

# *Der Zemindar*

## Vorschlag zur Charakterklasse Zemindar in „Abenteuer in Ranabar“

von Torben Schröder

Es hat sich in der Praxis beim AiR gezeigt, daß der „ehemalige Landedelmann (Zemindar)“ im Vergleich zu den anderen Charakterklassen unattraktiv ist. Um dieses Schicksal zu verhindern, sind hier seine Fertigkeiten verändert worden. Die herausragenden Merkmale des Zemindars sind nach ranabarischer Kulturbeschreibung seine Bildung und seine Rolle im ranabarischen Militär. Bei der bisherigen Version des Zemindars wurde in erster Linie auf die (spieltechnisch) relativ uninteressante Bildung Wert gelegt, dagegen stellt sich der Zemindar hier eher als nobler Krieger dar:

- ? Jagdwaffe
- ? Reiterwaffe
- ? Scimitar oder andere Kurzwaffe
- 1 Schild
- Kampf zu Pferd (Nahkampf)
- Kampf in Rüstung
- Lesen und Schreiben
- eine Wissensfertigkeit
- eine (alte oder neue) Sprache II
- Rechtskenntnis I

Wenn der Zemindar mit einem W100 über 90 würfelt besitzt er eine **meisterliche Nahkampfwaffe**.

Der Zemindar sollte mit dem dreifachen

Geldbetrag eines normalen Charakters starten.

In der Auswahl der Waffen wurde hier mehr Freiraum gelassen als im Original, lediglich die Arten der Waffen, die ein Zemindar beherrscht, wurden angegeben. Die Fertigkeit „Kampf zu Pferde (Nahkampf)“ blieb, da die Zemindari einen großen Teil der ranabarischen Kavallerie ausmachen, unter anderem weil sie überhaupt in der Lage sind, sich Pferde zu leisten. Aus dem gleichen Grund wurde auch „Kampf in Rüstung“ in die Fertigkeitenliste des Zemindars aufgenommen. Außerdem stärkt dies den Charakter als Kämpfer, ohne gleich den Krieger überflüssig zu machen. Die spieltechnisch unbedeutende Wissensfertigkeit „Philosophie“ wurde durch eine frei wählbare Wissensfertigkeit ersetzt. Anstatt zwei Sprachen beherrscht der Zemindar nur noch eine, wobei er sich aussuchen kann, ob es sich um eine neue oder alte Sprache handelt. Wundheilung wurde aus der Fertigkeitenliste herausgenommen, da davon ausgegangen werden kann, daß einer Adelsfamilie ein Heiler zur Verfügung steht, d.h. Familienmitglieder nicht in Wundheilung unterrichtet werden müssen. Als neue Fertigkeit wurde „Rechtskenntnis I“ eingeführt, analog zur Abstu-

fung der Sprachen in I (= 40 T), II (= 80 T) und III (= 120 T). Bisher gab es in AiR die Fertigkeit „Rechtskenntnis“ (120 T) nur für Jagannatha-Priester. Zemin-dare sind aber in den ländlichen Gebieten Ranabars auch für die Rechtsprechung zuständig, so daß sie auch in Rechtskenntnis ausgebildet werden, wenn auch nicht in dem Maße wie die Jagannatha-Priester. Bei „Rechtskenntnis I“ handelt es sich also um die grundlegenden Rechtskenntnisse Ranabars, ohne das Wissen um lokale Besonderheiten oder fallspezifische Feinheiten. In der Spielpraxis hat es sich als sinnvoll

erwiesen, die Prozentwurf-Beschränkung zu ignorieren, die besagt, nur wer mit einem W 100 über 90 würfelt, darf einen Zemindar spielen (warum sollte es dem Zufall überlassen sein, ob ich die Figur spielen darf, die ich möchte?). Statt dessen ist es sinnvoll, den Besitz der meisterlichen Waffe an diese Prozentchance zu koppeln. Auch wenn der Zemindar in der Beschreibung als verarmt dargestellt wird, sollte er trotzdem mit mehr Geld anfangen als andere Charaktere (z.B. 6w6 Goldstücke statt 2W6), schließlich gehört ein etwas gehobener Lebensstil zu den Besonderheiten der Figur.