

# Krieger

Krieger sind Kämpfer, die ihr Leben der Verteidigung von Schutzbefohlenen verschrieben haben. Sie haben einen strengen Ehrenkodex, dem sie bis in den Tod folgen. Lieber würden sie sterben, als dass sie diese Grundsätze verletzen. Sie sind sehr stolz auf ihre Kampfkraft und sehen sich als Elite der Kämpfer, sowohl bei ihrem Können als auch ihrer Ehrbarkeit. Sie scheuen nicht davor zurück, dieses in einem fairen Wettstreit mit nahezu jedem Gegner zu zeigen, und einigen von ihnen ist es eigen, sich nach einem Sieg mit ihren Erfolgen zu rühmen. Sie verabscheuen Hinterlist oder Feigheit im Kampf, die sie für unehrenhaft halten. Nach ihrer Meinung ist nur ein offener und direkter Zweikampf, in dem für jeden Beteiligten die gleichen Bedingungen gelten, ein ehrlicher Kampf.

Die Ausbildung von Kriegern hat eine mittlerweile über 300 Jahre lange Tradition. Die ersten Kriegerschulen entstanden in Midland nach dem Aufstand der Primitiven und gehen auf das Jahr 953 nU. zurück. Sie bildeten den Gegenpol zur Ritterausbildung, die nur Adligen offenstand. Einem durchschnittlichen Bürger war es bis dahin nur möglich, eine Kampfausbildung in der Armee zu erhalten. Nach dem Aufstand wuchs jedoch die Nachfrage nach einer fundierten Ausbildung außerhalb der Armee. Viele Bauern und Handwerker wollten lernen, mit der Waffe umzugehen, um ihr Hab und Gut selbstständig verteidigen zu können. Daher nahmen die Ritter zunächst auch ausgewählte, nicht adlige Personen auf. Als die Nachfrage jedoch immer weiter anstieg, wurden vom damaligen König *Erlon MacWulfin* Ausbildungszentren gezielt für normale Bürger errichtet, in denen sie von Ausbildern der Armee unterrichtet werden konnten, ohne den Streitmächten beitreten zu müssen. Um einen unrechtmäßigen Umgang mit der Waffe zu unterbinden, wurden den Schülern neben dem Umgang mit einfachen Waffen wie Schwert und Schild auch Verhaltensregeln mit auf den Weg gegeben. Insbesondere ging es darum, die Waffe nur zum guten Zwecke und vor allem zur Verteidigung einzusetzen.

Das Konzept, eine Kampfausbildung außerhalb der Armee zu erhalten, fand regen Anklang und wurde auch in anderen Ländern aufgegriffen. Heutzutage gibt es in zahlreichen Ländern Kriegerschulen, die einen regen Zulauf an interessierten jungen Leuten verzeichnen. Mittlerweile ist die Ausbildung in einer dieser Schulen eine Alternative zur Armee, insbesondere für Kämpfer, die sich nur ungern in eine Befehlskette einordnen und die vor allem die nötigen finanziellen Mittel aufbringen können. Denn obwohl Kriegerschulen in der Regel von den Regierungen Unterstützung bekommen, hat es sich doch durchgesetzt, Ausbildungsgeld zu verlangen. Somit

findet man Krieger vor allem im Bereich des Mittelstandes und nur selten im einfachen Volk.

Normalerweise beginnt die Ausbildung zum Krieger im Alter von 8-10 Jahren (bei Brutus mit 4 Jahren). Ähnlich wie in einem Internat leben die Schüler während der gesamten Ausbildungszeit in der Kriegerschule und werden dort unterrichtet und erzogen. Nach 8 Jahren Ausbildung kann schließlich der Abschluss gemacht werden. Möchte man nachträglich zum Krieger ausgebildet werden, gibt es einen verkürzten Ausbildungsgang, der nur 3 Monate in Anspruch nimmt. Während dieser Zeit verweilt der Anwärter in der Schule und kann keiner anderen Tätigkeit nachgehen. Er muss zeigen, dass er fundierte Kenntnisse in den Kerndisziplinen der Klasse hat und sicher mit seiner Waffe umgehen kann. Außerdem muss er jeden Tag an speziellen Trainingseinheiten teilnehmen, die ihn die Kampftechniken seiner gewählten Ausrichtung lehren. Während der gesamten Zeit wird ihm zudem der Ehrenkodex der Krieger nahe gebracht und dafür gesorgt, dass er ihm in Fleisch und Blut übergeht.

Auch wenn es innerhalb der Organisationen eine strenge Hierarchie ähnlich der bei den Streitkräften gibt, sind Krieger doch um einiges freier in ihrem Handlungsspielraum. Während man sich bei der Armee für längere Zeit - teilweise lebenslang - verpflichtet und in dieser Zeit auch dort lebt, trainiert und dem Land jederzeit zur Verfügung stehen muss, bleiben Krieger nur während ihrer Ausbildung in der Kriegerschule. Nach ihrem Abschluss sind sie ungebunden und können unterschiedlichste Aufgaben übernehmen. Nach wie vor geht ein Teil der Schüler wieder zurück in einen bürgerlichen Beruf. Aufgrund ihres Ehrenkodex sind Krieger auch gern gesehene Leibwachen, die mit Inbrunst ihren Schutzbefohlenen verteidigen. Andere von ihnen lassen sich in Dörfern nieder und sorgen für den Schutz der Bewohner. Einige ziehen durch die Welt und bieten überall dort ihre Kampfkraft an, wo sie zum Schutze der einfachen Leute benötigt wird. Sie genießen einen sehr guten Ruf in der Bevölkerung und gelten als verlässlich und vertrauenswürdig.

Im Laufe der Jahrhunderte haben sich durch die unterschiedlichen Interessen der Schüler drei verschiedene Kampfstile herausgebildet, die heute an den Kriegerschulen unterrichtet werden. Jeder Schüler muss sich hierbei entscheiden, welchen Ausbildungsgang er für sich wählt. Unabhängig vom Kampfstil werden alle Krieger darin geschult, Kämpfergruppen zu organisieren und Befehle auf dem Schlachtfeld zu erteilen.

Der ursprüngliche Kampfstil, der sehr stark von den Rittern beeinflusst wurde, nennt sich **Schwert und Schild**. Neben der Ausbildung in eben diesen Waffen umfasst er auch Grundlagen der Verhandlung, der Hei-

lung und des Reitens. Diese Krieger sollen sich nicht nur effektiv zur Wehr setzen und andere beschützen können, sondern Konflikte schon im Vorfeld durch Verhandlungen unterbinden. Sie gelten in den Augen der Bevölkerung als besonders ehrbar und werden gerne zu Anführern gemacht, wenn es zu kämpferischen Auseinandersetzungen kommt.

Relativ bald nachdem die Kriegerschulen eigenständig geworden waren, formte sich der Kampfstil der **Kriegsbrecher**, der auf dem Kampf mit einer schweren zweihändigen Waffe basiert. Ursprünglich entstand er aus dem Gedanken, dass sich nicht jeder Bauer ein Schwert und einen Schild leisten konnte. Sie mussten lernen Werkzeuge, wie beispielsweise einen Dreschflügel, einen schweren Hammer oder eine Mistgabel, als Waffen zu benutzen. Im Laufe der Jahre wurde der Stil immer weiter verfeinert und hat sich mittlerweile als fester Bestandteil der Kriegerausbildung etabliert. Obwohl die Ausbildung größtenteils mit richtigen Waffen stattfindet, lernen Kriegsbrecher auch heute noch den Einsatz von schweren Werkzeugen als Waffen. Die heutigen Kriegsbrecher arbeiten viel über Abschreckung und versuchen schon durch ihr Auftreten den Gegner einzuschüchtern. Daher tragen sie neben einer schweren Waffe in der Regel auch schwere Metallrüstungen, die möglichst martialisch mit Stacheln, Schädeln oder ähnlichem verziert werden.

Die jüngste Kampfausrichtung, die mittlerweile schon über 100 Jahre unterrichtet wird, ist der Stil der **Klingenstürmer**, der angelehnt an die Kampfkunst der Klingentänzer ist. Krieger dieser Ausrichtung kämpfen mit zwei einhändigen Waffen, wobei ursprünglich Schwerter genutzt wurden. Der Stil ist allerdings auch mit jeder anderen einhändigen Waffe anwendbar und wird je nach Land mit unterschiedlichen Waffengattungen unterrichtet. Der Stil der Klingenstürmer ist hierbei immer darauf bedacht, möglichst elegant und spielerisch zu erscheinen. Zusammen mit den meist recht leichten Rüstungen dieser Krieger soll er dafür sorgen, dass der Gegner seinen Kontrahenten unterschätzt und dadurch Fehler begeht. Im Gegensatz zu den anderen Ausbildungsgängen werden diese Krieger zusätzlich im Bereich der Magieresistenz trainiert.

### Voraussetzungen

**Rassen:** Bruta, Mensch, Nigro, Riikaatii, Zikaru, Zwerg

### Schwert und Schild

Heilung +1	
<i>Wunden</i>	12
Lenken	
<i>Reiten</i>	10
Verhandeln +1	
<i>Empathie</i>	10
<i>Überreden</i>	10
<i>Überzeugen</i>	10
Abwehren	
<i>Abwehren</i>	12
Ausweichen	
<i>Ausweichen</i>	12
Blocken +1	
<i>Blocken</i>	14

Waffengruppe 2 +1	
<i>1hand-Schwerter</i>	14
<i>Stichwaffen</i>	12
Widerstand +1	
<i>Widerstand</i>	12
Aspektmagie -1	
Elementarmagie -1	
Schulmagie -1	
Magieresistenz -1	
Waffengruppe 3 -1	

### Kriegsbrecher

Athletik +1	
<i>Geländelauf</i>	10
<i>Kraftakt</i>	14
Abwehren +1	
<i>Abwehren</i>	14
Ausweichen +1	
<i>Ausweichen</i>	12
Waffengruppe 1 +1	
<i>2hand- o. Stangenwaffen</i>	14
Widerstand +1	
<i>Widerstand</i>	14
Aspektmagie -1	
Elementarmagie -1	
Schulmagie -1	
Magieresistenz -1	
Waffengruppe 3 -1	

### Klingenstürmer

Ausweichen +1	
<i>Ausweichen</i>	12
Abwehren +1	
<i>Abwehren</i>	12
Magieresistenz +1	
<i>Magieresistenz</i>	12
Waffengruppe 2 +1	
<i>1hand-Kategorie</i>	14
Widerstand +1	
<i>Widerstand</i>	10
Aspektmagie -1	
Elementarmagie -1	
Schulmagie -1	
Waffengruppe 3 -1	
Selbstbeherrschung -1	

### Benötigte Fertigkeiten:

*Kampf mit zwei Waffen I*

### Steigerungen:

Lebensenergie +1
Körperliche Energie +2
Ausdauer +3

### Vereinigung: Organisation

Kriegerschulen erhalten mehr oder weniger starke Unterstützung der jeweiligen Regierungen. Nicht nur, dass sie die Dienste der Krieger schätzen und nicht selten hohe Persönlichkeiten auf sie als Leibwächter zurückgreifen, auch wollen die Führenden ein Auge darauf werfen, wer in ihrem Lande mit einer Waffe umgehen kann. Außer-

dem werden Krieger manches Mal in Armeen als Ausbilder oder Truppführer eingesetzt.

## Aufnahme und Ausbildung

Üblicherweise beginnt eine Ausbildung zum Krieger schon im Kindesalter, wenn die Eltern für ihr Kind um eine Aufnahme in einer Kriegerschule bitten. Akzeptiert wird jeder Bewerber, der keine magische Begabung hat und dessen Eltern das nötige Ausbildungsgeld zahlen können. Zudem muss das Kind eine gewisse Grundkonstitution mitbringen.

Ein normaler Ausbildungstag beginnt zur fünften Stunde mit zwei Stunden sportlicher Ertüchtigung, an der alle Schüler unabhängig vom gewählten Kampfstil und dem Trainingsstand teilnehmen und die für Muskelaufbau und Kondition sorgen soll. Nach einem kurzen aber kräftigen Frühstück folgt eine Stunde theoretischer Unterricht. Hier werden die Schüler auf den Ehrenkodex geeicht. Sie lernen viel über Ethik, Gerechtigkeit und Ehre - natürlich aus der Sichtweise der Krieger. Anschließend folgt ein zweistündiges Waffentraining, in dem der gewählte Kampfstil unterrichtet wird.

Nach der einstündigen Mittagspause, in der alle Mitglieder der Schule gemeinsam speisen, geht es weiter mit dreistündigem Training, das je nach Erfahrungsstand aus Waffentraining, Kampfsimulationen, Taktikbesprechungen und ähnlichem besteht. Sehr beliebt sind auch Kämpfe unter den Schülern. Im Anschluss daran folgt eine zweistündige Dienstpflicht. Diese besteht aus unterschiedlichen Arbeiten, die zu verrichten sind. Das reicht von Wache stehen über Putzen bis hin zu Gartenarbeit. Anschließend gibt es ein nahrhaftes Abendessen.

Nach 15 Tagen haben die Schüler einen freien Tag, den sie nach ihrem Gutdünken verbringen können. Viele nutzen ihn, um ihre Eltern zu besuchen, zu denen sie in der restlichen Zeit keinen Kontakt haben.

Auch wenn der Trainingsplan sehr strikt und verschult ist und rigoros darauf geachtet wird, dass jeder Schüler am Unterricht teilnimmt, ist das Verhältnis zwischen Schülern und Lehrern normalerweise freundlich. Bestrafungen sind unüblich und bestehen maximal aus einer Verlängerung der Dienstpflicht. Körperliche Züchtigungen sind verpönt und vertragen sich nicht mit dem Ehrenkodex der Krieger.

Für eine nachträgliche Ausbildung zum Krieger benötigt der Anwärter fundierte Grundkenntnisse im Umgang mit seinen Waffen sowie ein ausgeprägtes Ehrgefühl, das sich mit dem Ehrenkodex der Krieger deckt. Beides wird in einer Aufnahmeprüfung genauestens überprüft, wobei sowohl praktische Waffenübungen als auch umfangreiche persönliche Gespräche durchgeführt werden. Wird der Bewerber zugelassen, muss er für die dreimonatige Ausbildungszeit einen Betrag von 750 Zinn zahlen.

Während dieser Zeit wohnt der Anwärter in der Kriegerschule und nimmt am normalen Unterricht teil. Lediglich die Zeit der Dienstpflicht entfällt und wird für weiteres Waffentraining genutzt.

Zweimal im Monat, jeweils an den Tagen, an denen die normalen Schüler frei haben, bieten die Schulen Trai-

nings für Krieger mit abgeschlossener Ausbildung an. Hier können sie ihr Wissen auffrischen und Kontakt zu anderen Kriegern halten. Außerdem werden diese Tage genutzt, um eventuelle neue Rangabzeichen zu verleihen oder Belobigungen auszusprechen (s. Hierarchie). Jeder Krieger, der sich in der Nähe einer Kriegerschule aufhält, ist angehalten, an diesen Trainings teilzunehmen.

## Verbreitung

Kriegerschulen findet man primär in den Ländern Divarras, wo alle Kampfstile unterrichtet werden. Kleine Ableger gibt es auf Daktia, in Finthra und Skae Bara, sowie in Inrida. In diesen Schulen wird jedoch der Stil des Kriegers nicht unterrichtet. Außerdem findet man einige Kriegerschulen in Hult Ha Yak, wobei sich diese ausschließlich auf den Klingensplitter beschränken. In allen genannten Ländern kann man davon ausgehen, dass man in jeder Menschenstadt mit mehr als 5000 Einwohnern eine Niederlassung der Organisation finden wird. Die Größen dieser Einrichtungen variieren stark und reichen von 5 bis 100 Schülern - je größer die Stadt, desto mehr Schüler findet man dort.

## Hierarchie

Selbst wenn Krieger nicht dauerhaft in ihrer Organisation verweilen (wie beispielsweise Soldaten), sind sie dennoch stolz auf ihren Fortschritt und zeigen diesen gerne nach außen durch ihre Stellung. Sobald sie Teil der Vereinigung werden, ist ihr Titel ein fester Bestandteil ihres Namens und gehört in entsprechenden Kreisen zu einer standesgemäßen Anrede.

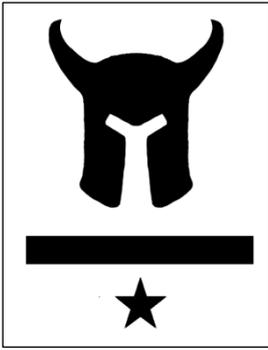
Es gibt drei aufeinander folgende Titel: *Verteidiger*, *Beschützer* und *Hüter*. Je nach Erfahrungsstand und Dauer ihres Dienstes steigen Krieger automatisch vom 1. bis in den 5. Grad des jeweiligen Titels auf.

Regeltechnisch trägt jeder Krieger des 1. bis 5. Ranges den Titel *Verteidiger*, vom 6. bis 10. Rang *Beschützer* und ab dem 11. Rang *Hüter*. Jeder Rangaufstieg führt automatisch zu einer Erhöhung des Grades.

Zur detaillierteren Beschreibung der Titel nennt man jeweils davor eine Ordnungszahl abhängig davon, in welchem Grad der Krieger sich befindet.

*Ein Krieger des 4. Ranges hätte den Titel "Vierter Verteidiger", auf Rang 7 müsste man ihn korrekt mit "Zweiter Beschützer" und auf Rang 15 mit "Fünfter Hüter" ansprechen.*

Für besondere Verdienste können einem Krieger zudem Auszeichnungen verliehen werden. Besondere Verdienste sind hierbei recht breit gefächert und müssen von einer hochgestellten Person beantragt werden, wobei der Grund und die genauen Handlungen des Kriegers beschrieben werden müssen. Wenn mindestens 5 Hüter der Meinung sind, dass es sich um einen besonderen Verdienst handelt, kommt es zu einer entsprechenden Belobigung. Bei einer formellen Vorstellung, beispielsweise bei Hofe, wird die Anzahl der Auszeichnungen ebenfalls im Titel genannt, indem man ihm ein "x-fach" voranstellt.



Kriegsbrecher Rang 1:  
"Erster Verteidiger"

Ein Krieger des 8. Ranges, der bisher vier Auszeichnungen für besondere Dienste erlangt hat, hätte als kompletten Titel "Vierfacher dritter Beschützer".

### Erkennungszeichen

Krieger tragen ähnlich wie

Soldaten an ihrer Kleidung ihr Rangabzeichen. Es besteht aus dem Symbol für

ihren Kampfstil, Abzeichen für ihren Titel und den Rang sowie ihre Auszeichnungen.

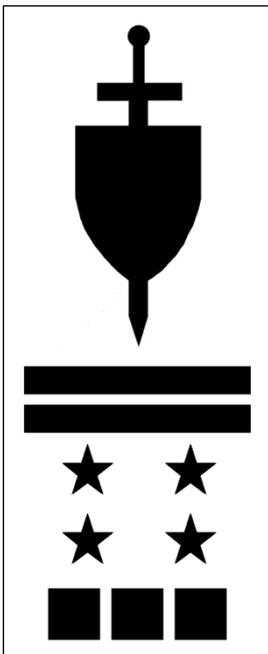
Das Symbol für Schwert und Schild ist ein dreieckiger Schild, der mittig von einem senkrechten Schwert gekreuzt wird. Kriegsbrecher tragen einen stilisierten gehörnten Helm als Symbol und Klingenstürmer zwei gekreuzte Schwerter.

Darunter befinden sich je nach Titel ein bis drei waagerechte Striche, darunter ein bis fünf fünfzackige Sterne, je nach Rang. Wiederum darunter wird ein Quadrat für jede Auszeichnung gezeigt.

Das Abzeichen wird offen sichtbar am Oberarm der Waffenseite getragen, also üblicherweise am rechten Arm, und dort auf Kleidung und Rüstteile aufgetragen. Diese Position hat sich aus dem ursprünglichen Kampfstil mit Schwert und Schild ergeben und sorgt dafür, dass der Schild das Abzeichen nicht verdeckt. Linkshänder tragen das Zeichen daher entsprechend auf dem linken Arm. Viele Krieger mit der Ausrichtung Schwert und Schild schmücken zudem ihren Schild mit ihrem Rangabzeichen.

Ein Großteil der normalen Bevölkerung in Ländern, in denen Kriegerschulen zu finden sind, erkennt die Rangabzeichen eines Kriegers.

Selbst wenn ihnen teilweise das Wissen über die genaue Anredeform und die exakten Titel fehlt, können sie dennoch problemlos einordnen, wie hochrangig ihr Gegenüber ist und werden sich entsprechend verhalten.



Schwert und Schild Rang 9:  
"Dreifacher vierter Beschützer"

### Wichtige Tage

Einmal im Jahr, jeweils am 7. Löwe, feiern die Krieger den so genannten Gründertag, an dem die erste Kriegerschule offiziell eröffnet wurde. Die Feierlichkeiten finden in Midlands Hauptstadt Zinrah statt, die für das viertägige Spektakel für alle Rassen geöffnet wird. Im Vordergrund der Feier stehen natür-

lich die Krieger, und jeder Angehörige dieser Klasse, der etwas auf sich hält, wird es sich nicht nehmen lassen teilzunehmen. Neben Schaukämpfen zwischen Kriegern, Paraden unterschiedlichster Kriegerschulen und kämpferischen Wettbewerben, an denen jeder teilnehmen kann, lockt das Fest natürlich mit diversen Gauklern, Spielmännern und Schaustellern. Außerdem bieten zahlreiche Händler aus der Gegend und teilweise auch aus entfernten Ländern ihre Waren feil.

Am Rande der Veranstaltung halten hochgestellte Krieger und Schulleiter Konferenzen ab, in denen der Verlauf des vergangenen Jahres besprochen wird, neue Lehrpläne diskutiert und eventuelle andere Sachverhalte verhandelt werden. Hier wird unter anderem über Belobigungen oder Ausschlüsse entschieden.

Neben dieser großen überregionalen Veranstaltung wird der jeweilige Gründertag der ersten Kriegerschule eines Landes regional gefeiert. Diese Veranstaltungen sind deutlich kleiner, in einigen Ländern auch nur innerhalb der Kriegerschulen und nicht öffentlich zugänglich.

In Daktia übernimmt die Familie Nill in Nill Hiva die Organisation der zweitägigen Feier am 12. und 13. Adler. Zum einen wurde die erste Kriegerschule (sehr zum Leidwesen der Flakkis und Smarits) von den Nills gegründet, zum anderen nutzt die Familie das Fest, um ihren Reichtum und Einfluss zu demonstrieren. Daher handelt es sich hierbei ähnlich wie in Zinrah um eine Feier, die in der gesamten Stadt stattfindet.

Weitere öffentliche Feiern, obwohl deutlich kleiner als die bisher genannten, finden in Bakuria, Farness, Galtir, Inrida, Issengor und Verment statt. Diese Veranstaltungen dauern jeweils nur einen Tag und werden auf dem Gelände der jeweils größten Kriegerschule des Landes ausgerichtet.

In Finthra, Hult Ha Yak, Sirana und Skae Bara werden nur im Rahmen der jeweiligen Kriegerschulen kleinere Feiern abgehalten, die nur für Angehörige der Klasse zugänglich sind. In der Regel handelt es sich nicht einmal um richtige Feste, vielmehr wird eventuell beim gemeinsamen Mittagessen eine Rede gehalten oder es gibt einen freien Tag.

Der vollständige Plan der Gründertage ist wie folgt:

- 31. Hund: Galtir (Galtir)
- 21. Spinne: Cletopara (Skae Bara)
- 06. Katze: Verment (Verment)
- 07.-10. Löwe: Zinrah (Midland)
- 14. Drache: Farness (Farness)
- 17. Drache: Aschirabad (Inrida)
- 02. Frosch: Dong Hai To (Hult Ha Yak)
- 12.-13. Adler: Nill Hiva (Daktia)
- 19. Bär: Mer-li-Nar (Finthra)
- 28. Bär: Fahlin Puhr (Sirana)
- 20. Wolf: Merkaborg (Issengor)
- 03. Ratte: Baakriial (Bakuria)

### Pflichten

Krieger haben einen strengen Ehrenkodex, dem sie bedingungslos folgen. Die oberste Prämisse ist die Verteidigung von Schutzbefohlenen, wobei dieser Begriff eine recht weitreichende Bedeutung hat. Er umfasst nicht nur di-

rekte Auftraggeber, sondern insbesondere alle Personen, die keine Kampfausbildung genossen haben oder nicht mehr fähig sind, sich aus eigener Kraft zu verteidigen. Das schließt also vor allem Frauen, Kinder und Alte ein sowie nahezu jeden normalen Bürger. Wird ein Krieger von so einem Gegner angegriffen, wird er sich lediglich verteidigen, niemals aber selbst attackieren.

Verstößt ein Krieger gegen dieses eherner Gesetz, selbst wenn es sich um einen Unfall handelt, wird er umgehend aus der Klasse ausgeschlossen. Ihm wird kein Vorwurf gemacht, wenn seine Schutzbefohlenen verletzt werden, solange der Krieger alles versucht hat, um es zu verhindern. Sollte es jedoch in der Schuld des Kriegers liegen (auch wenn diese darin besteht, dass er nicht eingegriffen hat, obwohl er es gekonnt hätte), ist das Vergehen unverzeihlich.

Ein Kampf, sei es zur Verteidigung oder zum Wettstreit, ist nur ehrenhaft, wenn er frei von Tücke und Hinterlist ist, Mann gegen Mann stattfindet und jeder die gleichen Bedingungen hat. Ein Krieger hat kein Problem damit, gegen eine Übermacht zu kämpfen, würde jedoch von sich aus niemals selbst einen Feind angreifen, der in der Unterzahl ist. Er verzichtet auf jegliches Ausnutzen von Vorteilen, wie beispielsweise eine ungünstige Position des Gegners. Angriffe aus dem Hinterhalt, Gift- oder Meuchelattacken sind ihm zuwider. Außerdem ist er stolz auf sein eigenes Können und würde niemals Magie einsetzen, weder zum Angriff, zur Verteidigung oder um sich selbst zu stärken oder den Gegner zu schwächen. Sämtliche Regeln des ehrbaren Kampfes gelten jedoch nur bei einer Auseinandersetzung mit humanoiden Gegnern. Müssen das Land und die Bevölkerung vor Übergriffen von Tieren oder Monstern geschützt werden, ist dem Krieger nahezu jedes Mittel recht.

Zudem hat sich jeder Krieger verpflichtet, sein Rangabzeichen jederzeit offen sichtbar auf seiner Kleidung und Rüstung zu tragen. Er ist außerdem verpflichtet, sich

wahrheitsgemäß mit seinem vollen Titel, Namen und der Stadt seiner Ausbildungsschule zu erkennen zu geben, wenn er danach gefragt wird. Manche Krieger gehen so weit, dass sie sich vor jedem Gefecht ihrem Gegner offiziell vorstellen.

*Der Krieger Arnwulf des 6. Ranges, der in Fahlin Puhr ausgebildet wurde und für besondere Dienste bisher drei Auszeichnungen bekommen hat, müsste sich als "Dreifacher erster Beschützer Arnwulf von Fahlin Puhr" zu erkennen geben, wenn er danach gefragt wird.*

Unehrenhaftes Kämpfen, das Verbergen des Rangabzeichens oder das Verschweigen des Namens werden als kleinere Delikte betrachtet und je nach Schwere der Tat geahn-

det. Oftmals kommt es lediglich zu einer Verwarnung. In schwereren Fällen oder bei Wiederholung kann Strafunterricht von einigen Tagen bis mehreren Wochen verhängt werden. Während dieser Zeit hat sich der Krieger in einer Kriegerschule einzufinden und muss am Training und insbesondere am theoretischen Unterricht teilnehmen, um seine Verbindung zum Ehrenkodex aufzufrischen.

## Vorzüge

Krieger sind gern gesehene Gäste in Städten und Dörfern. Es ist bekannt, dass sie ihre Waffen nur zum eigenen Schutz und vor allem zur Verteidigung der Bevölkerung einsetzen. Daher dürfen sie in allen Siedlungen der Länder, in denen es Kriegerschulen gibt, ihre Waffen jederzeit bei sich tragen. Außerdem können sie in größeren Städten in den Kriegerschulen übernachten und werden dort auch verpflegt. Sie zahlen also keine Lebenshaltungskosten, wenn sie sich dort aufhalten. In kleineren Dörfern werden sie jedoch auch gut aufgenommen und kostenfrei versorgt, wenn sie es wünschen.

Jeder Krieger, der einen gewissen Stolz hat, sollte Bedürftigen auch ohne Bezahlung helfen. Wird er jedoch gezielt angeheuert und ist ersichtlich, dass der Auftraggeber kapitalkräftig ist, hat sich seit einigen Jahrzehnten eine Mindestbesoldung durchgesetzt. Diese Regelung ist in entsprechenden Kreisen weithin bekannt und richtet sich maßgeblich nach dem Rang des Kriegers. Eine Bezahlung findet jeweils pro Woche statt, auch wenn die benötigte Zeit kürzer sein sollte, und ist im Voraus zu entrichten. Sie beträgt  $80 + \text{Rang} * 8$  Zinn. Hinzu kommt eine eventuelle Gefahrenzulage, die nochmal die gleiche Menge Zinn wie der Grundsold beträgt. Bei entsprechend wohlhabenden Auftraggebern kann ein Krieger (wenn es sein Stolz zulässt und es sich mit dem Kodex vereinbaren lässt) die Arbeit bei einer geringeren Belohnung ablehnen. Es steht einem Klienten natürlich frei, mehr als den Mindestsold zu zahlen.

\* Alle Krieger sind darauf trainiert, sich schnell einen Überblick über die Umgebung zu verschaffen und einen Kampftrupp sinnvoll zu koordinieren. Sie erkennen, wo sich Schutzbefohlene in Deckung begeben können und wo sich Kämpfer idealerweise mit ihrem Gegner duellieren können, um eine möglichst effektive Verteidigung aufzubauen. Sie sind zudem darauf geschult, verständliche Kommandos zu geben, die auch befolgt werden können, wenn man keine entsprechende Ausbildung genossen hat. Jede Gruppe, die sich von einem Krieger kommandieren lässt, erhält einen Bonus von  $\text{Rang}/2$  auf ihre Initiative. Befinden sich mehrere Krieger in der Gruppe, zählt nur jeweils der höchste Bonus.

**Schwert und Schild:** \* Krieger dieser Ausrichtung haben gelernt, den größtmöglichen Schutz aus ihrem Schild zu ziehen. Blocken sie einen Angriff, wird hieraus die Güte ermittelt. Ist sie höher als die des Angreifers, wird der Schaden um zusätzliche  $\text{Rang}/3$  (aufgerundet) Punkte verringert. Diese zusätzliche Schadensminderung kostet den Krieger keine Ausdauer, er zahlt also für jedes



*Klingenstürmer Rang 15:  
"Vierzehnfacher fünfter Hüter"*

Blocken maximal so viele AUS wie der Blockwert des Schildes beträgt.

Sie haben zudem trainiert, auch Fernkampfangriffe effektiv abblocken zu können. Nutzen sie ihren Schild, um sich gegen Geschosse zu schützen, wird die FP(Blocken) ohne die übliche Erschwernis von +1 für die Verteidigung gegen Fernkampfangriffe durchgeführt.

**Kriegsbrecher:** \* Der Kampfstil der Kriegsbrecher basiert vor allem darauf, möglichst viele Gegner an sich zu binden und sie somit davon abzuhalten, Schützlinge des Kriegers anzugreifen. Sie haben dafür die Technik des Rundumschlages verfeinert. Kriegsbrecher erhalten auf den Angriff bei diesem Manöver keine Erschwernis und treffen durch eine Rotation um die Körperachse alle an sie angrenzenden Felder. Der Angriff ist auch anwendbar, wenn sie in die Ecke gedrängt sind. Sie zahlen für dieses Manöver, das den Namen "Befreiungsschlag" trägt, 15-Rang Ausdauer. Nimmt der Krieger eine Erschwernis von +1 beim Angriff in Kauf, werden Gegner, die LE-Schaden erleiden, um Rang/5 (aufgerundet) Meter zurück und zu Boden geschleudert.

Aufgrund ihrer Ausbildung haben Kriegsbrecher gelernt, schwere Werkzeuge, die vergleichbar mit 2hand- oder Stangenwaffen sind, als Waffen zu nutzen. Benutzen sie so eine improvisierte Waffe, erleiden sie keine Erschwernis auf ihren Angriff.

**Klingenstürmer:** \* Klingenstürmer sind Meister im *Kampf mit zwei Waffen*. Ihnen ist diese Art zu kämpfen so vertraut, dass sie sie nicht als Anstrengung empfinden und der zweite Angriff keine Ausdauer kostet und nicht erschwert ist. Durch das intensive Training des beidhändigen Kampfes erhöht sich zudem die FS für den Angriff mit der Nebenhand um Rang/5 (aufgerundet) Punkte (kann aber nach wie vor nicht die FS der Haupthand übersteigen).

Der Blockwert einer *Zweithandparade* wird bei einem Klingenstürmer um Rang/5 (abgerundet) Punkte erhöht, ohne dass ihn diese Erhöhung zusätzliche Ausdauer bei einem erfolgreichen Blocken kostet.

Erlernen sie den *Beidhändigen Angriff*, wird dieser nicht erschwert, wenn sie ihn ausführen. Außerdem haben sie gelernt, mehr Wucht in diese Art des Angriffs zu legen, so dass der Schaden sowohl von Haupt- als auch von Nebenhand um Rang/5 (abgerundet) Punkte erhöht wird.

Erlernt ein Klingenstürmer den Angriff auf *Zwei Ziele*, wird der Angriff mit dieser Technik nicht erschwert.

Da es sich um spezielle Techniken handelt, die den normalen Bewegungsablauf des Kampfes mit zwei Waffen unterbrechen, kosten der *Beidhändige Angriff* und *Zwei Ziele* auch Klingenstürmer weiterhin Ausdauer.