

Ohler Schnellstart-Guide – Für den Soldaten



Dein Selbstverständnis:

Ob freier Bürger aus Welden, Handwerker aus Nordhalben oder Leibeigener aus Siefentrutz, du gehörst der untersten Schicht des Landes Ohl an.

Irgendwann hast du dich entschieden Soldat zu werden. Sei es, dass du bei Raufereien mit den Spielgefährten immer der letzte warst der Stand, weil du Talent fürs Kämpfen hattest oder du wolltest schon immer wie ein stolzer Ritter mit wehenden Banner und unter dem Dröhnen der Kriegshörner in die Schlacht ziehen. Möglicherweise hat dich aber auch der Hunger dazu gebracht dich freiwillig zur Mark-Armee zu melden.

So dann hat dich der Rekrutierer in der Taverne, am letzten Abend deines freien Lebens, dein Kreuz unter einem Papier machen lassen, gab dir einen Humpen Kwass und einen Silber-Oren. Der Rest des Abends liegt irgendwie im Dunklen. Doch als dann der Morgen dämmerte fandest du dich, leicht angetrunken, im Innenhof einer Festung wieder und der Drill begann...

Deine Rechte / deine Pflichten:

Stolz trägst du das Livre deiner Mark. Dass Wappen Ohls, welchem du jeden Morgen den Fahneneid schwörst weht ehrfürchtig über der Feste in welcher du stationiert bist. Du gehörst zu dem stehenden Kontingent der Mark-Soldaten. Loyal dienst du dem jeweiligen Markgrafen. Dein Einsatzbereich kann vielfältig sein. Mal übernimmst du als Repräsentant der Judikative die Sicherung der höheren Gerichtsbarkeit, mal die Bewachung eines Steuereintreibers, mal begleitest du hohe Damen und Herren bei der Erfüllung ihrer Pflichten.

Vielleicht bist du auch auf einer der Schluchtenfestungen stationiert. Hier verteidigst du täglich die guten Bürger Ohls gegen den nahenden Schrecken aus Drühben. Du wachst über unserer Grenze und nimmst den Kampf gegen Untiere und Hexen auf, welche unser Land heimsuchen.

Gehorsamkeit gegenüber deines Vorgesetzten, dem Adel und den höheren Ständen sind dir ins Blut übergegangen, Pflichtverletzungen werden von den Offizieren und den Rittern nicht toleriert. Das hast du schnell gelernt. Die Peitsche des Ausbilders war immer schnell zur Hand und das hat sich bis heute nicht geändert.

Doch leidest du keinen Hunger. Regelmäßige Dienstpläne, ein Feldbett in der Kaserne und ein warmes Feuer jede Nacht sind dein Lohn. Auch dein Sold ist ausreichend, um mit deinen Kammeraden öfter mal einen Kneipentour zu unternehmen und den Abend dann in den Armen einer Dirne oder eines hübschen Jüngling ausklingen zu lassen.

Deine Kameraden sind deine Familie. Ihnen vertraust du blind, schützen sie doch dein Leben wie ihr eigenes. Männer und Frauen, welche zusammen in den Schanzgräben unter feindlichen Feuer gelegen oder die Mauern einer Feste erstürmt haben, sind auf ewig miteinander verbunden.

Deine Bildung:

Deine Bildung erhieltest du durch deine Eltern. Die, ebenso wie du selbst, weder lesen noch schreiben können.

Das was du weißt hast du als Soldat beigebracht bekommen. In der Mark bist du rumgekommen, auch wenn sich dein Interesse eher auf die Tavernen und Freudenhäusern beschränkt, hast du schon einiges gesehen. Dein Fazit, ein Dorf gleicht dem anderen. Elende kleine Orte harter Arbeit, Dreck und manchmal auch Elend. Die Städte, die sind aufregend und bieten Abwechslung, aber das Glück dort stationiert zu werden hat halt nicht jeder.

So gestaltet sich dein Wissen um die Welt, in der du lebst, durchaus größer als das jedes Bauern. Die ein oder andere Magd lässt sich auch gern von dir und deinen Geschichten von fremden fernen Orten begeistern. Weiß sie doch kaum was hinter dem Dorfanger oder dem nächsten Weiler liegt.

Aber unterm Strich musst du nicht viel wissen. Du bekommst gesagt was du zu tun hast. Ohne Widerrede und Diskussion. Ein Gelehrter wird man in der Armee halt nicht.

Dein Glaube:



Du wie auch 90% aller anderen Ohler glauben an **Ordon**. Sinnbild für Ordnung und Gerechtigkeit. Vertreten durch seine irdische Repräsentantin der **Prima Mater, der Königin von Ohl Karoline von Nordhalben**. Und dem Pfaffen deines Regimentes. Seine Worte spenden dir Trost, wenn dein Kamerad in der Erfüllung seiner Pflicht gestorben ist. Selbstverständlich betest du am Morgen zum Apell dein Gebet, in der sicheren Überzeugung das sich Ordon deiner nach deinem Ableben wohlwollend annimmt. 

Der Aberglaube & die Magie:

Ein jeder weiß um böse Geister in den Wäldern, magische Kreaturen aus den Geschichten deiner Großmutter, Hexen oder anderes Unheil was in den dunklen Wäldern und tiefen Schluchten haust, welche dir allesamt dein gutes Leben neiden.

Magie ist dir vertraut, hörst du doch die mahnenden Worte des Inquisitors bei den Verhandlungen, siehst dabei die unwiderlegbaren Beweise für Hexerei und dunkle Magie. Wenn du dann die Fackel in der Hand trägst und auf das Zeichen des Richters den Scheiterhaufen in Brand steckst, bist du erfüllt von dem Wissen, das richtige getan zu haben.

Auch wenn Ungeheuer die Wälder durchstreifen, Ausgeburten der Magie und des Bösen ihr Unwesen treiben, du bist bereit. Mit dem gezogenen Schwert in der einen und einer brennenden Fackel in der anderen bist du das erste Bollwerk und die Verteidigung gegen allen Feinden aus Drühben oder anderswo.

Dein allgemeines Wissen:

Du kennst deine Kammeraden, deinen Hauptmann und selbstverständlich deinen Lehnsherren. Und natürlich auch deinen Markgrafen. Du kannst die Mark-Farben unterscheiden und weißt welche Wappen aus welcher Mark stammen. Und vor allem wer ein Zeichen führt, das nicht aus Ohl stammt. Ja du erkennst sogar den ein oder anderen hohen Adligen, weißt vor wem man strammstehen muss.

Du kannst ein wenig rechnen, die Anzahl des Feindes einschätzen und Bericht erstatten. Das schreiben wird dir wohl auf immer ein Mysterium bleiben.

Anderlinge sind dir bekannt, Orks, Zwerge, Elfen ja denen hast du alle schon einmal gegenübergestanden, weiß wie man mit diesen umzugehen hat.

 Natürlich kennst du den Namen deines Königs - **Eckehard von Ohl**. Zwar hast du ihn noch nie nah gesehen, aber während der letzten Herrschau, ist der König in seiner prunkvollen Kutsche an dir vorbeigefahren. Du hast den jubelnden Pöbel auf der Straße abgehalten den hohen Damen und Herren zu nah zu kommen.

Der Alte Landes-Feind. Drühben – Alles Üble kommt von Drühben das ist gewiss! Allem voran diese elenden Hexen!

Dein spezielles Wissen:

Wissen, Erfahrungen und Eigenheiten, die aus deinem Beruf heraus entstehen ergänzen natürlich das oben veranschaulichte Weltbild. Selbstredend ist der Erfahrungsschatz eines kleinen Wachsoldaten ein anderer als der eines städtischen Gardehauptmannes.

Dabei gilt zu beachten:

- Bildung ist nicht gleichzusetzen mit Intelligenz – dein Verhalten ist geprägt von Drill
- Lesen & Schreiben ist den Offizieren aus guten Familien gegeben. Der Zahlmeister deiner Kompanie oder der Kaplan sind jene in deinem Umfeld die solch ein Wissen haben

- medizinische ausgebildete Berufe können nur von Angehörigen des Klerus ausgeübt werden, der Feldscher ein Ordensbruder des kämpfenden Armes der Kirche ist deiner Einheit zugeteilt. Zudem hast du mittlerweile genug Schwertwunden gesehen, um einen gewissen Grad an Erfahrung zu sammeln. Wenn es um schwierige Füße vom Exerzieren geht, bist du Experte.
- Ein Aufbegehren gegen die Hierarchie ist fast gleichzusetzen mit Gotteslästerung, für leichte Vergehen gibt es die Peitsche, Fahnenflucht wird mit dem Tod bestraft. Ist doch die gegebene Ordnung Ordons-gewollt – ein durchschnittlicher Soldat stellt diesen Umstand nicht in Frage.

Kampf:

Du weißt was ein Schwert ist und du kannst es benutzen. Deine Kampfausbildung in den verschiedenen Waffengattungen ist ganz ordentlich. Selbst kleineres Kriegsgerät kannst du bedienen. Der Kampf ist dein Beruf, oder jedenfalls ein großer Teil deines Lebens. Auch vor einem brüllenden Troll läufst du nicht schreiend davon, du bist ein Soldat aus Ohl. Trinkfest, Nerven aus Stahl, eine große Klappe, wenn der Hauptmann nicht da ist und du allein hast eigentlich die letzte Schlacht ganz alleine gewonnen. Ehrlich!

Ränge:

Dienstgradgruppe	Dienstgrad	Funktion
	Rekrut/Wehrmann/frau	Mannschaft
Chargen	Gefreiter	Mannschaft
	Korporal	Mannschaft, GrpKdt - Stv.
	Zugführer	Mannschaft, GrpKdt - Stv.
Unteroffiziere	Wachtmeister	Gruppenkommandant
	Oberwachtmeister	Gruppenkommandant
Offiziere	Leutnant	Zugskommandant
	Hauptmann	Kommandant einer Kompanie
Ritter	Ritter	Kommandant eines Bataillon

