

## Der Dämonenritter

Der Grundgedanke hinter dem **Dämonenritter (Dä)** ist, einen **zauberkundigen Kämpfer** zu erschaffen, der eine Art Äquivalent des Ordenskriegers bildet, aber anstelle einer Gottheit einem dämonischen Mentor dient; wenn die Hexer den Priestern entsprechen, so entspricht der Dämonenritter dem Ordenskrieger. Wie bei einem Hexer muss der Spieler eines Dämonenritters seinen Schwerpunkt wählen. Es gibt jedoch nur **graue (GDä)** und **schwarze (SDä)** Dämonenritter; für einen kampforientierten Diener „weißer“ Mentoren ließe sich gut das Lernschema zum normalen Ordenskrieger heranziehen.

Der Dämonenritter wirkt keine Wundertaten, sondern normale **arkane Zauber** mit allen Vor- und Nachteilen: Er kann zwar beispielsweise auch von Magiern oder Hexern lernen, doch unterliegt er in Bezug auf **Rüstungen** den gleichen Einschränkungen, wie andere arkane Zauberwirker. Bei der Anzahl erlernbarer **Zauber** wird der Ordenskrieger (einschließlich aller in *Kompendium* und *Meister der Sphären* hinzugekommener Zauber) als Vorbild genommen, wobei Ausnahmezauber bei keiner der beiden Klassen gerechnet werden. Damit verbleibt der Ordenskrieger mit sechs gewerteten Zaubern mehr und einem deutlich höheren Anteil an Grundzaubern. Als Ausgleich erhält der Dämonenritter **zehn** statt sieben **Grundfertigkeiten**, und nur 20 statt 24 Ausnahmefertigkeiten. Der Dämonenritter lernt **Waffen** wie der Ordenskrieger, d.h. mit Ausnahme der Zauberstäbe sind alle Waffen Standardfähigkeiten, und er darf zu Spielbeginn eine **Spezialwaffe** wählen. Die **AP** werden wie beim Ordenskrieger bestimmt, der **Stand** wie beim Hexer. Die **Ausrüstung** zu Spielbeginn wird bestimmt wie beim Ordenskrieger (Waffen) bzw. wie bei „allen anderen“ (Rüstung und Geld). Der Dämonenritter darf sich wie Hexer ein **Thaumagral** erschaffen (lassen). Er hat keinen Zugriff auf Schutzrunen, Zaubersalze oder Talismane.

Beredsamkeit (200), Beschatten (300), Bogenkampf zu Pferd (200), Dichten (80), Erste Hilfe (100), Erzählen (80), Fälschen (150), *Fallen entdecken* (800), *Fallenmechanik* (1200), *Fallenstellen* (400), Fangen (60), Fechten (800), Fechten tevarrischer Stil (400), **Gassenwissen** (100), Gaukeln (80), *Geheimmechanismen öffnen* (800), Geheimzeichen (20), Geländelauf (60), Geschäftstüchtigkeit (2000), *Giftmischen* (200), Glücksspiel (200), *Heilkunde* (200), *Himmelskunde* (100), Kampf in Dunkelheit (300), *Kampf in Schlachtreihe* (100), *Kampf in Vollrüstung* (8000), **Kampf zu Pferd** (100), Kampf vom Streitwagen (200), **Kampftaktik** (75), *Katapult bedienen* (200), Klettern (60), *Kräuterkunde* (200), Landeskunde (100), Laufen (50), Lesen von Zauberschrift (20), Lippenlesen (250), **Meditieren** (100), Menschenkenntnis (250), *Meucheln* (1600), Musizieren (80), *Naturkunde* (200), *Pflanzenkunde* (200), *Rechnen* (200), **Reiten** (60), Rudern (60), **Sagenkunde** (50), Schätzen (100), Scharfschießen (800), **Schauspielern** (25), Schießen vom Streitwagen (200), Schiffsführung (150), Schleichen (400), Schlittenfahren (60), *Schlösser öffnen* (800), Schreiben: Sprache (20), **Schwimmen** (30), Seemannsgang (100), Seilkunst (50), Singen (80), Skifahren (60), Sprechen: Sprache (10), Springen (60), Spurenlesen (400), *Stehlen* (600), Steuern (60), Stimmen nachahmen (50), Streitwagen lenken (60), Suchen (300), Tanzen (50), Tarnen (400), Tauchen (120), Tierkunde (100), Trinken (100), Überleben (50), **Verbergen** (150), Verführen (30), Verhören (150), Verkleiden (50), Wagenlenken (60), Wahrnehmung (300), *Winden* (500), **Zauberkunde** (50), Zeichensprache (20)

Abrichten (400), Akrobatik (120), Alchimie (100), Athletik (50), Balancieren (60), *Ballista bedienen* (200), *Baukunde* (200), Beidhändiger Kampf (1500),

**Dämonenritter, grau**

1	<b>Angst</b>	<b>60</b>
1	<b>Bärenwut</b>	<b>50</b>
1	<b>Bannen von Licht</b>	<b>50</b>
1	Flammenkreis	<b>100</b>
1	<i>Kraft entziehen</i>	<b>500</b>
1	Rost	<b>100</b>
1	<b>Schatten verstärken (KOM)</b>	<b>40</b>
1	Schwäche	<b>80</b>
1	Windstoß	<b>60</b>
1	Zwiesprache	<b>100</b>
2	<i>Austreibung des Guten</i>	<b>2500</b>
2	<i>Bannen von Götterwerk</i>	<b>1500</b>
2	Bannen von Zauberwerk	<b>350</b>
2	<b>Bannsphäre, Blaue</b>	<b>150</b>
2	<b>Bannsphäre, Silberne</b>	<b>200</b>
2	<i>Böser Blick</i>	<b>2000</b>
2	Erkennen von Zauberei	<b>300</b>
2	<b>Fesselbann</b>	<b>200</b>
2	Hauch der Verwesung	<b>400</b>
2	<b>Schattenrobe (KOM)</b>	<b>100</b>
2	<b>Schmerzen</b>	<b>100</b>
2	<b>Sehen in Dunkelheit</b>	<b>100</b>
2	Stille	<b>200</b>
2	Todeshaut (MdS)	<b>300</b>
2	<b>Ungeheuer rufen</b>	<b>100</b>
2	Unsichtbarkeit	<b>250</b>
2	<i>Verursachen von Krankheit</i>	<b>2000</b>
2	<i>Verursachen von Wunden</i>	<b>1500</b>
2	<b>Wagemut</b>	<b>100</b>
3	<b>Beschleunigen</b>	<b>400</b>
3	Binden des Vertrauten	<b>1000</b>
3	Hauch der Betäubung (KOM)	<b>400</b>
3	<b>Macht über Menschen</b>	<b>250</b>
3	<i>Todesblitz (MdS)</i>	<b>5000</b>
3	Todeshauch	<b>400</b>
3	Todeskeule	<b>1000</b>
3	Verdorren	<b>500</b>
3	<b>Verlangsamen</b>	<b>400</b>
3	<i>Verursachen schwerer Wunden</i>	<b>4500</b>
3	<b>Zauberschmiede</b>	<b>400</b>
4	Dämonenfeuer	<b>1600</b>
4	Deckmantel	<b>1500</b>
4	<b>Flammenklinge</b>	<b>600</b>
4	<i>Hexenritt</i>	<b>8000</b>
4	<b>Macht über magische Wesen</b>	<b>500</b>
4	<b>Marmorhaut</b>	<b>750</b>
4	<b>Namenloses Grauen</b>	<b>1000</b>
4	<b>Schattenschrecken (MdS)</b>	<b>600</b>
4	<b>Schlachtenwahnsinn (KOM)</b>	<b>750</b>
4	<i>Verbotenes Wort</i>	<b>7000</b>
4	<i>Wort des Todes</i>	<b>8000</b>
4	<b>Zauberhand</b>	<b>900</b>
5	<b>Lähmung</b>	<b>1750</b>
5	<i>Verletzung</i>	<b>12500</b>
5	Versteinern	<b>3500</b>
5	<b>Wahnsinn</b>	<b>1500</b>

**Dämonenritter, schwarz**

1	<b>Angst</b>	<b>60</b>
1	<b>Bärenwut</b>	<b>50</b>
1	<b>Bannen von Licht</b>	<b>50</b>
1	Flammenkreis	<b>100</b>
1	<b>Kraft entziehen</b>	<b>50</b>
1	Rost	<b>100</b>
1	<i>Schatten verstärken (KOM)</i>	<b>400</b>
1	Schwäche	<b>80</b>
1	Windstoß	<b>60</b>
1	Zwiesprache	<b>100</b>
2	<b>Austreibung des Guten</b>	<b>250</b>
2	<b>Bannen von Götterwerk</b>	<b>150</b>
2	Bannen von Zauberwerk	<b>350</b>
2	<i>Bannsphäre, Blaue</i>	<b>1500</b>
2	<i>Bannsphäre, Silberne</i>	<b>2000</b>
2	<b>Böser Blick</b>	<b>200</b>
2	Erkennen von Zauberei	<b>300</b>
2	<b>Fesselbann</b>	<b>2000</b>
2	Hauch der Verwesung	<b>400</b>
2	<i>Schattenrobe (KOM)</i>	<b>1000</b>
2	<b>Schmerzen</b>	<b>100</b>
2	<b>Sehen in Dunkelheit</b>	<b>100</b>
2	Stille	<b>200</b>
2	Todeshaut (MdS)	<b>300</b>
2	<i>Ungeheuer rufen</i>	<b>1000</b>
2	Unsichtbarkeit	<b>250</b>
2	<b>Verursachen von Krankheit</b>	<b>200</b>
2	<b>Verursachen von Wunden</b>	<b>150</b>
2	<b>Wagemut</b>	<b>100</b>
3	<b>Beschleunigen</b>	<b>400</b>
3	Binden des Vertrauten	<b>1000</b>
3	Hauch der Betäubung (KOM)	<b>400</b>
3	<i>Macht über Menschen</i>	<b>2500</b>
3	<b>Todesblitz (MdS)</b>	<b>500</b>
3	Todeshauch	<b>400</b>
3	Todeskeule	<b>1000</b>
3	Verdorren	<b>500</b>
3	<i>Verlangsamen</i>	<b>4000</b>
3	<b>Verursachen schwerer Wunden</b>	<b>450</b>
3	<b>Zauberschmiede</b>	<b>400</b>
4	Dämonenfeuer	<b>1600</b>
4	Deckmantel	<b>1500</b>
4	<b>Flammenklinge</b>	<b>600</b>
4	<b>Hexenritt</b>	<b>800</b>
4	<i>Macht über magische Wesen</i>	<b>5000</b>
4	<b>Marmorhaut</b>	<b>750</b>
4	<b>Namenloses Grauen</b>	<b>1000</b>
4	<i>Schattenschrecken (MdS)</i>	<b>6000</b>
4	<b>Schlachtenwahnsinn (KOM)</b>	<b>750</b>
4	<b>Verbotenes Wort</b>	<b>700</b>
4	<b>Wort des Todes</b>	<b>800</b>
4	<i>Zauberhand</i>	<b>9000</b>
5	<i>Lähmung</i>	<b>17500</b>
5	<b>Verletzung</b>	<b>1250</b>
5	Versteinern	<b>3500</b>
5	<b>Wahnsinn</b>	<b>1500</b>

## Lernschema Dämonenritter

### Fachkenntnisse

#### 1 Lernpunkt:

Lesen von Zauberschrift +12 (**In21**), Reiten +15 (**Gw21**), Schreiben: Muttersprache +12 (**In61**)

#### 2 Lernpunkte:

Gassenwissen +5 (**In61**, pA31), Kampf zu Pferd +15\* (**Gw21**), Kampftaktik +8 (**pA61**, In31), Sagenkunde +5 (**In61**), Schauspiellern +8 (**pA61**), Zauberkunde +5 (**In61**)

#### 3 Lernpunkte:

Meditieren +8 (**Wk21**), Verbergen +8 (**In61**)

### Waffenfertigkeiten

#### 1 Lernpunkt:

Dolch (Gs01), Fuchtel (Gs31, St61), Kurzsword (Gs01), Rapier (Gs51, St11), Krummsäbel (St31, Gs11), Langsword (St31, Gs21), Handdaxt (St11), Keule (St01), Kriegshammer (St61, Gs11), Streitdaxt (St61, Gs11), Streitkolben (St31), Leichter Speer (Gs01), Stoßspeer (St31, Gs11) – Wurfspeer (St31, Gs21), Wurfmesser (Gs61), Wurfdaxt (St31, Gs31), Wurfdammer (St61, Gs31), Wurfdkeule (St31, Gs31), Kurzbogen (Gs31, St11) – Buckler (Gs61), Kleiner Schild (St31, Gs11), Großer Schild (St61)

#### 2 Lernpunkte:

Ochsensunge (Gs31), Lanze (St61, Gs11), Anderthalbhänder (St31/81, Gs21), Glefe (St11, Gs61), Morgenstern (St61, Gs61) – Wurfspeer (St61, Gs21), Leichte Armbrust (Gs31), Bogen (Gs31, St31), Schleuder (Gs61) – Parierdolch (Gs61)

#### 3 Lernpunkte:

Bihänder (St61, Gs31), Schlachtbeil (St61/91, Gs31), Stabkeule (St81), Hellebarde (St61, Gs61), Stielhammer (St81, Gs31), Kriegsflegel (St61, Gs31) – Speerschleuder (St31, Gs61), Schwere Armbrust (Gs31, St61), Langbogen (Gs61, St61), Stockschleuder (Gs81, St31) – Kampfgabeln (Gs61, St31),

#### 4 Lernpunkte:

Faustkampf (St31, Gw21), Waffenloser Kampf (St21, Gw21), Kampfstab (Gs61, St31), Peitsche (Gs81, St21) – Werfen (Gs21), Netz (Gs81)

### Zauberkünste (grau)

#### 2 Lernpunkte:

Angst, Bannen von Licht, Schatten verstärken

#### 4 Lernpunkte:

Sehen in Dunkelheit, Schattenrobe, Wagemut

#### 8 Lernpunkte:

Binden des Vertrauten, Verlangsamern

### Zauberkünste (schwarz)

#### 2 Lernpunkte:

Angst, Bannen von Licht, Kraft entziehen

#### 4 Lernpunkte:

Sehen in Dunkelheit, Verursachen von Wunden, Wagemut

#### 8 Lernpunkte:

Binden des Vertrauten, Todesblitz