

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 (400), 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	Angst	120
1	Bärenwut	100
1	Bannen von Licht	50
1	Flammenkreis	100
1	<i>Kraft entziehen</i>	500
1	Rost	100
1	Schatten verstärken (KOM)	40
1	Schwäche	80
1	Windstoß	60
1	Zwiesprache	100
2	<i>Austreibung des Guten</i>	2500
2	<i>Bannen von Götterwerk</i>	1500
2	Bannen von Zauberwerk	350
2	Bannsphäre, Blaue	150
2	Bannsphäre, Silberne	200
2	<i>Böser Blick</i>	2000
2	Erkennen von Zauberei	300
2	Fesselbann	200
2	Hauch der Verwesung	400
2	Schattenrobe (KOM)	100
2	Schmerzen	200
2	Sehen in Dunkelheit	100
2	Stille	200
2	Todeshaut (MdS)	300
2	Ungeheuer rufen	100
2	Unsichtbarkeit	250
2	<i>Verursachen von Krankheit</i>	2000
2	<i>Verursachen von Wunden</i>	1500
2	Wagemut	200
3	Beschleunigen	800
3	Binden des Vertrauten	1000
3	Hauch der Betäubung (KOM)	800
3	Macht über Menschen	250
3	<i>Todesblitz (MdS)</i>	5000
3	Todeshauch	800
3	Todeskeule	1000
3	Verdorren	500
3	Verlangsamen	400
3	<i>Verursachen schwerer Wunden</i>	4500
3	Zauberschmiede	400
4	Dämonenfeuer	1600
4	Flammenklinge	1200
4	<i>Hexenritt</i>	8000
4	Macht über magische Wesen	500
4	Marmorhaut	750
4	Namenloses Grauen	2000
4	Schattenschrecken (MdS)	600
4	<i>Verbotenes Wort</i>	7000
4	<i>Wort des Todes</i>	8000
4	Zauberhand	900
5	Lähmung	1750
5	<i>Verletzung</i>	12500
5	Versteinern	3500
5	Wahnsinn	3000

Dämonenritter, schwarz

1	Angst	120
1	Bärenwut	100
1	Bannen von Licht	50
1	Flammenkreis	100
1	Kraft entziehen	50
1	Rost	100
1	<i>Schatten verstärken (KOM)</i>	400
1	Schwäche	80
1	Windstoß	60
1	Zwiesprache	100
2	Austreibung des Guten	250
2	Bannen von Götterwerk	150
2	Bannen von Zauberwerk	350
2	<i>Bannsphäre, Blaue</i>	1500
2	<i>Bannsphäre, Silberne</i>	2000
2	Böser Blick	200
2	Erkennen von Zauberei	300
2	<i>Fesselbann</i>	2000
2	Hauch der Verwesung	400
2	<i>Schattenrobe (KOM)</i>	1000
2	Schmerzen	200
2	Sehen in Dunkelheit	100
2	Stille	200
2	Todeshaut (MdS)	300
2	<i>Ungeheuer rufen</i>	1000
2	Unsichtbarkeit	250
2	Verursachen von Krankheit	200
2	Verursachen von Wunden	150
2	Wagemut	200
3	Beschleunigen	800
3	Binden des Vertrauten	1000
3	Hauch der Betäubung (KOM)	800
3	<i>Macht über Menschen</i>	2500
3	Todesblitz (MdS)	500
3	Todeshauch	800
3	Todeskeule	1000
3	Verdorren	500
3	<i>Verlangsamen</i>	4000
3	Verursachen schwerer Wunden	450
3	Zauberschmiede	400
4	Dämonenfeuer	1600
4	Flammenklinge	1200
4	Hexenritt	800
4	<i>Macht über magische Wesen</i>	5000
4	Marmorhaut	750
4	Namenloses Grauen	2000
4	<i>Schattenschrecken (MdS)</i>	6000
4	Verbotenes Wort	700
4	Wort des Todes	800
4	<i>Zauberhand</i>	9000
5	<i>Lähmung</i>	17500
5	Verletzung	1250
5	Versteinern	3500
5	Wahnsinn	3000

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