

Spartiaten, was ist euer Handwerk?

Post by "Fiora" of Jul 4th 2015, 8:29 pm

Rondra zum Grüße werte Orkis,

in meiner Gruppe gibt es einen Spieler, der gerne einen Charakter nach dem irdischen Vorbild der Krieger Spartas (bzw nach Vorbild des Filmes 300) hätte.

Wer sich nicht viel darunter vorstellen kann: Antikes Griechenland, Ausbildung an Schwert, Speer und Schild (soll beides mit Schild geführt werden können), vorwiegend Formationskampf und generell halt so richtig harte Jungs. 😊

Von der Kultur her hätte ich gesagt, dass die Zyklopeninseln am Besten passen. Allerdings gibt es dort nur eine Kriegerschule, die zwar von der Mentalität her sehr gut passt, aber ausschließlich am Pailos ausbildet. Soldaten oder Söldner decken aber auch nicht das ab, was ich mir unter einem Spartiaten so vorstelle.

Hat jemand eine passende Idee für die Profession? Notfalls vielleicht eine eigene Kriegerschule ausdenken? Oder Habe ich irgendetwas übersehen?

Post by "Gillion Feuerglanz" of Jul 4th 2015, 9:03 pm

Einhändig einen Speer zu führen gibt in DSA leider abzüge. Ob das ganze dann auch noch mit dem Schild kombinierbar ist, ist mir nichtmal bekannt. Entweder wird es bei Schwert+Schild und Speer/Pailos bleiben müssen, oder ihr müsst einige Dinge hausregeln.

Post by "Kutasch" of Jul 4th 2015, 9:04 pm

Denkt euch doch einfach eine Insel aus die es da gibt und deren Volk einen guten Ruf als

Kämpfer hat, weil schwache Kinder ausgemustert werden. Und dann nimmst du einfach die Werte eines Standartkriegers und wählst Speer und Schwert als Waffen, auch wenn da steht Infanteriewaffen oder Hieb Waffen+2 dann nimmst du trotzdem Schwert +2.

Nachdem man die ersten 1000 AP hat fallen die Startwerte eh kaum noch auf.

Post by "hexe" of Jul 4th 2015, 9:18 pm

Wir hatten damals (noch vor dem Film) einen Söldner, Fußvolk (schwer, leicht? weiß ich nicht mehr, der mit den passenderen Startwerten, halt) BGB Hirten. Klar war er Zyklopäer und da musste halt noch einer die Schafe und Ziegen hüten. Er war also nie auf einer Schule, weil da hatte das Geld nicht gereicht.

Es gibt (gab? bei uns war es noch DSA 4.0) eine Sonderfertigkeit "Improvisierte Waffen irgendwas". Damit ging auch der Speer einhändig samt Schild. Die Start-AP hatten sogar dafür gereicht, um zumindest keine Abzüge zu haben.

Wertetechnisch gibt es mit Sicherheit sinnvollerer.

Ansonsten lohnt es sich, alte Foreneinträge zu lesen. Nach dem Film sind ist diese Charakteridee nämlich in so manchem Kopf entstanden und es gab eine Menge Ideen dazu.

[Quote from Fiora](#)

was ich mir unter einem Spartiaten so vorstelle.

Aber wenn eh dem so ist, dann führt kein Weg an selber machen vorbei. 😊

Post by "Gast" of Jul 4th 2015, 9:23 pm

Oder wenn du keinen Standardkrieger willst, dann einfach die Kriegerakademiewerte davon nehmen und im Heldeneditor die Hauptwaffe gegen Speere austauschen. Wenn juckt das schon?

Post by “Schattenkatze” of Jul 5th 2015, 12:17 am

Einhändig zu führende Speere sind sehr überschaubar: Dschadra, Efferdbart, dazu der Dreizack, der eine improvisierte Waffe ist. Dschadra mit Schild kombinieren umgeht den PA-Malus, als Kombination ist man da aber schon eher regional-aventurisch in Novadistan. Eine den Spartanern entsprechende Kultur gibt es in Aventurien eher nicht. Da gibt es zwar ein paar harte Jungen und Mädels (gerade bei den Fjarningern wird tatsächlich ausgesiebt, was nicht stark genug ist), aber außer Zyklopeninseln und Amazonen kommt alles ohne griechischen Touch aus.

Man könnte eventuell einen SG für den Speer entwerfen mit Schwert als Seitenwaffe (oder umgekehrt Schwert als Hauptwaffe und Speer als Zweitwaffe) und auf den Zyklopeninseln ansiedeln und der Lehrmeister stellt richtig harte Anforderungen. SG sind allerdings 1-Waffen-Kämpfer und die Zweitwaffe hängt bei denen ordentlich hinterher. Oder eben eine entsprechende Kriegerschule dazu stellen, bei der stellt sich die Frage, warum da der Körperkult gegen so richtig harte Typen getauscht wird. Bei einem einzelnen Lehrmeister könnte ich mir das eher vorstellen.

Dschadra wäre auf den Zyklopeninseln schon etwas gewollt.

Eventuell halt noch einen einhändigen Speer für Aventurien entwerfen, oder Dschadra nehmen und anders nennen als örtliche Variante.

1:1 Abzüge zu Vorbildern aus Film/Fernsehen oder Romane/Comics kriegt man in Aventurien ohnehin eher nicht hin, da Aventurien zwar viel bietet, aber nicht alles und Film-Heroen aventurischen Gegenstücke mit vielen (vielen, vielen) tausend AP entsprechen.

Post by “Mhukkadinjid” of Jul 5th 2015, 12:44 am

Ab KK 15 kann auch der gewöhnliche Speer einhändig geführt werden, auch der Holzspeer und

der Jagdspieß fallen in die Kategorie.

Beim normalen Speer ist es auch in der Beschreibung im AA erwähnt, dass er früher in aventurischen Heeren in der Kombination mit Schild geführt wurde.

Vielleicht auch etwas gewollt, aber ein Gladiator aus Al'Anfa hätte passende Werte und da werden auch solche eher archaischen Kombinationen für den Arenakampf ausgebildet. Dass wäre aber eventuell mit der Kultur Zyklopeninseln schwierig zu kombinieren.

Wenn ein Schwertgeselle in Frage käme, könntest du [hier](#) vielleicht eine gute Anleitung finden. Der SG ist nur auf Speere ausgelegt, aber die Berechnung sind dabei und können vermutlich recht leicht angepasst werden.

Post by "x76" of Jul 5th 2015, 1:17 am

[Quote from Fiora](#)

Soldaten oder Söldner decken aber auch nicht das ab, was ich mir unter einem Spartiaten so vorstelle.

Die passen schon, nur fehlen ihnen noch einige Tausend AP. Die Spartaner sind vor allem erfahrene Kämpfer, aber keine Elitekämpfer (wie z.B. Schwertgesellen oder Krieger). Ein ausgearbeitetes Beispiel für eine solche Elitetruppe mit späterer Beitrittmöglichkeit findet man z.B. bei der Basaltfaust (WDG S. 82). Ähnlich dürfte es auch bei den Spartanern aussehen (-> Beitritt nur mit einiger Erfahrung und bestimmten Mindestwerten). Wobei die im Film auch die Elite (Königsgarde) waren, also mit Sicherheit die Topsoldaten...

Mein alternativer Vorschlag und besonderer Tipp (welcher auch den kulturellen Aspekt aufgreift):

Nehmt die Kultur der Amazonen und die gleichnamige Profession. Bekanntlich waren diese nicht immer ein rein weiblicher Kriegerkult, sondern erst seit dem Verrat durch ihre männlichen

Kämpfer. Der Held könnte einem geheimen Orden früherer Überlebender angehören, die nach wie vor versuchen sich vor Rondra zu rehabilitieren.

Kriegerkultur +
Kampfweise Speer, Schwert, Schild +
Archaische Rüstung und Auftreten +
Motivation noch Härter als die Amazonen zu sein +

Dieser "Amazonerorden" wäre nicht der Einzige, der erst durch die neueren Entwicklungen ins Licht tritt. Im Zuge von Borbarad und Erben sind ja viele Geheimorganisationen, Meister und ganze Akademien wieder aufgetaucht! Außerdem hat man so auch eine gute Erklärung, warum der Held ohne seine 299 Kameraden unterwegs ist: Er ist der erste Kundschafter, den man in die Welt schickt. Kein Wunder also, dass niemand den Orden kennt.

Näher kann man in der aktuellen Zeit der Vorlage kaum kommen. Speer und Schildtruppen sind eben aventurische Antike und schon lange Geschichte! Den automatischen Nachteil (Vorurteile Männer) muss man natürlich gegen etwas Passendes tauschen.

Mein dritter Vorschlag ist ein zyklöpäischer Schaukämpfer mit Einbildungen/Wahnvorstellungen:

Er glaubt einer von der legendären Seekönigsgarde zu sein und verhält sich auch entsprechend (je nach Grad der Entrückung den einen oder anderen Nachteil). Ein Treffer am Kopf während einer historischen Darbietung, könnte das Ganze ins Rollen gebracht haben. "Ich bin Rondrinas!"

Auf diese Weise kann man auch die Problematik umschiffen, dass ein Spartiat eigentlich kein unerfahrenes Weichei ist! Egal wie viel man auch optimiert mit den Startmöglichkeiten kann man einfach keinen 8 bis 15000 AP Soldaten abbilden. Aber "Rondrinas" könnte mal ein echter Seegardist werden. Nein nicht die schwachbrüstige Palastwache von heute, die in ihren alten Prunkrüstungen an Festtagen ausrücken, sondern jene nie vergessenen harten Jungs von früher...

Wenn es wirklich ein harter Kämpfer von Anfang an sein soll, kannst Du Deinem Spieler auch einen fjarninger Söldner oder Stammeskrieger (WDH S. 60) vorschlagen. Diese entsprechen

sehr genau den Vorstellungen von harten Jungs "Schon von frühester Kindheit an werden die Fjarninger mit erbarmungslosen Übungen abgehärtet..." und setzen dies auch in Werten um!

Post by "Ta'ir" of Jul 5th 2015, 1:21 am

Hab sowas mal gebaut.

Rasse: Mittelländer

Kultur: Zyklopeninseln/Landadel

Profession: Gladiator aus Al'Anfa(eigentlich eine Arena auf den Zyklopeninseln) BGB
Großwildjäger

Vor-/Nachteile:Adelige Abstammung (Sozialstatus 7-9 entfernter Verwandter des Seekönigs, Platz 12+ in der Thronfolge...), Besonderer Besitz 1 (Erbschild der Familie/Verbesserter Schild), Akademische Ausbildung Gelehrter (Bücherwurm)...

Kämpft mit Schild, Speer und Kurzschwert; Gezielter Stich!

War ein Sohn aus gutem Hause, der bei den Ausbildern in der Arena gelernt hat gegen gefangene Tiere zu kämpfen, und beim lesen der vielen Bücher(Reiseberichte & Bücher über mystische Wesen) zuhause, dann auf die Idee gekommen ist das Trophäen von normalen Tieren nicht reichen, und deshalb auszog um mystische Monstren zu jagen, zu töten und ihr Trophäen nach hause zu bringen.

Bei Interesse kann ich dir die Datei für die Helden-Software zukommen lassen.

Post by "Schattenkatze" of Jul 5th 2015, 11:25 am

[Quote from x76](#)

Bekanntlich waren diese nicht immer ein rein weiblicher Kriegerkult, sondern erst seit dem Verrat durch ihre männlichen Kämpfer.

Es gab genau drei Männer davor und die wurden getötet (oder geretcont doch nicht alle drei,

aber was mit den Nachfahren des einen Überlebenden ist, ist in in einem offiziellen AB nachzulesen) und damals gab es die Amazonen als Amazonen (und schon gar nicht dem heutigen Kulturaufsatz) noch gar nicht.

Kann man zwar trotzdem so machen (weil man in seinem Aventurien ohnehin machen kann, wie es gefällt und Spaß macht), aber ich finde es schwierig, den Amazonen nachzueifern, die es in der Form noch gar nicht gab und danach jeglicher Kontakt abbriss.

Post by "Gillion Feuerglanz" of Jul 5th 2015, 1:33 pm

Tja, Schatti macht man in Amazonen-Dingen nichts vor. Genauso gut könnte man sie Thesia Gilia vom Orkenspalterforum nennen 😊

Eine weitere Theorie wäre, per BGB einen persönlichen Speer zu haben, der sich besser mit einem Schild verträgt. Dann müsste man die Speerwerte ändern.

Post by "x76" of Jul 6th 2015, 12:41 am

[Quote from Schattenkatze](#)

aber ich finde es schwierig, den Amazonen nachzueifern, die es in der Form noch gar nicht gab und danach jeglicher Kontakt abbriss.

Was nicht bedeutet, dass nicht ein charismatischer Anführer einen Kult nach der "wahren" Geschichte gegründet hat, dessen Anfänge wie bei allen alt-ehrwürdigen Geheimgesellschaften im Dunkeln liegen. Das diese nicht wirklich auf die Formung der "heutigen Amazonen" datiert, wird wohl niemand je erfahren. Zeitzeugen gibt es ja längst nicht mehr und der Rest ist Legende.

Wobei es arg seltsam wäre, wenn sich die Amazonen gewaltig gewandelt hätten. Sofern sie nicht einen Rückschritt gemacht haben, war ihre Ausrüstung schon zur Ordensgründung völlig

veraltet "traditionell"... - so lange ist das schließlich nicht her.

Ansonsten nimmt man eben irgendeine andere Rondrasekte ohne Bezug zu den Amazonen. Gibt ja genug davon und nicht alle werden gleich in Blut ausgelöscht. Ein Amazonenähnlicher Kult passt einfach gut zu den "300", wenn sie mehr als nur erfahrene Soldaten sein sollen.

Post by "Schattenkatze" of Jul 6th 2015, 10:08 am

Sehr gewandelt haben sie sich sicherlich nicht, nachdem sie sich erst mal eingerichtet hatten, aber von der Freischärlergruppe mit dem vereinenden Ziel, die Priesterkaiser zu bekämpfen zu einem festen Bund zu etwas, was sich selber Volk nennt und dessen Regeln, wird es schon länger als ein paar Wochen oder Monate gebraucht haben.

Ein Außenstehender, der einen Bund gründet und danach orientiert, ist auch wieder ein anderes Paar Schuhe.

Was eventuell auch in Richtung eines bislang unbekannt (die sprießen mittlerweile nach offiziellen Setzungen immer noch) Hadjinim-Ordens, die gibt es ja auch an nicht-Rsatullah-gläubig, nur mit Männern, nur mit Frauen, und da könnte man einen mit Speer und Schild hinzufügen.

[@Fiora](#): Ist irgend etwas bei den bisherigen Vorschlägen und Anregungen dabei, was die Sache etwas eingrenzt und gefällt?

Post by "Gast" of Jul 6th 2015, 11:57 am

Ich würde dem Spieler erklären, dass 300-299 =1 ist und das keine gute Idee ist.
Aventurien ist eine eigene Welt in der sich irdische Vorbilder aus Filmen nicht wirklich oft einbinden lassen.
Oder was ist mit dem Altersresistenten, Hochadeligen Waldläufer der das Schwert der Schwerter im Zweikampf besiegen kann? vielleicht Rohajas unehelicher Sohn?

Post by “Fiora” of Jul 7th 2015, 12:01 pm

Das sind erstmal viele Ideen, vielen Dank!

[Quote from Schattenkatze](#)

1:1 Abzüge zu Vorbildern aus Film/Fernsehen oder Romane/Comics kriegt man in Aventurien ohnehin eher nicht hin, da Aventurien zwar viel bietet, aber nicht alles und Film-Heroen aventurischen Gegenstücke mit vielen (vielen, vielen) tausend AP entsprechen.

Sicherlich, das weiß der Spieler auch.

Dass ein einsamer Leonidas ohne seine 300 Freunde ziemlich abstinken wird ist schon klar, zumal unser Adersiner den vermutlich in die Tasche stecken wird.

Aber bekanntlich ist erlaubt, was Spaß macht und unser Spieler brennt einfach total für das Filmvorbild, da möchte ich ihm das nicht ausreden.

[Schattenkatze](#) :

Ich favorisiere aktuell die Variante, die Werte von Amazonen zu verwenden und mir dazu einen eigenen Kriegerorden auszudenken.

Alternativ die eigene Krieger-/Schwertgesellschule. Mal schauen, was der Spieler dazu sagt.

Post by “Gillion Feuerglanz” of Jul 7th 2015, 5:48 pm

Oder du denkst dir eine Söldnergruppe von den Zyklopeninseln aus, die, in Gedenken an ihre Ahnen, sich auf alte Waffen und Kampfstile beruft. Dann geht das nicht so sehr mit den Amazonen in Konflikt.

Post by “Mhukkadinjid” of Jul 7th 2015, 6:01 pm

Die Hadjinim sind ja bereits angesprochen worden. Die Al'Drakorim kämpfen eigentlich mit einer Partisane und Kurzsword (unter TaW Säbel), können aber mit Hoher KK (um den gewöhnlichen Speer einhändig führen zu können), SF Linkhand und SF Schildkampf I sehr unkompliziert deinen Wunschvorstellungen angepasst werden. Außerdem bekommen die noch ein paar weitere SF verbilligt hinzu.

Ein Kurzsword finde ich als Waffe auch sehr zum Stil passend, da die griechischen Pendants auch eher in die Kategorie fallen als Langschwerter.

Falls du möchtest tauscht du dann noch den Ringelpanzer gegen einen Bronzeharnisch und Plattenzeug und dein Hoplit steht bereit.

Post by “Ritterlich” of Jul 7th 2015, 6:37 pm

Was dein Spieler will ist ein Hyalischer Seesöldner. Natürlich einen echten der schon lange dabei ist (5.000+ Ap) und keinen einfachen Rekruten (Startheld). Von der Auswahl der Waffen, der Ausrüstung und der Kultur kommen sie einem Spartianer am nächsten. Zwar wird von denen auch gerne der Pailos geschwungen, aber mit Speer und Wurfspeer kann ich sie mir auch vorstellen. Und Kurzsword und Schild sind bei denen Pflichtübung. Dank der Bemühungen Boronike von Phenos werden seit einiger Zeit auch wieder Kampftechniken der Bospnanischen Legionen trainiert. Zudem gelten sie als die berühmte, berühmteste Söldner Aventuriens einem Ruf auf den auch die Jungs in Sparta neidisch sein können.

Zum Start muss sich dein Spieler aber erst mit einem Zyklopäischen Söldner (leichtes Fußvolk oder Seesöldner) zufriedengeben und dann den langen und mühsamen Aufstieg zur Elite bewältigen. Aber wer den Willen hat der schafft das auch.

Post by "Eisvogel" of Jul 7th 2015, 7:49 pm

Einer meiner Söhne wollte etwas ähnliches. Wir haben uns dann auf Grund der gut passenden Kultur für die Zyklopeninseln entschieden. Er hat dann mit seinem Helden konsequent Schwert (+Schildkampf) und (Wurf)-Speer gesteigert, wir hatten auch einige Startwerte vom Pailos zu diesen Talenten umgelenkt. In-game Begründung war, dass "die Begabung des SC für diese Waffen auffiel" und er deshalb an diesen ausgebildet wurde. Passte in unser Aventurien gut und es ist ein schöner SC daraus geworden. (Kurz-)bogen wäre wohl effizienter als Wurfspeer, aber so konnte er sein Konzept besser umsetzen.

Post by "Beyjian" of Jul 8th 2015, 11:10 am

Habe sowas mal generiert.

Kann da nur sagen: Söldner (gerade Seesöldner) ist da schon der richtige Ansatzpunkt (passt auch vom Hintergrund eines zyklöpäischen SC's am besten für sowas).

Man sollte aber eine BGB dazu nehmen, um überhaupt genug AP/BGB-AP zu bekommen, um die TaW entsprechend anzupassen und ihm auch für den Spielstil relevante SF's kaufen zu können.

Pflicht wäre ja zumindest Linkhand + Schildkampf I + Wuchtschlag / Finte o.ä.

Schild und Speer ist allerdings tatsächlich so ein Thema für sich. Man muss eben einige Mali an der Waffe in Kauf nehmen, wenn man sie einhändig führt. Andererseits ist es aber auch nicht weiter schlimm.

Man kämpft ja auch nicht "immer mit Schild". Gab da glaub ich im Arsenal auch nur ein einziges Speer (auch glaube ich das furz normale "Speer"), dass dafür überhaupt richtig in Frage kommt.

Dazu passend nen Kurzschwert hoch zu bringen sollte kein Problem sein.

Krieger aus Hylailos ist dafür völlig Banane (hat absolute falsche Werte/Talente/SF dafür im Gepäck), da könnte man noch eher eine Kombination über Höfling/Stutzer o.ä. wählen.

Sollte man nur drauf achten, dass man sich eben über die Professionen den Schwert TaW holt und den Speer TaW muss man sich wohl oder übel dazu kaufen.

Übrigens nicht vergessen: wenn schon Speer, dann sollte man den auch werfen können.

Somit => 3 Waffen TaW's ... Raufen & Co. dann noch ins unermessliche steigern ist quasi

unmöglich (muss man später dazu holen).

Alles in allem wird man bei Nachteile/Schlechte Eigenschaften aber schon sehr hoch kommen müssen, um den SC konkurrenzfähig zu bekommen.

=> fast schon PG Tipp dazu:

1. Zyklopen-Insulaner
 2. Profession für 0-2 GP, die vielleicht paar Basis TaW's abdeckt, die man gebrauchen kann) mit BGB
 3. BGB: Söldner, Leibwächter
 4. sich freuen wieviele verbilligte SF's und BGB-AP man hat (auch ne Rüstungsgewöhnung SF verbilligt für den Bronzeharnisch 😊).
- => für ~19 GP für die Professionen zzgl BGB Kosten ist das schon gleichwertig / über diversen Kriegern. Hat aber auch viele Sachen "offen" und kaum "Vorgaben".

Frage ist nur: möchte man Leibwächter sein? Passt einem das zu so einem "Myrmidonen"? Und hat man da ne anständige Story zu, dass es nicht ganz so PG wirkt. 😊
Erfahrungsgemäß: kann man den gewünschten SC damit allerdings ohne Probleme mit generieren und der braucht sich hinter keinen Schwertgesellen oder kriegern verstecken.

Andere Option: den meister bitten, die verdammten vorgegebenen SF's beim Krieger der Mutter Rondra / Hylailos abändern zu dürfen. Sprich Bronzeharnisch statt Kettenhemd, lang und optional Anpassung des TaW vom Hauptwaffentalent des Hylailer Kriegers (oder schlicht, teuer umsteigern).

So mal der ja eh sau dämlich vorgegeben ist. Auf allen Bildern (z.B. Klingentänzer) trägt er eher ne "griechische" Rüstung als ein "Kettenhemd, lang", sprich normalerweise müsste er eigentlich eh mit Kurbul / Streifenschurz / Bronzeharnisch oder sowas in der Art daher kommen. Liegt aber auch schlicht darin begründet, dass beim Krieger das Kettenhemd immer über den "Standard-Krieger" dazu kommt und von der Spezialisierung auf die Akademie "Mutter Rondra" auch nicht rausgenommen / ersetzt wird (obwohl es so unpassend ist, wie ein Weidener Ritter in Tuchrüstung).