder* Wurfspeere +4;

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Zehen +2, Reiten +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2

Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I, Waffenlos: Mercenario

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Ausweichen II, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingenwand, Parierwaffen II, Schildkampf I, Schnellziehen, Tod von Links, Waffenspezialisierung (Kurzsword), Waffenlos: Hammerfaust

Besonderheiten: Jede Rüstung mit einem BE von mehr als 3 behindert um das Doppelte

Zusätzliche Ausrüstung: Kurzsword, Dolch, Drachenklaue, Krötenhaut

WEIDENERSTIL NACH VON DUNKELTANN

Hartmann von Dunkelmann wurde, wie die meisten weidener Adligen, als Knappe von einem Ritter ausgebildet. Doch bei einem Besuch in Gareth machte er die Bekanntschaft von Jost Adersin, und dessen neuartige Methoden, die Schwertkunst zu unterrichten, überzeugten ihn schnell.

Direkt nach seinem Ritterschlag begann er, in seinem heimatlichen Landgut am Rathil eine Schwertgesellenschule einzurichten, wo junge Adelsöhne und -töchter (meist Zweitgeborene, die nie ein eigenes Lehen übernehmen werden) im Umgang mit dem traditionellen Zweihänder ausgebildet werden.

Trotz der recht traditionell-konservativen Lehrinhalte gewinnt er erst langsam die Akzeptanz seiner Mitadligen, die in ihm (wohl nicht ganz zu Unrecht) eine Bedrohung des althergebrachten Ritterwesens sehen.

Weidener Schwertgeselle (20 GP; Werte zusätzlich zum Standardschwertgesellen)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, GE 11, KO 12, KK 13, SO 8, Adlige Abstammung *oder* Adliges Erbe

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Zweihandschwerter/-säbel +7, Armbrust *oder* Bogen +3, Schwerter +4, Anderthalbhänder +3

Körper: Athletik +1, Reiten +2, Selbstbeherrschung +1

Gesellschaft: Lehren +1

Natur: Wildnisleben +1

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1, Sagen und Legenden +2, Tierkunde +2

Handwerk: Abrichten +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Waffenspezialisierung (Zweihänder), Windmühle, (Zweihänder), Waffenlos (Mercenario)

Zusätzliche Ausrüstung: langes Kettenhemd, Zweihänder, Dolch

Diese Sammlung soll nur einen Vorgeschmack bieten.

Im Forum wurden in letzter Zeit noch einige weitere gute Professionen erstellt, welche in der finalen Version zum großen Teil enthalten sein werden.

(Wer beim Layouten helfen will, meldet sich einfach per eMail bei mir: FoFiPryde@aol.com)