

MODIFIKATION DER PROFESSION RITTER VI.1 (DSA^{4.1})

I. VORWORT

Der Ritter ähnelt in den GP-Kosten dem Schwertgesellen und dem Krieger, schneidet aber im Vergleich deutlich schlechter ab. Während der Krieger mit der akademischen Ausbildung und der Schwertgeselle mit unzähligen verbilligten Sonderfertigkeiten aufwarten können, so bleiben dem Ritter eine überschaubare Anzahl an (verbilligten) Sonderfertigkeiten, Nachteile im Wert von 22GP, sowie die Voraussetzung des Vorteils „Adlige Abstammung“, welcher mit weiteren 7GP zu Buche schlägt. Dabei beschreibt das Regelwerk (WdH S. 246) sogar, dass der klassische Ritterschlag als adlige Abstammung gerechnet wird - wenn auch nicht übertragbar. Da liegt der Gedanke nahe, dass dieser Vorteil nicht Voraussetzung, sondern automatischer Vorteil sein sollte – so war es zuvor auch der Fall. Die Anmerkung bei der Professionsbeschreibung verrät, warum dieser Sachverhalt geändert wurde, macht aber seit der Entfernung der Vorteils „Adlig“ aus den Kulturvarianten Land- und Stadtadel keinen Sinn mehr. Ein Generierungssystem, welches den Erwerb von Vorteilen/Sonderfertigkeiten bei der Professionserstellung zu einem Bruchteil der Kosten erlaubt, glänzt nicht gerade durch Fairness. Es erscheint dadurch nicht sehr sinnvoll, sich genau diese Mechanik zunutze zu machen. Doch es ist, solange diese Bestandteil des Generierungssystems ist, die einzige Möglichkeit den Ritter wieder auf Augenhöhe mit den anderen vorherrschenden Kampf-Professionen zu bringen. Ein weiterer, wenn auch nur leichtgewichtiger Streitpunkt, ist die Berechnung der Grundprofession Ritter: diese wurde auf 20,6 GP berechnet und wird damit stark aufgerundet.

Ziel dieser Modifikation war es daher, den „Vorteil Adlige Abstammung“ als automatischen Vorteil einzuarbeiten, sowie die Kosten punktgenau zu berechnen.

20.10.2010, GATSU

2. MODIFIKATIONEN UND ERWEITERUNGEN IM ÜBERBLICK.

Im Folgenden werden die Modifikationen an der Original-Profession aufgeführt, sowie die neuen Professionsaufsätze „Erbberechtigter Ritter“ und „Ungebundener Ritter“, welcher sich besonders für Fahrende Ritter und Raubritter eignet.

Alle Modifikationen verstehen sich zusätzlich zur Original-Profession aus Wege der Helden.

Profession „Ritter“ 24GP

Automatischer Vorteil: Adlige Abstammung.

Sprachen: Schrift der Muttersprache +1.

Sonderfertigkeit: Wuchtschlag.

Verbilligte Sonderfertigkeit: Niederwerfen.

Variante „Ritter des alten Schlages“ +-0GP

Sozialstatus: 8.

Sonderfertigkeiten: kein Wuchtschlag (bereits im Ritter enthalten).

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sturmangriff, kein Niederwerfen (bereits im Ritter enthalten).

Anmerkung: Der Sozialstatus wurde um einen Punkt erhöht, um die Voraussetzung für den Vorteil „Adlige Abstammung“ zu erfüllen.

Professionsaufsatz „Ungebundener Ritter“ +4GP

Ungebundene Ritter ziehen meist umher und bestreiten Turniere um Ruhm und Gold zu erlangen, oder aber sie fristen ihr Dasein als Raubritter um ihre Kassen aufzubessern. In beiden Fällen suchen sie meist eine einflussreiche, wohlhabende Frau, um diese zu ehelichen und ihre Position zu stärken.

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Verpflichtungen.

Automatische Nachteile: keine Verpflichtungen.

Gesellschaft: Betören +1

Anmerkung: Dieser Aufsatz kann nicht mit dem Aufsatz „Erbberechtigter Ritter“ kombiniert werden.

OPTIONAL: Professionsaufsatz „Erbberechtigter Ritter“ +2GP

Sozialstatus: 9 (Adliges Erbe eingerechnet)

Automatischer Vorteil: Adliges Erbe, Besonderer Besitz 1 (durch Adliges Erbe).

Wissen: Staatskunst +1 (beim Ritter des alten Schlages muss bei der

Auswahlliste Staatskunst gewählt werden)

Anmerkung: Dieser Aufsatz kann nicht mit dem Aufsatz „Ungebundener Ritter“ kombiniert werden. Er ist als optional anzusehen, da weitere 4GP eingespart werden können. In der Summe wäre dies zwar immer noch geringer, als die Ersparnis durch die automatische „Akademische Ausbildung“ beim Krieger, aber dennoch nicht unerheblich.

3. ANHANG

1.1. Nachberechnung und Modifikation der Profession „Ritter“:

Modifikationen:

AuP +3 0,9GP

LeP+2 1,8GP

SO 8 4GP

Automatische Vor- und Nachteile:

Adlige Abstammung 2,1GP (Modifikation)

Prinzipientreue (10; Ritterkodex: Loyalität, Schutz der Schwachen und des Glaubens, Ehrenhaftigkeit)
-3GP

Verpflichtungen (gegenüber dem Lehnsherrn oder den Schutzbefohlenen) -3,6GP

Sonderfertigkeiten:

Linkhand 3GP

Reiterkampf 2GP

Rüstungsgewöhnung 1 1,5GP

Schildkampf 1 2GP

Turnierreiterei 1GP

Verbilligte Sonderfertigkeiten:

Kriegsreiterei 1,2GP

Rüstungsgewöhnung 2 1,2GP

Wuchtschlag 0,8GP (Modifikation)

Niederwerfen 0,4GP (Modifikation)

Kampf:

Anderthalbhänder oder $(5 + 7 \cdot 5) / 10$ 4GP

Hiebaffen oder $(7 \cdot 4) / 10$ 2,8GP

Schwerter oder $(5 + 7 \cdot 5) / 10$ 4GP

Zweihandschwerter/-säbel +7 $(5 + 7 \cdot 5) / 10$ 4GP
= 3,7GP

Anderthalbhänder oder $(5 + 4 \cdot 5) / 10$ 2,5GP

Hiebaffen oder $(4 \cdot 4) / 10$ 1,6GP

Schwerter oder $(5 + 4 \cdot 5) / 10$ 2,5GP

Zweihandschwerter/-säbel +4 $(5 + 4 \cdot 5) / 10$ 2,5GP
= 2,3GP

Armbrust oder $(3 + 3 \cdot 3) / 10$ 1,2GP

Bogen oder $(5 + 3 \cdot 5) / 10$ 2GP

Wurfspeere +3 $(3 + 3 \cdot 3) / 10$ 1,2GP

= 1,5GP

Dolche +3 $(3 \cdot 4) / 10$ 1,2GP

Lanzenreiten +7 $(5 + 7 \cdot 5) / 10$ 4GP

Raufen +1 $3 / 10$ 0,3GP

Ringens +3 $(3 \cdot 4) / 10$ 1,2GP

Körper:

Athletik +3 $(3 \cdot 4) / 10$ 1,2GP

Körperbeherrschung +3 $(3 \cdot 4) / 10$ 1,2GP

Reiten +7 $(4 + 7 \cdot 4) / 10$ 3,2GP

Selbstbeherrschung +5 $(5 \cdot 4) / 10$ 2GP

Sinnenschärfe +2 $(2 \cdot 4) / 10$ 0,8GP

Tanzen +2 $(2 \cdot 4) / 10$ 0,8GP

Gesellschaft:

Etikette +5 (2 + 5*2)/10 1,2GP

Lehren +1 (1 + 2)/10 0,3GP

Menschenkenntnis +4 (4*2)/10 0,8GP

Natur:

Orientierung +2 (2*2)/10 0,4GP

Wissen:

Brett-/Kartenspiel +1 (2+2)/10 0,4GP

Geschichtswissen +2 (2+2*2)/10 0,6GP

Götter/Kulte +2 (2*2)/10 0,4GP

Heraldik +5 (2 + 5*2)/10 1,2GP

Kriegskunst +4 (2 + 4*2)/10 1GP

Rechnen +4 (4*2)/10 0,8GP

Rechtskunde +3 (2 + 3*2)/10 0,8GP

Staatskunst +3 (2 + 3*2)/10 0,8GP

Sprachen:

Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +5 (1 + 5*1)/10 0,6GP (Modifikation)

Handwerk:

Abrichten +2 (2 + 2*2)/10 0,6GP

Heilkunde Wunden +2 (2*2)/10 0,4GP

GP-Kosten: 49GP – 25GP = 24GP**1.2. Nachberechnung und Modifikation der Profession „Ritter des alten Schlages“:****Modifikationen:**

AuP +3 0,9GP

LeP+2 1,8GP

SO 7 3,5GP

SO +1 0,5GP (Modifikation)

Automatische Vor- und Nachteile:

Adlige Abstammung 2,1GP (Modifikation)

Prinzipientreue (10; Ritterkodex: Loyalität, Schutz der Schwachen und des Glaubens, Ehrenhaftigkeit)
-3GP

Verpflichtungen (gegenüber dem Lehnsherrn oder den Schutzbefohlenen) -3,6GP

Sonderfertigkeiten:

Linkhand 3GP

Reiterkampf 2GP

Rüstungsgewöhnung 1 1,5GP

Schildkampf 1 2GP

Turnierreiterei 1GP

Wuchtschlag 2GP

Verbilligte Sonderfertigkeiten:

Kriegsreiterei 1,2GP

Rüstungsgewöhnung 2 1,2GP

Niederwerfen 0,4GP

Befreiungsschlag 0,4GP

Sturmangriff 0,4GP (Modifikation)

Kampf:

Anderthalbhänder oder (5 +7*5)/10 4GP

Hiebaffen oder (7*4)/10 2,8GP

Schwerter oder $(5 + 7 \cdot 5)/10$ 4GP
Zweihandschwerter/-säbel oder $(5 + 7 \cdot 5)/10$ 4GP
Kettenwaffen +7 $(4 + 7 \cdot 4)/10$ 3,2GP
= 3,6GP

Anderthalbhänder oder $(5 + 4 \cdot 5)/10$ 2,5GP
Hieb Waffen oder $(4 \cdot 4)/10$ 1,6GP
Schwerter oder $(5 + 4 \cdot 5)/10$ 2,5GP
Zweihandschwerter/-säbel oder $(5 + 4 \cdot 5)/10$ 2,5GP
Kettenwaffen +4 $(4 + 4 \cdot 4)/10$ 2GP
= 2,2GP

Armbrust oder $(3 + 1 \cdot 3)/10$ 0,6GP
Bogen oder $(5 + 1 \cdot 5)/10$ 1GP
Wurfspeere +1 $(3 + 1 \cdot 3)/10$ 0,6GP
= 0,7GP

Dolche +3 $(3 \cdot 4)/10$ 1,2GP
Lanzenreiten +7 $(5 + 7 \cdot 5)/10$ 4GP
Rufen +3 $(3 \cdot 3)/10$ 0,9GP
Ringen +1 $(1 \cdot 4)/10$ 0,4GP

Körper:

Athletik +3 $(3 \cdot 4)/10$ 1,2GP
Körperbeherrschung +3 $(3 \cdot 4)/10$ 1,2GP
Reiten +7 $(4 + 7 \cdot 4)/10$ 3,2GP
Selbstbeherrschung +4 $(4 \cdot 4)/10$ 1,6GP
Sinnenschärfe +2 $(2 \cdot 4)/10$ 0,8GP
Zechen +2 $(2 \cdot 4)/10$ 0,8GP

Gesellschaft:

Etikette +4 $(2 + 4 \cdot 2)/10$ 1GP
Lehren +1 $(1 + 2)/10$ 0,3GP
Menschenkenntnis +2 $(2 \cdot 2)/10$ 0,4GP

Natur:

Orientierung +2 $(2 \cdot 2)/10$ 0,4GP
Fährtsuchen +1 $(1 \cdot 2)/10$ 0,2GP
Wettervorhersage +1 $(2 + 1 \cdot 2)/10$ 0,4GP
Wildnisleben +1 $(1 \cdot 2)/10$ 0,2GP

Wissen:

Sagen/Legenden +2 $(2 \cdot 2)/10$ 0,4GP
Brett-/Kartenspiel +1 $(2 + 2)/10$ 0,4GP
Götter/Kulte +2 $(2 \cdot 2)/10$ 0,4GP
Heraldik +5 $(2 + 5 \cdot 2)/10$ 1,2GP
Kriegskunst +4 $(2 + 4 \cdot 2)/10$ 1GP
Rechnen +2 $(2 \cdot 2)/10$ 0,4GP
Rechtskunde +3 $(2 + 3 \cdot 2)/10$ 0,8GP
Staatskunst oder
Tierkunde oder
Ackerbau oder
Hauswirtschaft +3 $(2 + 3 \cdot 2)/10$ 0,8GP

Handwerk:

Abrichten +2 $(2 + 2 \cdot 2)/10$ 0,6GP
Heilkunde Wunden +2 $(2 \cdot 2)/10$ 0,4GP
Musizieren +2 $(2 + 2 \cdot 2)/10$ 0,6GP

GP-Kosten: 49GP – 25GP = 24GP

1.3. Berechnung des Professionsaufsatzes „Ungebundener Ritter“:

Ungeeigneter Vorteil:

Adliges Erbe

Modifikationen:

SO 8

Automatische Vor- und Nachteile:

Keine Verpflichtungen (gegenüber dem Lehnsherrn oder den Schutzbefohlenen) **3,6GP**

Gesamt: **3,6GP**

Gesellschaft:

Betören +1 $(2 + 1 \cdot 2) / 10$ **0,4GP**

Gesamt: **0,4GP**

GP-Kosten: +4GP

1.4. Berechnung des Professionsaufsatzes „Erbberechtigter Ritter“:

Modifikationen:

SO 8

SO+1 (aus Adliges Erbe) **0GP**

Automatische Vor- und Nachteile:

Adliges Erbe **1,8GP**

Besonderer Besitz 1 (aus Adliges Erbe) **0GP**

Gesamt: **1,8GP**

Wissen:

Staatskunst +1 $(1 \cdot 2) / 10$ **0,2GP**

Gesamt: **0,2GP**

GP-Kosten: +2GP