

ZUM HELDEN GEBOREN

Nach dem Empfinden vieler Aventurier ist Rondra in der Hierarchie Alverans nur geringfügig niedriger angesiedelt als Praios, der Götterfürst selbst. Sie ist die Herrin des Donners, des Blitzes und Sturmes, aber vor allem: die Göttin des ehrbaren Zweikampfes. Dass die Wächterin über Schwertgefecht und Rittertum einen derart wichtigen Platz im Weltbild auch des einfachen Volkes einnimmt, ist kein Wunder – denn Macht wird in Aventurien mit der Waffe in der Hand ausgeübt, und fast alle Kämpfer berufen sich auf 'rondrianische Tugenden', auch wenn sie Kor vielleicht viel näher stehen ...

Seien es die kaiserlichen Heere mit ihren glänzenden Harnischen, die den Herrschaftsanspruch des Garethr Hauses verdeutlichen, seien es die Weidener Ritter mit ihren schweren Rüstungen, aber auch Sklavenhalter mit der Peitsche in der Hand, der Ork-Krieger mit seinem Arbach oder gar die schwer bewaffnete Kriegsgaleere auf den Weiten der Ozeane: Wer eine Waffe in der Hand oder an der Seite trägt, erntet sogleich mehr Respekt als der unbewaffnete 'Pöbel'. Stolz Gardisten in gepflegten Wappenröcken, hochnäsige Krieger auf dem Rücken feuriger Schlachtrösser, aber auch die verwegenen Söldnerhaufen in ihren bunten Kleidern, sie alle sind in den großen Städten Aventuriens kein ungewöhnlicher Anblick, und doch bekommen nicht nur Kinder, sondern auch manch ein Erwachsener glänzende Augen, wenn er diese Kämpfer sieht, die der Mythos von Heldenmut und Tapferkeit umgibt. Und dort, wo man Gardisten oder Krieger nur selten zu sehen bekommt, in den einsamen Dörfern des Hinterlandes, da erzählt man sich an langen Winterabenden die Sagen und Legenden der großen Kriegerinnen und rondrianischen Recken: von Geron dem



Einhändigen, der sieben unbezwingbare Gegner tötete, von Hlûthar, dem Held der Ersten Dämonenschlacht, von Thalionmel, die alleine ein ganzes Heer aufhielt, oder aus jüngerer Zeit die Geschichten um den 'Schwertkönig' Raidri Conchobair oder die legendäre Amazonenkönigin Yppolita. Kampf und Krieg sind eng mit dem Begriff des Heldentums verquickt, und ihre finsternen, grausamen Seiten werden dabei nur allzu gerne vergessen oder verdrängt. Viele junge Aventurier träumen von einer Karriere mit der Waffe in der Hand, und so können die Gardien und Heere, aber auch die Söldnertruppen und Kadettenschulen selten über Nachwuchssorgen klagen – obwohl gerade die Schlachten der vergangenen Jahre manch einen Träumer brutal in die Realität zurückgeholt haben – wenn er denn diese Schlachten überlebte. Nach dem Khôm-Krieg im Süden und dem Orkensturm im Norden haben vor allem die Vorstöße der borbaradianischen Horden, die teilweise nicht von dieser Welt stammten, ihre Spuren im Gedächtnis der Menschen hinterlassen. Viele der alten Kämpfer sind verbittert und haben nicht nur ihre Gesundheit und Kampfgefährten auf dem Schlachtfeld gelassen, sondern ebenso den Traum vom edlen Kampf und heroischen Tod: Zu oft mussten sie mitansehen, wie der getötete Kamerad plötzlich auf widernatürliche Weise als Untoter in die gegnerischen Heere eingereicht wurde und wie nicht beherrschter Mut, sondern Grausamkeit und Hinterhältigkeit den Kampf entschied.

Und dies mag auch ein Grund dafür sein, warum auch heute noch junge Menschen zu den Waffen strömen: Trotz und der Wille, die unheiligen Horden aus der besetzten Heimat zu verjagen ...

DIE UNTERSCHIEDLICHEN KÄMPFER

Es gibt die unterschiedlichsten Gründe, 'professionell' die Waffe in die Hand zu nehmen, und auch die verschiedensten Organisationsformen des Waffenhandwerks.

Soldat

Die üblichste Variante ist in Kriegszeiten der einfache Soldat in einem der Regimenter eines der großen Reiche oder der adligen Häuser. Er hat keine besonders gründliche Ausbildung genossen, sondern wurde vor allem durch Drill und Exerzieren geschult. Je nach Herkunft und Einheit wird er in der Regel nur mit solchen Waffen vertraut gemacht, die recht kostengünstig herzustellen sind, aber besonders dann, wenn sie von vielen Kämpfern gleichzeitig geführt werden, überaus effektiv sein können: Oft sind dies Speiße und Hellebarden in all ihrer Formenvielfalt. Manche Soldaten, oft je nach Region unterschiedlich, werden aber auch für einen speziellen Einsatz ausgebildet. So gibt

es Schützen-Einheiten, die sich aus der direkten Begegnung mit dem Gegner besser heraushalten sollten, dafür aber den Umgang mit Armbrust oder Bogen erlernen, oder die Leichte Reiterei, die auf schnellen, wendigen Pferden den Feind zu umgehen oder auszumanövrieren versucht oder Boten- und Spähdienste übernimmt. Wer hingegen zur Schwere Reiterei gehört, ist für einen Soldaten meist überdurchschnittlich gut ausgebildet – schon allein, weil er eine sehr wertvolle Ausrüstung und ein teures Streitross in den Kampf führt. (Häufig bestehen die höheren Ränge der Schwere Reiterei ohnehin aus den Abgängern von Kriegerakademien und Kadettenschulen oder aber aus Adligen, die ihr 'altes Recht' beanspruchen.)

Noch stärker spezialisiert (und auch seltener) sind die Geschütz-Einheiten, die hinter den eigenen Linien stehen und die Feld- und Belagerungsgeschütze bedienen, um den Feind aus

der Ferne einzuschüchtern und zu schwächen. Auch die Sappeure werden allenfalls in Grundzügen für den direkten Kampf ausgebildet: Ihre Aufgabe ist es, Belagerungsgerät zu bauen, Schanzen auszuheben, Brücken zu errichten und gegnerische Befestigungsmauern zu untergraben.

Manche Schlacht schließlich wird nicht auf dem festen Land, sondern zu Wasser ausgetragen, und so gibt es auch Seesoldaten und -artilleristen, deren Aufgabe es ist, feindliche Schiffe zu entern und in ihre Gewalt zu bringen oder vom Schiff aus einen Hafen anzugreifen. (S. 124 ff.)

Söldner

Nicht jedes Land kann es sich leisten, ein eigenes stehendes Heer zu unterhalten. Gerade die kleineren oder ärmeren Länder verfügen zumeist nur über wenige fest besoldete Kämpfer. Wenn es aber dann doch einmal zum Krieg

kommt, müssen sie Truppen aus der Fremde anheuern. Aus dieser Notwendigkeit heraus hat sich das **Söldnertum** entwickelt: Einheiten freier Kämpferinnen und Kämpfer, die ihre Dienste an denjenigen verkaufen, der sie am besten bezahlt. Die meisten Mietlinge schließen sich einer bestehenden Söldnereinheit an, und die wenigen, die auf eigene Faust ihr Geld verdienen, ziehen meist nicht in den Krieg, sondern verdingen sich für spezielle Aufträge wie etwa den Schutz einer Händlerkarawane, als **Leibwächter** (S. 130ff.) oder als **Kopfgeldjäger** (Tips zu letzterem finden Sie in AH 125.)

Gardist

Aber nicht nur in Kriegszeiten werden waffenfähige Leute gebraucht. Auch im Frieden gibt es immer wieder die Notwendigkeit, gegen Räuber und Wegelagerer vorzugehen oder einfach nur in den Straßen einer Stadt für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Letzteres ist die Aufgabe der **Gardisten**, die im Dienste einer Stadt oder eines lokalen Adligen gegen Rechtsbruch und Verbrechen vorgehen. Hier sind neben der normalen **Stadtgarde** auch die **Büttel** und die **Schließer** zu nennen, aber ebenso die **Akademiegardisten**: Eliteeinheiten für den Schutz besonderer Gebäude wie Tempel, Schlösser oder Magierakademien. (S. 112 ff.)

Offiziere (Fähnrich)

Bekanntlich braucht aber auch jede Armee und jede Garde nicht nur Kämpfer, sondern auch **Anführer**. Diese werden für die stehenden Heere nur in den seltensten Fällen aus dem Heer selbst rekrutiert, sondern meist in speziellen Kadetten-Schulen herangebildet, an denen hoffnungsvoller Nachwuchs nicht nur im Umgang mit der Waffe, sondern vor allem in Strategie, Taktik und Befehlsführung unterwiesen wird. Der Absolvent einer solchen Schule trägt den Titel eines **Fähnrichs** und ist verpflichtet, einige Zeit in der Armee zu dienen, die seine Ausbildung bezahlt hat. Auch danach wird er üblicherweise bei seiner Truppe bleiben, denn hier erwartet ihn nicht nur ein Aufstieg in der Hierarchie, sondern auch eine sichere Anstellung und entsprechend hohes Ansehen. Nur wenige entscheiden sich dafür, lieber ihre Freiheit zu genießen oder vielleicht sogar eine Söldnereinheit anzuführen. **Natürlich** wird auch ein Kadett für eine ganz bestimmte Einheit ausgebildet, und darum können die Schwerpunkte seiner Fähigkeiten ebenso unterschiedlich gelagert sein wie beim gemeinen Soldaten. (S. 106 ff.)

Krieger, Schwertgesellen und Ritter

Ein recht spezielle Erscheinung des aventurischen Gesellschaftsgefüges sind die **Krieger**: Besonders Städte oder Adels Häuser oder reiche Städte, die sehr viel Wert auf ihr Renommee legen, finanzieren Kriegerakademien, in denen die Sprösslinge des Niederadels und Kinder zahlungskräftiger Bürgerlicher eine gründliche Ausbildung im Waffenhandwerk erhalten. Vor

allem wird hier aber sehr viel Wert auf eine moralische Unterweisung gelegt, denn das Denken und Handeln eines Kriegers muss **hohen Wertmaßstäben** gerecht werden: **Edelmütig, Aufrichtigkeit, aber natürlich auch Treue zur Herrschaft** nehmen im Lehrplan wenigstens ebenso viel Platz ein wie ein umfassendes Allgemeinwissen, zu dem auch Lesen, Schreiben und Rechnen gehört. Fast jede Kriegerakademie leistet sich den Luxus, hin und wieder auch besonders begabte Schüler aufzunehmen, deren Eltern nicht in der Lage sind, die Ausbildung zu bezahlen – und nicht selten gehören eben diese Schüler zu den Jahrgangshesten. Der Erwerb eines 'Kriegerbriefs', der jedem Absolventen einer Kriegerakademie zusteht, eröffnet nicht nur die Möglichkeit, in vielen Garden und Armeen eine vielversprechende Offizierslaufbahn anzutreten oder in einer berühmten Einheit zu kämpfen, sondern gilt auch als ein deutlicher Statusgewinn. (S. 114 ff.)

Eine Variante des Kriegers ist der **Schwertgeselle**. Auch er hat eine private Ausbildung erhalten, die ihn weder an eine bestimmte Armee noch an einen Herrscher oder ein Land bindet, jedoch hat dieser Unterricht nicht an einer Akademie stattgefunden, sondern bei einer Privatperson, die meist Schwertmeister genannt wird. Vor allem die Fechtmeister des Horasreiches sind überaus gut bezahlte Lehrer, und nur wirklich reiche Eltern können es sich leisten, ihre Kinder in eine solche Ausbildung angeben zu lassen. (S. 122 ff.)
Eigentlich ein Phänomen aus mittlerweile fast vergangener Zeit, das nur noch von Traditionalisten in wenigen Gebieten Aventuriens gepflegt wird, sind die **Ritter**, die hoch zu Ross mit blinkender Rüstung und flatterndem Banner in den Kampf ziehen. Dennoch zählt auch die Ausbildung zum Ritter zu einer sehr gründlichen und harten Schule, die nur Adligen vorbehalten ist und ihrerseits nur durch einen Ritter vorgenommen werden kann. Die meisten Ritter sind durch eine feste Aufgabe an einen ganz bestimmten Ort gebunden, denn es gilt, das heimliche Lehen und das eigene Volk zu schützen. Selten einmal zieht einer ihrer **Knappen** als Abenteurer in die Welt hinaus. (S. 114 ff.)

Amazonen

Noch exotischer muss das Volk der **Amazonen** wirken: ein Orden (s.u.), der nur Frauen aufnimmt, die dann schon vom zarten Mädchenalter an im Waffenhandwerk ausgebildet werden. Die stolzen Amazonen, um die sich viele geheimnisvollen Legenden ranken, wissen sehr

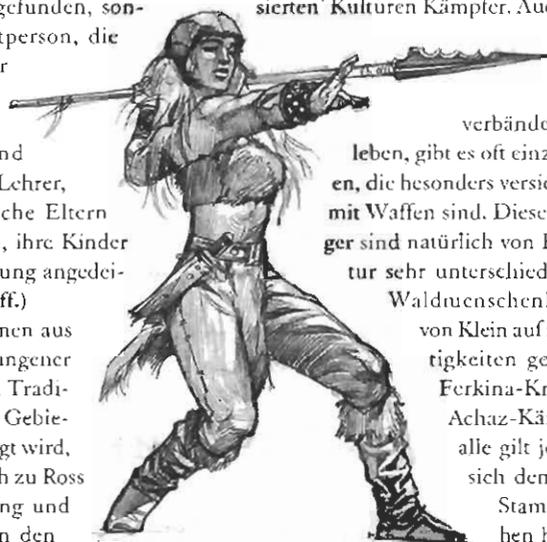
wohl, dass jede einzelne von ihnen zu den besten Kämpferinnen des ganzen Kontinents gehört. Sie sind fest davon überzeugt, dass ihrem Volk das besondere Wohlgefallen Rondras gilt. (S. 103)

Schaukämpfer und Gladiatoren

Eine gänzlich andere Einstellung zur Kampfkunst haben die **Schaukämpfer**, und **manche** Soldat, Söldner oder Krieger würde es auch niemals akzeptieren, mit den Schaukämpfern in einem Atemzug genannt zu werden. Schaukämpfer treten vor Publikum auf, um die Zuschauer zu unterhalten. Damit gehören sie ebenso zu den Gauklern und Schauspielern wie zu den Kämpfern, und obwohl manche von ihnen geübte und fähige Streiter sind, können sie doch kaum auf die Idee, an einem Feldzug oder gar Krieg teilzunehmen. In diesen Rahmen fallen auch die **Gladiatoren** der Armeen Südaventuriens, die zuerst um ihr Leben, dann aber um Ruhm und Ansehen kämpfen und die einzeln betrachtet, ebenfalls äußerst kompetente Nahkämpfer darstellen. (S. 103 ff.)

Stammeskrieger

Aber natürlich gibt es nicht nur in den 'zivilisierten' Kulturen Kämpfer. Auch bei den **Völkern**, die in den **Waldmenschenkrieger** leben, gibt es oft einzelne Individuen, die besonders versiert im Umgang mit Waffen sind. Diese **Stammeskrieger** sind natürlich von Kultur zu Kultur sehr unterschiedlich, denn die **Waldmenschenkrieger** von Klein auf in anderen Fertigkeiten geschult als die **Ferkina-Krieger** oder die **Achaz-Kämpfer**. Für alle gilt jedoch, dass sie sich dem Schutz ihres Stammes verschrieben haben und diesen nur im Ausnahmefall verlassen würden, um etwa auf Abenteuer zu gehen. (S. 130 ff.)



Ordenskrieger

Einen Bereich der kämpfenden Berufsstände Aventuriens haben wir in diesem Heft **schon** vollständig – mit der Ausnahme der **Amazonen**, s.o. – ausgeklammert: **Ordenskrieger** halten meist eine ähnlich gründliche Ausbildung wie weltliche Streiter, jedoch gehören sie stets einem bestimmten Kult an, in dem die Hierarchie sie fest eingebunden sind und die ihren Ehrbegriff und ihren Lebensstil bestimmt. Es ist daher nicht verwunderlich, dass es sinnlos wäre, sie hier ohne detaillierte Vorstellung der zugehörigen Religionen zu präsentieren. Mehr über Hintergründe und Eigenheiten von Ordenskriegern erfahren Sie daher in der Box **Götter und Dämonen**.