

Die Waffenbruderschaft der Krieger

Die Waffenbruderschaft der Krieger ist eine lose Vereinigung von Berufssöldnern, die sich sowohl im Ostreich als auch im Westreich verdingen. Man sagt, es gäbe zwei Wege für Krieger: der Weg des Geistes und den Weg des Körpers. Jeder Krieger sollte sich früher oder später für einen der Wege entscheiden.

- Die Attributkombination „Physis“ (setzt sich zusammen aus dem abgerundeten Durchschnittswert von Wid und Stä) bestimmt maßgeblich den Weg des Körpers, während die Attributkombination „Psyche“ (setzt sich zusammen aus dem abgerundeten Durchschnittswert von Cha und Wil) für den Weg des Geistes entscheidend ist.
- Jeder Krieger sucht sich eine Waffengattung aus, die er bevorzugt, bei dieser beherrscht er besondere Angriffe o. ä. (Bonus), ist aber anfälliger für andere Waffen oder es fällt ihm schwerer diese zu handhaben (Malus).
- Im Laufe seiner Ausbildung und Kämpfe erlernt ein Krieger verschiedene Fähigkeiten. Die Aktivierung von Fähigkeiten kostet Fähigkeitspunkte (FP) – i. d. R. soviel wie die Stufe der Fähigkeit ist. Jeder Krieger verfügt über 3 FP je Ausbildungsgrad. Diese regenerieren über Nacht.
- Da das Schicksal eines Kriegers sehr entbehrungsreich und hart ist, entwickelt ein Krieger ab dem vierten Ausbildungsgrad einen extremen Charakterzug - eine der sog. „Todsünden“ wird zu einer prägenden Eigenschaft mit wachsendem Einfluss (so könnte bspw. ein Krieger ziemlich stolz sein, während ein Feldherr sein Ehrgefühl bereits bei kleinsten Anlässen verletzt sieht und entsprechend handelt).
- Krieger erhalten bei der Aufnahme in die Gilde eine Tätowierung, die mit jedem Aufstieg innerhalb der Ausbildungsgrade erweitert wird. Diese kann durch Einwirkung freundlicher Magie verblassen (- falls der Krieger von feindlichen Sprüchen bzw. von pos. Einflüssen eines fehlgeschlagenen feindlichen Spruches getroffen wird bleibt die Tätowierung unversehrt.) So ist es möglich einen Krieger zu entlarven, der gegen die Gildenregeln verstößt. Falls dieses Vergehen entdeckt wird, zieht dies i. d. R. Verfolgung und Ausschreibung von Kopfgeld nach sich. Das genaue Strafmaß wird von einem Gildentribunal festgelegt.

Ausbildungsgrad	Malus/ Pflichten
Kodex und allg. Eigenschaften	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ein Kampf muss offen geführt werden ▪ Herausforderungen müssen angenommen werden ▪ kein Angriff gegen Schwächere (außer in Massenschlacht und bei Beleidigung etc.) ▪ je nach Antrieb: übertriebenes Streben nach Ruhm und Ehre/ Materiellem -> in diesen Bereichen MWab Wil +2 ▪ Waffe und Rüstzeug ist „heilig“ ▪ Atheismus bzw. Anhängerschaft von Garp, Karpto, Hagron, Manos, Nortok oder Isde ist geboten ▪ Verwendung von Giften ist verboten
I. Blech- und Blutkonserve	<ul style="list-style-type: none"> ▪ doppelter Schaden durch Metaphysik ▪ MWab bei Int/Cha: +3
II. Frischling	<ul style="list-style-type: none"> ▪ normaler Schaden durch Metaphysik +1W4 SP ▪ Schutz durch Metaphysik nur mit halber Wirkung ▪ MWab bei Int/Cha: +2
III. Schwerträger	<ul style="list-style-type: none"> ▪ normaler Schaden durch Metaphysik ▪ positive Metaphysik-Sprüche nur mit halber Wirkung ▪ MWab bei Int/Cha: +1
IV. Krieger	<ul style="list-style-type: none"> ▪ keine Metaphysik auf eigenen Körper erlaubt
V. Kriegerfürst	<ul style="list-style-type: none"> ▪ keine Metaphysik auf eigenen Körper oder Hab und Gut erlaubt ▪ Tragen von magischen Gegenständen (außer Waffen und Rüstzeug) verboten ▪ kein Fernkampf erlaubt
VI. Anführer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ keine Metaphysik auf eigenen Körper oder Hab und Gut erlaubt ▪ Tragen von magischen Gegenständen (außer Waffen und Rüstzeug) verboten ▪ kein Fernkampf erlaubt ▪ Kampf muss zum Sieg/ Tod geführt werden
VII. Feldherr	<ul style="list-style-type: none"> ▪ keine Metaphysik auf eigenen Körper oder Hab und Gut erlaubt ▪ Tragen von magischen Gegenständen (außer Waffen und Rüstzeug) verboten ▪ kein Fernkampf erlaubt ▪ Kampf muss zum Sieg/ Tod geführt werden

bevorzugte Waffengattung	Bonus		Malus	
	Kampftechnik I	Kampftechnik II	Stufe I	Stufe II
ohne Waffen	Knochenfaust: 3 – 4 – 4 (2x/R); Ausweichen: alle eigenen MWab -1; einfache Schlagtechniken erlernbar	Eisenfaust 3 – 5 – 5 (2x/R); Ausweichen: alle eigenen MWab -2; Schlagkombinationen erlernbar	darf keine Kat II Rüstung tragen	darf nur entweder Kat I oder Kat + oder Kat - Rüstung tragen; darf nie Waffen verwenden
Klingen	Klingen MWab +1; 2 Klingen ohne Malus verwendbar	Klingen MWab +2; bei Kampf mit 2 Klingen: eig. MWab -1 (außer Stab)	darf keine Kat II Rüstungen tragen; Stabw. d. Gegner +2 SP, MWab +1	darf nur entweder Kat I oder Kat + oder Kat - Rüstung tragen; Stabw. d. Gegner +2 SP, MWab +2
Schwerter	Hieb: einmalig bei Treffer +2 SP, kostet 1 FP	Stoß: einmalig bei Treffer +1W4 SP, kostet 2 FP	Klingen d. Geg. +1 SP, MWab +1; MWan +1 f. and. Waffengattungen	Klingen d. Geg. +2 SP, MWab +2; MWan +2 f. and. Waffengattungen
Äxte	Schilder zerstören bei MW 8 (Attacke geht nur auf Schild; Modifikator: Schildart)	Stabwaffe zerstören bei MW 10 (Attacke geht nur auf Stabwaffe; Modifikator: Stabart)	Schwerter d. Geg. MWab +2; MWan +1 f. and. Waffengattungen	Schwerter d. Geg. MWab +3; MWan +1 f. and. Waffengattungen
Fechtwaffen	Finte: einmalig bei Treffer +1W4 SP, kostet 2 FP	Doppelfinte: einmalig bei Treffer +1W6 SP, kostet 3 FP	Äxte d. Geg. MWab +4; MWan +2 f. and. Waffengattungen	darf keine Kat II Rüstung tragen; Äxte d. Geg. MWab +4; MWan +3 f. and. Waffengattungen
Stabwaffen	Block: verhindert einmalig 1W4 SP, kostet 1 FP	Stoß/ Wuchthieb: +1W6 SP, kostet 3 FP (waffenabhä.)	Fechtwaffen d. Geg. +2 SP; MWan +1 f. and. Waffengattungen	darf keine Kat II Rüstung tragen; Fechtwaffen d. Geg. +3 SP; MWan +2 f. and. Waffengattungen

Stufe	Kampftechnik und Waffen	Ausrüstung	Körperbeherrschung (Physis)	Defensive (Physis)	Offensive (Physis)	Geistesbeherrschung (Psyche)	Waffenkunde (Psyche)	Kriegskunst (Psyche)
I	Kampftechnik Stufe I Festlegung der bevorzugten Waffengattung	Tätowierung Kerbholz Gr. Waffengurt (bietet 16 G)	je Level eine Fähigkeit: Sprint Zeitersparnis 1/8 / ¼ / ½ - max. 5 R	gute Reaktion Fernkampf-MWab +0/ -1/ -2	Erstschlag Gegner kann bei Nahkampf-Treffer >14 SP (effektiv) 1 R lang nicht agieren	Selbstbeherrschung Angst MW sinkt -1/ -2/ -3	Waffenkenntnis Kennen einfacher/verbessertes/legendärer Waffen (Werte + Geschichte)	Provokation Herausfordern eines mind. gleichwertigen Gegners zum Zweikampf
II	Dauerhafte Schärfung einer Standardwaffe mit +1 (keine weitere Schärfung möglich)	Verbandsmaterial oder FP-Speicherstein 2 FP	Sprung Weite: +1 m/ +2 m/ + 3 m; Höhe: +0,5 m/ 0,75 m/ 1 m	Parade lenkt 1W4/ 1W6/ 1W8 Nahkampf-SP auf Gegner um	Schild wegschlagen Schild entfällt Gegner Stä MWab 6/9/10	Wundversorgung +2LP/ +4LP/ +6LP (dauert 2 R, Verbandsmaterial)	Reparatur von Waffe oder Rüstzeug (Dauer + Wirkung variabel)	Kampfschrei (unterschiedliche Wirkung – vgl. „Traktat von der Wirkung unsäglicher Kampfschreie“)
III	Erlernen einer Schlagfolge (unterschiedliche Wirkung - vgl. „Buch der Schlagfolgen“)	FP-Speicherstein für 4 FP (nimmt 1 G)	Wundheilung Schlafheilung +1 LP/ +2 LP/ +3 LP	Giftresistenz Auswirkungen eines Gifts 0,8/ 0,75/ 0,5	Entwaffnen Entwaffnung eines Gegners bei Stä MWab 5/8/9	Schmerzresistenz kein Schrei/ keine Reaktion/ kein Empfinden	Improvisation Bau einfacher Waffen (Dauer + Wirkung variabel)	Schwachstellenangriff MWan +x, dafür Schaden +x/+2x/+3x bei x≤3
IV	Kampftechnik Stufe II	Kampfmaske (unterschiedliche Wirkung - vgl. „Buch der Kampfmasken“)	Lungenvolumen eine Nichtkampfhandlung kann 3 R lang mit +1/ +2/ +3 ausgeführt werden	Feuerresistenz MWab -3/ -4/ -5	Zweihänder in eine Hand Dauerhafte Handhabung einer 2h-Waffe in einer Hand	Anstacheln Erhöhung einer Fähigkeit bei sich selbst +1/ +2/ +3	Ausbalancieren einer Waffe Var1: -1 - -3- 0 Var2: 0 - -1 - +1 Var3: 0 - +2- -1 nur einmal mögl.	Redekunst Hält Rede aus dem Buch der Kampfredner – Erfolg mäßig/ gut/ hervorragend
V	Dauerhafte Schärfung einer Standardwaffe mit +2 (keine weitere Schärfung möglich)	FP-Speicherstein für 8 FP (nimmt 2 G)	je Level eine Fähigkeit: Anrennen Waffenwerte +1 - +2 - +1	Eisresistenz MWab -3/ -4/ -5	Außer Gefecht setzen Gegner fällt bei Nahkampf-Treffer >16 SP für 1R/ 2R/ 3R in Ohnmacht	Hand auflegen 1W4 LP/ 1W6 LP/ 1W8 LP; kostet FP=LP (dauert 1 R)	Verbessern von Rüstung und Schild (Dauer + Wirkung variabel)	Verängstigen/ Ermutigen Senkung bzw. Erhöhung einer Fähigkeit bei Gegenüber ±1/ ±2/ ±3
VI	Erlernen einer Schlagkombination* (unterschiedliche Wirkung - vgl. „Buch der Schlagkombinationen“)	Waffenrune (unterschiedliche Wirkung - vgl. „Buch der Waffenrunen“)	Kampfsprung Waffenwerte +2 - +4 - +3	Beherrschungsresistenz MWab -3/ -4/ -5	Zweihandkampf Dauerhafte Handhabung zweier 1h Waffen ohne Malus, dabei ist Waffe Klinge	Aufbäumen kein Abzug bei LP <6	Aufwertung mit Runen etc. (Dauer + Wirkung variabel, richtet sich nach Rune)	Schlachtruf (unterschiedliche Wirkung – vgl. „Buch der Schlachtrufe“)
VII	Waffen eines Feldherrn	Schlachthorn (unterschiedliche Wirkung - vgl. „Abhandlung über den Zweck von Schlachthörnern“)	Kombination 2 Fähigkeiten pro R dürfen eingesetzt werden – kostet FP der höchsten Fähigkeit	Magieresistenz MWab -3/ -4/ -5	Doppelschlag ein Schlag richtet sich gegen 2 Gegner, die auf engem Raum stehen	Berserkerausbruch Stä +1/ +2/ +3, Max-KP-Verlust, Immunität gegen Beherrschung	Schmiedekunst Bau besserer Waffen (Dauer + Wirkung variabel)	Kampfstrategie für Gruppe MWab-1/ MWab-1, MWan-1/ MWab-2, MWan-1

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; Fähigkeiten müssen jedes Mal wenn eingesetzt, erneut ausgewürfelt werden, FP-Kosten werden stets berechnet