

Die Bruderschaft der Gelehrten

Die Bruderschaft der Gelehrten ist ein Zusammenschluss von mehr oder weniger seriösen Wissenschaftlern und neugierigen Abenteurern, zu deren Lebensinhalt der Erwerb und die Bewahrung von Wissensbeständen geworden sind. Man unterscheidet die **Weisen** im engeren Sinne (Weg der Weisheit) von abenteuerlustigen **Forschern** (Weg der Klugheit). Jeder Gelehrte sollte sich früher oder später für einen der Wege entscheiden.

- Die Attributkombination „**Klugheit**“ (setzt sich zusammen aus dem abgerundeten Durchschnittswert von **Willenskraft** (Wil) und **Intelligenz** (Int)) bestimmt maßgeblich den Weg der Klugheit, während die Attributkombination „**Weisheit**“ (setzt sich zusammen aus dem abgerundeten Durchschnittswert von **Charisma** (Cha) und **Intelligenz** (Int)) für den Weg der Weisheit entscheidend ist.
- Jeder Gelehrte *kann* sich auf ein Wissensgebiet spezialisieren. In diesem werden dann MW um 2 reduziert, während die MW in allen anderen Wissensgebieten um 1 steigen.
- Im Laufe seiner Ausbildung und Studien erlernt ein Gelehrter verschiedene Fähigkeiten. Die Aktivierung von Fähigkeiten kostet **Fähigkeitspunkte** (FP) – i. d. R. soviel wie die Stufe der Fähigkeit ist. Jeder Gelehrte verfügt über **3 FP je Ausbildungsgrad**. Diese regenerieren über Nacht. FP entsprechen nicht den KP, sind also nicht – dank Mantel der Weisen – unendlich vorhanden.
- Da sich Gelehrte in geistigen Fähigkeiten üben und nicht in körperlichen, werden sie mit der Zeit anfälliger gegen körperliche Angriffe. Darüber hinaus dürfen sie bestimmte Waffengattungen und schweres Rüstzeug nicht verwenden.

Ausbildungsgrad	Malus/ Pflichten
Kodex und allgemeine Eigenschaften	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kämpfe werden gemieden ▪ Nahkampfwaffen: nur Fechtwaffen und Klängen erlaubt; Fernkampf: Speere nicht erlaubt ▪ Neugier: MWab Wil +2 ▪ Bücher und Wissen sind „heilig“ ▪ Atheismus bzw. Anhängerschaft von Garp, Ilmana, Ela, Trado, Duin oder Ama ist geboten
I. Neunmalklug	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +1 ▪ „Kat II“-Rüstungen nicht verwendbar
II. Streber	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +2 ▪ „Kat II“-Rüstzeug nicht verwendbar
III. Adept	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +2, MWab bei Ges +1 ▪ „Kat II“-Rüstzeug und „Kat I“-Rüstungen nicht verwendbar
IV. Bakkalaureus	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +2, MWab bei Ges +1 ▪ nur „Kat+“ oder „Kat“-Rüstzeug verwendbar
V. Magister	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +3, MWab bei Ges +1 ▪ nur „Kat+“ oder „Kat“-Rüstzeug verwendbar ▪ strikte Meidung von Kämpfen
VI. Mentor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +3, MWab bei Ges +2 ▪ nur „Kat+“ oder „Kat“-Rüstzeug verwendbar ▪ Beteiligung an Kämpfen nur in Lebensgefahr und zur Verteidigung erlaubt
VII. Oberster Ratgeber	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +4, MWab bei Ges +2 ▪ nur „Kat+“ oder „Kat“-Rüstzeug verwendbar ▪ Beteiligung an Kämpfen nur in Lebensgefahr und zur Verteidigung erlaubt

Stufe	Ausrüstung/ Sonderfähigkeiten	Beeinflussung (Weisheit)	Fluch und Segen (Weisheit)	Metaphysik (Weisheit)	Selbstbeherrschung (Klugheit)	Überlebensfähigkeit (Klugheit)	Gassenwissen (Klugheit)
I	Gildenring I speichert 4 KP Kladde + Kohlestift Reif des/ der ... senkt MW einer selbst gewählten Int-Fähigkeit um -1	Feilschen +/-10% / +/-15% / +/-25% (MWab Wil 9)	Stille ZP: in 1 m Umkreis wird Lärm reduziert für 1W6 R/ 2W6 R / 3W6 R (dauert 1 R)	Runenkunde Halbkarnstein fasst 1 Spruch/ 2 Sprüche/ 3 Sprüche (dauert 1 h) (+ <i>Runenstein</i>)	mentale Vorbereitung Senkung eines MW um 0, Wdh. möglich/ um 1.../ um 2 ... – Wdh.- Intervalle: 1h, 2h, 4h, 8h ... (dauert 1 R)	Erste Hilfe +2 LP/ +4 LP/ +6 LP (dauert 3 R, Verbandsmaterial) (+ <i>Verbandsmaterial</i>)	Ängste und Neurosen erkennen (MWab Wil 11)
II	geringer Fluch/ Segensspruch; Dietriche oder Instrument	Glücksspiel und Musik Musik bzw. Trick ist i. O./ beachtlich/ brillant	Angst nehmen Angst MW sinkt -1/ -2/ - 3 (Augenkontakt, dauert 1 R)	Fliegendes Auge Effekt mit max. 1/ 2/ 3 Würfeln von 1W12 aus- würfelbar (dauert 1 R)	Selbstbeherrschung Angst MW sinkt -1/ -2/ -3	Memorierung Erinnerung an einige/ mehrere/ alle Details aus Erlebnis (variabel)	Schlosskunde MW für Schlösser öffnen -1/ -2/ -3
III	Gildenring IIa speichert 4 FP + 4 KP Amulett des/ der ... senkt MW einer selbst gewählten Int-Fähigkeit um -2	Verängstigen/ Ermutigen Senkung bzw. Erhö- hung einer Fähigkeit bei anderer Person um ±1/ ±2/ ±3 (dauert 1 R, MWab Wil 9)	Nebelblick 1 Gegner kann nur noch 20 m/ 10 m/ 5 m weit sehen für 10 R (dauert 1 R)	Elementenhülle Waffen werden vereist/ entzündet: +1SP, 2 Schläge/ +2 SP, 2 Schläge/ +3 SP, 3 Schläge (dauert 1 R, kostet 10 BS)	Innere Ruhe erleichtert (möglich- weise) eine Handlung: MW sinkt um 1W4-2/ 1W4-1/ 1W4 (dauert 1 R)	Magie erkennen Ggstä. ggf. als magisch erkannt, Sprüche bemerkt/ Sprüche, Ggstä. identifiziert	Alchemistische Pfuscherei zufällige Mixturen mit Kräutern und Pilzen: Schaden↑, Nutzen↓/ Schaden = Nutzen/ Nutzen↑, Schaden ↓
IV	mittelschwerer Fluch/ Segens- spruch; Mantel der Beeinflussung* oder Mantel der Tarnung**	Wahrheitszwang Person gibt zwingend einige/ mehrere/ alle Informationen (MWab Wil 9, Augenkontakt)	Hand auflegen x= 1W6 LP/ 1W8 LP/ 2W6 LP (Augen- und Handkontakt, kostet Heiler ½x LP dauert 1 R)	Fliegen Effekt mit max. 1/ 2/ 3 Würfeln von 1W12 auswürfelbar (dauert 1 R)	Zielbewusstsein erleichtert Treffen von klaren Entscheidungen in Gefahrensituationen Wil +1/ +2/ +3	Fallen erkennen einfache/ normale/ komplexe Fallen wer- den erkannt und ggf. entschärft (Dauer var.)	Empathie Erahren der Gesinnung/ der Motivation/ der Vorhaben einer Person (MWab Wil 9, dauert 1 R)
V	Gildenring IIb speichert 8 FP + 8 KP Abwehramulett macht Träger immun gegen 1 selbst gewähl- ten Zauberspruch	Träume beeinflussen Sprecher bestimmt Trauminhalt/ Ablauf/ genauen Traum (Anwe- senheit in 10m Umkreis)	Scheißfluss Gegner bekommt für 1 h/ 3 h/ 1 d massiven Durchfall (dauert 1 R)	Verformen kleiner Ggst./ mittlerer Ggst./ größerer Ggst. verformt sich (dauert 1 R, Modifikator: Material, Entfernung)	Lautunterdrückung dämpft sofort jedes eigene Geräusch 1 min/ 5 min/ 10 min (dauert 1 R)	Wachsamkeit Sinneswahrnehmung für 1h +1/+2/ +3	Schattendasein unauffällige Bewegung möglich: Wahrnehmungs-MW des Gegners +1/ +3/ +5
VI	starker Fluch/ Segensspruch; Buch des Wissens erlernt 5 beliebige neue Wissensfähigkeiten aus Buch der Fähigkeiten	Einschläfern Musik/ Stimme lässt Personen in Hörweite eindösen 30 sek/ 5 min/ 30 min (MWab Wil 9)	Gruppenheilung jeder im Umkreis von 10 m erhält 2 LP/ 1W4 LP/ 1W6 LP; kostet Heiler 1W6 LP (dauert 3 R)	Zeichendeutung sieht wahrscheinliche Handlungen einer Person um 1 R/ 3 R/ 6 R voraus	mentale Gegenwehr Wirkung von Gift, Schmerz, Kälte, Hitze reduziert um 1/8 / 1/4 / ½ (dauert 1 R)	Reflexe gute Reaktion ermöglicht einmalige Wdh. einer Ges-Hand- lung bei Fehlschlag	Antizipation sieht wahrscheinliche Handlungen einer Person um 1 R/ 3 R/ 6 R voraus
VII	Gegenfluch MW 9: ermöglicht es einen gesprochen Zauber beliebig umzulenken (erfordert erfolgreiche Antizipation oder Zeichendeutung)	Erscheinung alle Anwesenden nehmen eine Projektion wahr (Modifikatoren Größe, Entfernung ...) (MWab Wil 11)	Verzehrendes Feuer verursacht bei Gegner 1W6 / 2W6 / 3W6 SP (Augenkontakt, kein Rüstschutz, MWab Wil 9, dauert 1 R)	Unsichtbarkeit Effekt mit max. 1/ 2/ 3 Würfeln von 1W12 auswürfelbar (dauert 1 R)	Heilungsmeditation Regeneration von 1 LP pro 6 h zusätzlich zu Schlafheilung für 1d/ 2d/ 3d (dauert 1 h)	Kombination 2 Int-Fähigkeiten zur gleichen Zeit dürfen eingesetzt werden – kostet KP der höchsten Fähigkeit	Gauklerfluch verursacht beim Gegner Angst/ Panik + Fieber/ Panik +2W6 SP (Augenkontakt, kein Rüstschutz, MWab Wil 9, dauert 1 R)

MW 6: x=1; 9: x=2; 12: x=3 bzw. 6: x; 9: y; 12: z, wenn x/ y/ z - bzw.: MW 6: Erfolg; * wie Mantel der Weisen nur mit +2 Cha; ** wie Mantel der Weisen, jedoch statt +1 Cha: Tarnen +3