Wächter Des Zwielichts

DSA – Regelerweiterung

Vom 26.Februar.2011

Erstellt von Balthasaar

Was ist ein Wächter des Zwielichts(Limbus):

Die Wächter sind eine fanatische Sekte die es sich zur Aufgabe gemacht hat Nekromanten, Dämonen, Dämonologen und Okkultisten vom Angesicht Aventuriens zu tilgen. Sie vertreten die Ansicht dass die Inquisition, im Kampf gegen die dunklen Mächte, nicht effektiv genug ist. „Sie sind zu erkennbar und zu offen... Kaum sind sie in einer Stadt angekommen weis jeder Okkultist in zehn Meilen Entfernung das sie da sind!“ Daher haben sich die Wächter es sich zur Aufgabe gemacht unentdeckt und unsichtbar für jedes Auge im Untergrund zu kämpfen und Aventurien zu säubern. Sie sind Meister des Kampfes und trotzdem gelehrt in weltlichen Belangen. Es gibt keine Einschränkung was die Mitglieder betrifft. Seien es Elfen, Menschen, Zwerge. Doch werden sie von Geburt auf zu Wächtern erzogen, und nur selten kommt es vor, dass ein „Kämpfer des Schatten“ wie sie selten genannt werden, sich ein junges Lebewesen aussucht und es zu seinem Schüler macht. Sie sind in ganz Aventurien unbekannt und nur manche Bücher in den verstaubten Ecken mancher magischen Bibliotheken enthalten Hinweise und Anhaltspunkte für ihre Existenz.

Spielweise:

Spielen sie ihren Wächter wie einen jungen und trotzdem welterfahrenen Reisenden, welcher gerne zweideutig spricht und nie eine feste Zusage gibt. Er versucht immer sich nicht durch Versprechen und Schwüre zu binden, da sie ihn in seiner Handlungsfreiheit einschränken würden und gibt sich niemals als Wächter zu erkennen. Er hasst alles was in irgendeiner Art und Weise Dämonisch ist und ist Magier zweigespalten gegenüber (Immerhin sind Nekromanten auch Magier...). Hinter allem Schlechten steckt ein Dämon und so muss er sich auch verhalten. Er ist ein humorvoller Mensch, der sich am Leben freut und auch jede Chance auf Spass nutzt, sofern sie ihn nicht von wichtigeren Dingen abhalten, da sie wissen das ihr Leben gefährdet und oft nur sehr kurz ist. Sie kämpfen gerne, sind aber ehrenhaft und greifen selbst Dämonen niemals von hinten an. Und die wichtigste

Regel ist... Ein Wächter spricht niemals über die Wächter und tut sie höchstens als alberne Märchen ab. Ansonsten steht es ihnen frei wie sie die Persönlichkeit ihres Charakters gestalten.

Orden der Wächter:

Die Auserwählten zukünftigen Novizen werden bis zu ihrem fünften Lebensjahr in einem besonderen Waisenhaus aufgezogen. Erst ab dem Abschluss des fünften Lebensjahres wird mit ihrer Ausbildung begonnen, jedoch werden sie erst ab dem 9 Lebensjahr mit Waffen und Kampf vertraut gemacht. Alles in allem dauert die Ausbildung solange bis der Meister sagt ,dass sie fertig sind, jedoch mindestens dreizehn Jahre. Also etwa bis zum achtzehnten Lebensjahr.
Die Rangliste der Wächter ist Militärähnlich, falls sie, was nur ausgesprochen selten der Fall ist, als Verband in den Kampf ziehen. Sie agieren meistens einzeln sind jedoch dem Rat untergeben, welcher aus den sieben erfahrensten und stärksten Wächter zusammengesetzt ist, welche durch das Duell- bzw. Ranglistensystem herausgefunden werden. Es ist ein kleiner Orden mit nur etwa 150 Mitgliedern in ganz Aventurien. Er setzt sich aus fast allen Rassen zusammen und macht keinen Unterschied im Geschlecht. Zudem trägt der Wächter an einer beliebigen Stelle seines Körpers eine Tätowierung, welche die Wächter untereinander identifiziert. Es ist ein Auge in einer Sonne.

Kleidung, Waffen und Ausrüstung:

Wächter tragen meist Leder und Stoff als Rüstung und Kleidung. Sie reisen in unauffälligen Gewändern, welche jedoch alle schwarz, silbern oder grün sind, welche die traditionellen Farben des Ordens darstellen. Zudem sind ihre Gewänder durchgehend von guter bis ausgezeichneter Qualität. Sie besitzen neben zahlreichen Wurfmessern den Filo, die traditionelle Waffe der Wächter, welche ihnen zu ihrem Abschluss überreicht wird und magisch ist, damit sie Dämonen auch vernichten können. Herausragenden Wächtern wird zudem die Hoja überreicht. Diese Waffe trägt man wie eine Lederarmschiene. Auf bedarf springt eine Klinge daraus hervor, welche zwar nicht magisch

ist, dafür jedoch so gut wie unmöglich zu entdecken ist, wenn sie nicht ausgefahren ist. Außerdem haben sie im Laufe der Zeit eine besondere Art der Rüstungsfertigung entdeckt welche das Leder widerstandsfähiger macht.

Der Wächter beim Spielbeginn:

Kosten (12GP; zeitaufwändig)
Voraussetzungen:

MUT	mindestens 12
INTUITION	mindestens 11
GEWANDHEIT	mindestens 12

Automatische Vor- und Nachteile:
Prinzipientreue 9; Flink 1; Hohe Magieresistenz 4;
Geeignete Vor- und Nachteile:
Balance; Magiegespür; Dämmerungsgesicht; Nachtsicht; Eisern; Gefahreninstinkt; Gutaussehend; Gerechtigkeitswahn; Einäugig; Spielsucht; Streitsucht; Schwer zu Verzaubern; Zäher Hund; Arkanophobie; Nachtsicht; Totenangst; Jähzorn; Rachsucht; Fettleibig; Stubenhocker;
Kampf:
Stab +4; Wurfmesser/-dolche +4; Raufen +5; Asc'ûtgaln (akrobatische Kampfart der Wächter) +5;
Körper:
Athletik +2; Klettern +2; Körperbeherrschung +4; Schleichen +1; Selbstbeherrschung +3; Sinnesschärfe +4; Stimmen imitieren +2; Taschendiebstahl +1; Zechen +3;
Gesellschaft:
Gassenwissen +3; Menschenkenntnis +2; Überreden +2; Lehren +2; Betören +2; Überzeugen +1;
Natur:
Fährtensuchen +2; Orientierung +3; Wildnisleben +2; Wettervorhersage +4; Fesseln/Entfesseln +3;
Wissen:
Anatomie +3; Geographie +1; Götter/Kulte (also auch Dämonen) +5; Kriegskunst +1; Magiekunde +5; Rechnen +3; Sagen/Legenden +2; Schätzen +1;
Handwerk:
Alchimie +3; Fahrzeuge lenken +1; Heilkunde Gift/Wunden/Krankheiten +2; Kochen +0; Schlösser knacken +2; Tätowieren +2;

Sprachen:
Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6; [4 Fremdsprachen nach Wahl des Spielers (Möglichst zur vorgeschichte passend)];
Sonderfertigkeiten:
Waffenloser Kampfstiel (Asc'ûtgaln) [Handkante; Hoher Tritt; Knie; Niederringen; Schwinger; Schwitzkasten; Sprungtritt; Sprung; Versteckte Klinge; Tritt; Wurf; Würgegriff; Beinarbeit; Fußfeger; Gerade; Griff; Halten;]; Ausweichen I;
Ausrüstung
Lederrüstung (Lederharnisch + Lederarmschienen (dabei ist eine Hoja) + Lederbeinschienen; Alle mit Aussehen nach Wahl des Spielers, jedoch in Ordensfarben); Weinschlauch oder Schnapsfläschchen; Spielkarten oder Würfel; Schwere Stiefel; Handschuhe; Lederhose; Mantel; Filo; Hoja; 2W20 versteckte Wurfdolche; grünes Hemd; (sämtliche Kleidung ist von guter bis herausragender Qualität)

Zitate:

„Namen sind Schall und Rauch..."
„Mein Name ist ihnen unbekannt? Gut..."
„Was ich bin? Man kann sagen ich bin ein überdurchschnittlicher Reisender."
„Was ich bin? Ein Schatten. Was ich tue? Ich töte. Was ich jage? Tja..."
„Nein, ich bin kein Jäger. Denn jagen beinhaltet die Chance zu versagen... Ich töte!" (Ja. Dieser Wächter war eingebildet^^)

Filo: (Stab oder Infanteriewaffen oder Zweihandschwerter)

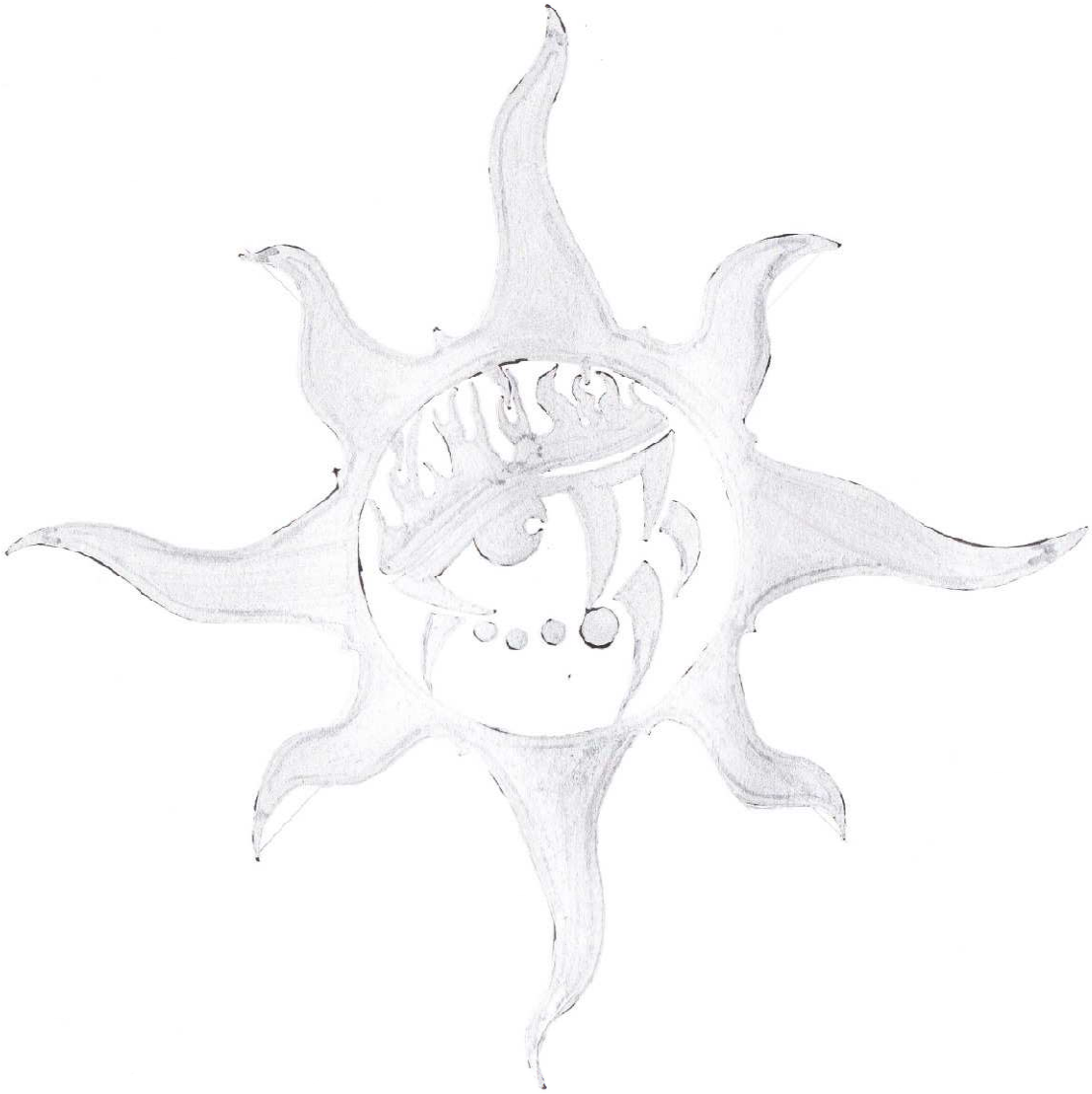
TP	TP/KK	Gewicht	Bruchfaktor	Preis
1W+8	14/4	70	2	unverkäuflich

Hoja: (Handgemengewaffen[Asc'ûtgaln])

TP	TP/KK	Gewicht	Bruchfaktor	Preis
1W+4	12/4	siehe Rüstung	2	unverkäuflich

Rüstung:
Normale Rüstung, dabei RS+1 (danke der bereits oben erwähnten Art der Lederbearbeitung)

Die Tätowierung:



Der Filo:

In der Relation von Klinge zu Stab sind kaum Grenzen vorhanden; Jedoch ist der Filo insgesamt immer so lange wie der Träger groß; Wenn Klinge kleiner als ein Drittel der Gesamtlänge wird die Waffe als Infanteriewaffe geführt, wobei dann bei der Erstellung das Kampftalent Stäbe durch Infanteriewaffen ersetzt wird. Falls der Stab kleiner als ein Drittel der Gesamtlänge wird sie als Zweihandwaffe geführt. In diesen beiden Fällen wird bei der Erstellung das Kampftalent Stäbe durch Infanteriewaffen bzw. Zweihandschwerter ausgetauscht wird.