

Die Waffenbruderschaft der Schattenklingen

Die Schattenklingen sind eine Gruppe von Spionen und Kundschaftern, die auf der Seite der STURMarmee kämpfen. Ihre besonderen Fähigkeiten verdanken sie einer Attributkombination „**Heimlichkeit**“ (setzt sich zusammen aus dem abgerundeten Durchschnittswert von **Geschicklichkeit** (Ges) und **Intelligenz** (Int). Im Laufe seiner Ausbildung erlernt eine Schattenklinge verschiedene Fähigkeiten. Die Aktivierung von Fähigkeiten kostet **Fähigkeitspunkte** (FP) – i. d. R. soviel wie die Stufe der Fähigkeit ist. Jede Schattenklinge verfügt über **3 FP je Ausbildungsgrad**.

Ausbildungsgrad	Malus/ Pflichten
Kodex und allgemeine Eigenschaften	<ul style="list-style-type: none"> ▪ offene Nahkämpfe werden gemieden ▪ Nahkampfaffen: nur Klingen erlaubt; Fernkampf: Speere nicht erlaubt ▪ Verwendung von Kat-II-Rüstzeug und Wid-Schildern und Helmen verboten ▪ Atheismus bzw. Anhängerschaft von Tis, Ferek oder Karpto ist geboten
I. Landstreicher	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +3, MWan bei Stä +1 ▪ Cha -3
II. Schattenjünger	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +3, MWan bei Stä +1 ▪ nur Bruderschaftsrüstung verwendbar, Cha -2
III. Schattenläufer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +3, MWan bei Stä +1 ▪ nur Bruderschaftsrüstung verwendbar, Cha -1
IV. Schattenjäger	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +3, MWan bei Stä +1 ▪ nur Bruderschaftsrüstung verwendbar
V. Schattenkrieger	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +2, MWan bei Stä +2 ▪ nur Bruderschaftsrüstung verwendbar
VI. Schattenmeister	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +2, MWan bei Stä +2 ▪ nur Bruderschaftsrüstung g verwendbar
VII. Schattenfürst	<ul style="list-style-type: none"> ▪ MWab bei Stä: +2, MWan bei Stä +2 ▪ nur Bruderschaftsrüstung verwendbar

Nebelampullen	bei MW 2 mit 1W6: Nebel im Umkreis von 10 m bei Bodenkontakt
Entschärfungswerkzeug	Werkzeug zum Entschärfen von Fallen (MW = MW für Fallen entdecken +2)
Schattenmantel	Kat I, -1 SP, Geheimtasche, Reduzierung aller MWab um -1
Klettergeschirr	getragen unterm Mantel, erlaubt Herablassen auf Gegner aus Bäumen, Klettern +2
Bogenvisier	MW auf Bogen -1, aber -2 SP, Reichweite kürzer wegen Spannbegrenzung
Eulenaug	(Linse, verwächst mit Auge) Nachtsicht sehen +1, Tagsicht sehen -1
Falkenaug	(Linse, verwächst mit Auge) Tagsicht sehen +1, Nachtsicht sehen -1
Auge des Wächters	(Linse, verwächst mit Auge) +3 auf Fallen aufspüren
Kundschaftermokassin	Träger hinterlässt keine Fußspuren
Seidenwams	Kat +, dunkle Spinnenseide, getragen über der Rüstung, -1 SP bei Fernwaffen und Klingen,
Schattenmantel der Stille	Kat I, wie Schattenmantel, 2 T, schluckt leise Geräusche, Wahrnehmungswurf MW +1
Knallfrösche	bei MW 2 mit 1W6: lauter Knalleffekt bei Bodenkontakt
Schatten-Kampfanzug	Kat I, -1 SP, schluckt leise Geräusche, Wahrnehmungswurf MW +1, Reduzierung aller MWab um -2

Stufe	Ausrüstung/ bes. Fähigkeiten	Waffen (mit Ges) MWan-SP-MWab	Kampftechnik	Körper- beherrschung	Selbst- beherrschung	Kundschafter- wissen	Überlebens- fähigkeit	Gassenwissen
I	Gildenring 3 Nebelampullen Klettergeschirr	2 Karnjäger (Wurfmessertyp) 5/5/8-7-8	Messerwerfen Messerwurf verursacht +1/ +3/ +5 SP	je Level eine Fähigkeit: Sprint Zeitersparnis 1/8 / ¼ / ½ - max. 5 R	Psychoschutz MWab -1/ -2/ -3 für Beherrschung u. ä.	Schattendasein unauffällige Bewe- gung möglich: Wahr- nehmungs-MW des Gegners +1/ +2/ +3	Erste Hilfe +2 LP/ +4 LP/ +6 LP (dauert 3 R, Verbandsmaterial) (+ <i>Verbandsmaterial</i>)	Schlosskunde MW für Schlösser öffnen -1/ -2/ -3 (+10 <i>Dietriche</i>)
II	Schattenmantel Entschärfungs- werkzeug	2 Karndolche 4-6-8-1 (mit Ges, auch auf Nahkampfdistanz)	Zweihändige Angriffe Kampf mit 2 Klingenwaffen MW an +1/ 0/ MWab für andere Waffen +1	Sprung Weite: +1 m/ +2 m/ + 3 m; Höhe: +0,5 m/ 0,75 m/ 1 m	Innere Ruhe erleichtert (mög- licherweise) eine Handlung: MW sinkt um 1W4-1/ 1W4/ 1W4+1 (dauert 1 R)	Lippenlesen Lesen von Lippen ohne zu Hören	Fallen erkennen einfache/ normale/ komplexe Fallen werden erkannt und ggf. entschärft (var.)	Feilschen +/-10% / +/-15% / +/-25% (MWab Wil 9)
III	eine einfache Kampftechnik/ Schlagkombina- tion	7 Assassinen- Wurfsterne 4/5-7-6	Wurfsterne Werfen von max. x Wurfsternen in 1 R (x=Gildenstufe), MWan +x+2/ +x+1/ +x	Ausweichen Ausweichen mit MWab -1/ -2/ -3 (dauert 0 R)	Imitation Stimme nachahmen: geht schon/ gut gelungen/ ununterscheidbar	Ängste und Neurosen erkennen (MWab Wil 11)	Memorierung Erinnerung an einige/ mehrere/ alle Details aus Erlebnis (variabel)	Taschendiebstahl geht schon/ gut gelungen/ brillanter Dieb
IV	Bogenschütze Eulenaugen oder Falkenaugen oder Augen des Wächters	Dreikugelbola 7/5-3-10 (bis 10 m)	Gezielter Schuss Schaden +x SP, x=MWanmax-MWan	Akrobatik Bewegungsabläufe aufmäßigem Niveau/ auf gutem Niveau/ auf hohem Niveau	Schauspielerei eigene Absichten verbergen/ gut Lügen/ geniales Schauspiel	Wahrheitszwang Person gibt zwingend einige/ mehrere/ alle Infos (MWab Wil 9, Augenkontakt)	Wachsamkeit Sinneswahrneh- mung für 1h +1/+2/ +3	Glücksspiel und Musik Musik bzw. Trick ist i. O./ beachtlich/ brillant
V	Kundschafter- mokassin Seidenwams 3 Knallfrösche	Khat 9-14-8-2 (mit Ges, nicht schärfbar, auch auf Nahkampfdistanz)	Erstschlag Gegner kann bei Treffer >16 SP (effektiv) 1 R lang nicht agieren	Schlagparade zurücklenken von 1W4/ 1W6/ 1W8 SP (dauert 0 R, anstelle Wid)	Lautunter- drückung dämpft sofort jedes eigene Geräusch 1 min/ 5 min/ 10 min (dauert 1 R)	Spurenfluch Zielperson hinterlässt für eigene Person lesbare Spuren bei der Fortbewegung f. 1 h/ 6 h/ 24 h (1 R)	Empathie Erahnen der Ge- sinnung/ der Moti- vation/ der Vor- haben einer Person (MWab Wil 9)	Alchemistische Pfuscheri zufällige Mixturen mit Kräutern und Pflanzen: Schaden↑, Nutzen↓/ Sch. = N./ Nutzen↑, Schaden ↓
VI	Schattenmantel der Stille; eine komplexe Kampftechnik/ Schlagkombina- tion	Schlagsack 10-6-14 (mit Ges, nicht schärfbar, auch auf Nahkampfdistanz)	Schlag von Hinten MW 12: Schlag zur lautlosen Betäubung einer Person (wenn unbemerkt, erfordert Schlagsack, 1 R)	Schussparade umlenken von 1W4/ 1W6/ 1W8 SP (dauert 0 R, anstelle Ausweichen)	Zielbewusstsein erleichtert Treffen von klaren Entscheidungen in Gefahrensituationen Wil +1/ +2/ +3	Fliegendes Auge Effekt mit max. 1/ 2/ 3 Würfeln von 1W12 auswürfelbar (dauert 1 R)	Instinkt Auffinden von wichtigen Ggstä. od. Hinweisen wenn sichtbar/ verborgen/ gut verborgen	Zechen Alkohol- und Giftpilzen gut/ massiv/ außer- ordentlich
VII	Schatten- Kampfanzug	Drahtschlinge 12-20-6 (mit Ges, nicht schärfbar, auch auf Nahkampfdistanz, wenn unbemerkt)	Todesgriff MW 14: Griff zur lautlosen Tötung einer Person (wenn unbemerkt, erfordert Drahtschlinge, 1 R)	Reflexe gute Reaktion ermöglicht einmalige Wdh. einer Ges- handlung bei Fehlschlag	mentale Vorbereitung Senkung eines MW um 0, Wdh. möglich/ um 1, Wdh. möglich – Wdh.-Intervalle: 1h, 2h, 4h, 8h... (1 R)	Unsichtbarkeit Effekt mit max. 1/ 2/ 3 Würfeln von 1W12 auswürfelbar (dauert 1 R)	Antizipation sieht wahrscheinliche Handlungen einer Person um 1 R/ 3 R/ 6 R voraus	Einschlafen Musik/ Stimme lässt Personen in Hörweite eindösen 30 sek/ 5 min/ 30 min (MWab Wil 9)

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