

## Der Orden des Schwarzen Todes

Der Orden des schwarzen Todes wird von den schwarzen Adepten unterstützt und kontrolliert. Er ist eine Art Schule, an der die Kunst des Tötens und der Magie zugleich gelehrt wird. So entsteht ein neuer Abenteuertyp, der die "schwarze Assassine" genannt wird. Sie ist ein zauberkundiger Kämpfer und eine Art Todeswirker zugleich. Sie vereinigt die guten Fähigkeiten und Waffentalente der Assassine mit den todbringenden Zaubern der schwarzen Hexer und Priester mit Spezialisierung Chaos.

### Einstieg in den Orden

Der Einstieg in den Orden geht ähnlich wie der der Todeswirker vor sich. Wenn Anhänger des Ordens des schwarzen Todes umherziehen und einen viel versprechenden Kandidaten im Alter von 5-6 Jahren finden, wird dieser entführt und ausgebildet. Wenn sich also nun ein Spieler wünscht eine schwarze Assassine zu spielen, so ist er als Kind aus seiner Heimat entführt worden und zur schwarzen Assassine ausgebildet worden. Auf Grund dessen, haben die schwarzen Assassinen natürlich am Anfang eine immense Anzahl an Fertigkeiten und Zaubern, die allerdings durch einige andere Nachteile (s. unten) ausgeglichen werden. Die ersten Jahre wird die Spielerfigur ganz normal ausgebildet, so dass sie ungefähr mit 20-25 Jahren fertig ausgebildet ist (Je nachdem wie viel und wie schnell der Lehrling alles aufnimmt). Diese Alterangabe muss nicht genau bestimmt werden, stattdessen kann das beim Erschaffen des Charakters sich ergebende Alter (s. DFR) genommen werden.

### Der Aufbau des Ordens und die Lehrjahre der Schüler

Der Aufbau des Ordens ist eher einfach. Er ist in sieben Abschnitte aufgeteilt, die ein jeder Schüler in seinen Jahren beim Orden des schwarzen Todes erreichen kann. Als unterste Kategorie ist der Anfänger aufzulisten. Der Anfänger ist die Stufe vom Eintreten in den Orden, bis zum zwanzigstem Lebensjahr. Wer das zwanzigste Lebensjahr erreicht hat, muss bestimmte Prüfungen bestehen, um in die nächste Kategorie aufzusteigen. Spieler, die sich eine schwarze Assassine als Spielerfigur ausgesucht haben, fangen als Lehrling an und müssen direkt die Prüfungen bestehen, um die nächste Stufe zu erreichen. Das ist ein willkommener Anlass, um sich gleich in ein Abenteuer zu stürzen.

Die zweite Stufe ist der Lehrling, er hat immer einen Mentor aus den Reihen des Ordens, der ihn unterstützt und ausbildet. Meist sind dies schwarze Assassinen der Stufen (nicht Grade) drei oder vier. Manchmal ist aber auch eine schwarze Assassine der Stufe 6 der Mentor. Das passiert aber nur äußerst selten und meist handelt es sich bei dem glücklichen dann um einen sehr viel versprechenden Kandidaten. Ist die GFP-Grenze von 350 überschritten, so steigt der Lehrling, nachdem er wieder eine Reihe von Prüfungen bestanden hat, in den Rang eines Ritters auf (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Abenteuertypen).

Die dritte Stufe ist wie schon erwähnt der Ritter. Aus ihm besteht der größte Teil des Ordens. Die meisten versagen einfach zu früh, um weiter aufzusteigen, andere geben sich mit dem was sie haben zufrieden. Auch der Ritter hat einen Mentor, der immer aus den Stufen 5,6 oder 7 kommt. Dieser Mentor begleitet ihn, im Gegensatz zu den Mentoren der Stufe 2, häufiger und findet in seinen Schülern häufig seinen Nachfolger, oder einen langjährigen Freund. Hat ein Ritter den vierten Grad erreicht, steigt er zusätzlich noch in die vierte Stufe auf. Auch kann der Ritter, wenn er denn dazu Lust hat, sich seinen ersten Schüler nehmen und ausbilden. Gestattet sind aber nicht mehr als drei Schüler. Sollte ein Spieler seinen Schülern viel Zeit widmen, kann er das mit AEP belohnen.

Der erfahrene Ritter bildet die vierte Stufe. Von ihm gibt es schon weniger im Orden. Er wird von den Anfängern oft als eine Art Gott verehrt und dementsprechend auch behandelt. Hat eine Spielerfigur Grad 6 erreicht kann die in die fünfte Stufe aufsteigen.

Der Novize bildet die fünfte Stufe. Er zieht allein durch die Welt Midgard. Außerdem hat er keine Mentoren mehr und muss für sich selber sorgen. Viele Novizen schaffen es aber nicht über ihre Stufe hinaus, da die Aufträge, die sie bekommen sehr schwer sind und manchmal als unmöglich bezeichnet werden. In Folge dessen starben viele an zu schweren Aufträgen. Ab dem Grad 8 kann der Novize zum Meister aufsteigen.

Die sechste Stufe ist der Meister. Sie ist für fast alle Ordensmitglieder die höchste. Denn, kaum einer weiß, dass nicht der Meister, sondern die Legendären die höchste Position innehaben. Nur die Meister wissen über die legendären Bescheid. Es gibt im gesamten Orden nur elf Meister, die diesen Rang jemals erreicht haben (die acht Meister

und die drei legendären). Als Meister hat man sozusagen uneingeschränkte Kontrolle über den Orden (mit Ausnahme der Legendären und des gelegentlich kontrollierenden schwarzen Adepten), man leitet die Ordensgeschäfte und kümmert sich um die sonstigen Belange. Wenn einmal Streit zwischen Ordensbrüdern oder -schwestern besteht schlichten die Meister diesen, oder führen ein Gerichtsähnliches Verhör, um Wahrheit von Unwahrheit zu unterscheiden. Meister kann man erst ab Grad 11 werden. Außerdem wächst SG und GG jeweils um 1, hat ein Novize den Meisterrang erreicht.

Die siebte Stufe ist für viele Spieler so gut wie unerreichbar, da man dazu erst den 13 Grad erreicht haben und mindestens 10 GG besitzen muss. Im Orden gibt es eine Legende über die Gründer des Ordens. Sie erzählt über die drei Gründer des Ordens, die in Folge dessen auch die Legendären genannt wurden. Kaum einer weiß, dass der Orden gerade an die 30 Jahre alt ist und die drei Legendären sogar noch die verborgenen Führer des Ordens sind. **Maph a Rys, Leonel Ni Aran** und **Uraschbur Grestoc** sind die drei Legendären.

### **Die Forderungen des Ordens**

Natürlich müssen alle Mitglieder des Ordens auch Abgaben machen. Zum einen muss alles Geld, was eine Spielerfigur in seinen Abenteuern erlangt oder erbeutet (Es gelten auch Aufträge und ähnliches) an den Orden abgeben. Im Gegensatz dazu darf pro Auftrag eine einzige Sache als Antrag gestellt werden, die dann vom Orden bezahlt wird. Erlaubt sind nur Sachen, die die Grenze von 5000 GS nicht überschreiten und auch irgendwie etwas mit dem Auftrag zu tun haben. Die Chance, dass die Aufträge angenommen werden beträgt jeweils 60%. Der Spielleiter sollte aber zu teure Objekte für zu einfache nebenbei Aufträge nicht erlauben und sie Grundwegs ablehnen, außerdem kann er für einige Bitten Zuschläge bzw. Abzüge auf den PW geben. Falls eine Spielerfigur versuchen sollte sich ein wenig Geld zurückzulegen, wird sie beim nächsten Zusammentreffen mit seinen Ordensbrüdern eine böse Überraschung erleben. Alle schwarzen Assassinen spüren instinktiv, wer versucht den Orden zu betrügen. Jeder der das merkt, ist aufgerufen den anderen umzubringen.

Als zweite Forderung stellt der Orden, dass jedes Mitglied mindestens alle zwei Jahre einmal an einer weiteren Kulturellen Handlung zu Ehren YenLens teilnimmt. Ausgeschlossen davon sind die rituellen Zeremonien, die alle fünf Jahre stattfinden. Bei denen liegt es im eigenen Interesse der Spielerfigur zu kommen. Verstöße gegen das Gebot alle zwei Jahre einmal zu kommen, werden meistens mit harten Strafen bestraft. Die beliebtesten sind: Verstümmelung, Vierteilen oder Hetzjagd. Bei der Hetzjagd wird dem Opfer 30 Minuten Vorsprung gegeben. Nach dieser Zeitspanne, treten die Jäger in Aktion. Wer will kann mitmachen (normal sind ungefähr 500 gegen 1). Sollte sich irgendjemand auf irgendeine andere Weise gegen den Orden wenden, so wird er aus dem Orden ausgeschlossen, die Hilfe wird ihm untersagt und er wird als "frei für die Hetzjagd" bezeichnet.

Damit die schwarze Assassine auch etwas zu tun bekommt, erhält sie Aufträge. Bei diesen handelt es sich eigentlich immer um die Tötung eines adeligen, das eskortieren eines schwarzen Adepten oder ähnlichem. Nachdem ein Auftrag erfolgreich erledigt wurde, erhält der Ausführende 1 Punkt OG (Ordensgunst). Falls die schwarze Assassine in irgendeiner Situation dem Tod nahe ist wird ein EW:OG ausgeführt (Genauso wie mit GG), bei dessen Gelingen ein Ordensbruder zufällig in der Nähe unterwegs ist und dem Unglücklichen beisteht. Nach einem ausgeführtem Auftrag vergehen ca. 1W6 Tage, nach denen die Meister des Ordens einen neuen Auftrag parat haben. Ob dieser angenommen wird, liegt im Ermessen des Spielers. Falls eine schwarze Assassine mehr als einen Monat nicht mit einem Auftrag seines Ordens beschäftigt ist verliert sie alle OG Punkte. Wenn sie mehr als einen halben Monat nicht mit den Aufträgen beschäftigt ist verliert sie die Hälfte der OG Punkte.

## **Die schwarze Assassine**

### **Allgemeine Fertigkeiten**

Im Folgenden die Fertigkeiten der schwarzen Assassine. Grundfertigkeiten sind fett und Ausnahmefertigkeiten kursiv gedruckt.

Abrichten, **Akrobatik**, Alchimie, *Athletik*, **Balancieren**, Ballista bedienen, Baukunde, Beidhändiger Kampf, **Bered-**

**samkeit, Beschatten, Bogenkampf zu Pferd, Dichten, Erste Hilfe, Erzählen, Fallen entdecken, Fallenmechanik, Fallenstellen, Fangen, Fechten, Fechten tevarischer Stil, Gassenwissen, Gaukeln, Geheime Mechanismen öffnen, Geheimzeichen, Geländelauf, Geschäftstüchtigkeit, Giftmischen, Glücksspiel, Heilkunde, Himmelskunde, Kampf in Dunkelheit, Kampf in Schlachtreihe, Kampf in Vollrüstung, Kampf zu Pferd, Kampf vom Streitwagen, Kampftaktik, Katapult bedienen, Klettern, Kräuterkunde, Landeskunde, Laufen, Lesen von Zauberschrift, Lippenlesen, Meditieren, Menschenkenntnis, Meucheln, Musizieren, Naturkunde, Pflanzenkunde, Rechnen, Reiten, Rudern, Sagenkunde, Schätzen, Scharfschießen, Schauspielern, Schießen vom Streitwagen, Schiffsführung, Schleichen, Schlittenfahren, Schlösser öffnen, Schreiben: Sprache, Schwimmen, Seemannsgang, Seilkunst, Singen, Skifahren, Sprechen: Sprache, Springen, Spurenlesen, Stehlen, Steuern, Stimmen nachahmen, Streitwagen lenken, Suchen, Tanzen, Tarnen, Tauchen, Thaumographie, Tierkunde, Trinken, Überleben Dschungel, Gebirge, Schnee, Steppe, Sumpf, Wald, Wüste, Verbergen, Verführen, Verhören, Verkleiden, Wagenlenken, Wahrnehmung, Winden, Zauberkunde, Zeichensprache**

### **Waffenfertigkeiten**

Die schwarze Assassine lernt alle Waffenfertigkeiten wie die Assassine. Mit der Ausnahme, dass alle Kettenwaffen und Speißwaffen als Ausnahme gelten, da aus rituellen Gründen diese Waffengattungen als unheilig angesehen werden und damit verboten sind. Es gibt jedoch einige wenige, die sich diesen Anordnungen widersetzt haben und trotz dessen Ketten- und Speißwaffen benutzen.

### **Der Lehrplan**

Der Lehrplan der schwarzen Assassine ähnelt weitestgehend dem der Hexer und Priester Chaos, jedoch sie ein zauberkundiger Kämpfer, so dass sie nicht so viele Zauber, wie ein normaler Zauberer besitzt.

**Zauber der Stufe 1: Angst, Abziehen, Dämonische Zaubermacht, Heiliger Zorn, Heranholen, Hören von Fernem, Kraft entziehen, Macht über die Sinne, Rost, Scharfblick, Schlaf, Schwäche, Stärke, Stimmen werfen, Verwirren, Wandeln wie der Wind; Wundersame Tarnung**

**Zauber der Stufe 2: Bannen von Götterwerk, Bannen von Zauberwerk, Böser Blick, Eisiger Nebel, Eiswand, Entgiften, Fesselbann, Feuerkugel, Feuerwand, Hauch der Verwesung, Macht über die belebte Natur, Macht über unbelebtes, Nebel wecken, Rauchwolke, Sehen in Dunkelheit, Sehen von verborgenem, Steinkugel, Stille, Unsichtbarkeit, Verfluchen, Verursachen von Krankheit, Verursachen von Wunden, Zauberschlüssel, Zauberstimme**

**Zauber der Stufe 3: Beeinflussen, Belebungs hauch, Binden des Vertrauten, Feenfluch, Feenzauber, Feuerlanze, Göttlicher Blitz, Göttlicher Schutz vor Magie, Macht über Menschen, Staubkämpfer, Todeshauch, Todeskeule, Verdorren, Vergiften, Vertieren, Verursachen schwerer Wunden, Zielsuche**

**Zauber der Stufe 4: Dämonenfeuer, Blendwerk, Hexenritt, Knochenbestie, Namenloses Grauen, Schlangenbiss, Vereisen, Verbotenes Wort, Wort des Todes, Macht über Leben**

**Zauber der Stufe 5: Macht über den Tod, Lähmung, Tiergestalt, Tierisches Handeln, Verletzung, Versteinern**

**Zauber der Stufe 6: Pestklaue, Todeszauber, Graue Hand**

### **Zusätzliche Informationen**

**Heimat und Beruf:** Die schwarze Assassine kommt immer aus dem Osten KanThaiPans. Genauer gesagt 30 km westlich von YenXuLu einem alten stillgelegtem Bergwerk, dass von den schwarzen Adepten als Ausbildungsstätte einiger Rekruten genutzt wird. Erlaubt sind keine Ausnahmen, da man anderswo nicht die Gelegenheit hat diesen Abenteuertypen zu erhalten. Da er in einem Bergwerk aufgewachsen ist stammt sie automatisch vom Land, was die Allgemeinwissen-Tabelle angeht. Aufgrund dessen, hat sie sich auch nur auf ihr Studium konzentriert, so dass sie eher kaum eine Möglichkeit hatte einen Beruf, geschweige denn ähnliches, zu erlernen. So kommt es, dass die schwarze Assassine folgende Berufe nicht erlernen kann: Bootsbauer, Brauer, Fuhrmann, Kapitän, Kaufmann, Krämer, Märchenerzähler, Müller, Rechtsgelehrter, Schreiber, Seemann, Steuermann, Wagner. Natürlich kann sie diese Berufe später erlernen, was dann aber doppelt so viel Zeit in Anspruch nimmt und doppelt so viel kostet.

**Glaube:** Der Glaube ist immer derselbe. Stets muss KanThaiPan (Ost) gewählt werden, da die jungen Schüler äußerst streng nach diesem Glauben erzogen werden. Falls jemand gegen diesen Glauben verstoßen sollte, so werden ihm immer sehr harte Strafen auferlegt, die meist Tod, Verstümmelung oder Hetzjagd sind (Wobei er der gejagte ist). Wenn eine Hetzjagd auf einen Verbannten Ordensbruder stattfindet, wird dieser laufengelassen, bis nach dreißig Minuten die Jäger in Aktion treten. Jeder der Lust hat zu jagen kann dies tun. Noch nie hat jemand eine Hetzjagd überstanden.

**Eigenschaften und Stand:** Die schwarze Assassine würfelt ihre Selbstbeherrschung und Ausdauerpunkte wie eine Assassine aus. Außerdem erhält sie automatisch +10 auf Nachtsicht, da sie die ersten Jahre ihres Lebens in einem Bergwerk verbracht hat. Vorsicht, diese Fertigkeit kann wieder verlernt werden. Spielleiterentscheidung. Der Stand ist der eines Schwarzhexers, da die schwarzen Assassinen in ganz Midgard (selbst in KanThaiPan) nicht gerade beliebt sind.

**Ausrüstung:** Am Anfang ihrer Karriere besitzt die schwarze Assassine nur eine einzige Waffe, die sich der Spieler frei aussuchen darf.

**Zauberwerkstatt:** Schwarze Assassinen besitzen als Thaumagrale entweder Dolche (Sie sind eher praktische Denker), oder Schmuckähnliche Gegenstände (Womit man sich prima bei adeligen beliebt machen kann, um an sie ranzukommen und sie später zu ermorden). Zaubersalze und Zaubertänze werden wie beim Hexer erlernt, für Artefakte und alchemistische Mittel gilt der Priester.

#### **Weitere Besonderheiten**

Alle schwarzen Assassinen erhalten +2 auf ihren WW:Resistenz gegen schwarzmagische Zauber, da sie an diese Art von Zauber gewöhnt und daher resistenter gegen sie sind. Im Gegensatz dazu erhalten sie allerdings -2 auf alle WW:Resistenz gegen Zauber mit göttlicher Aura. irgendwie haben sie es also nicht geschafft sich gegen diese Art von Magie zu wappnen.

Ein weiterer Nachteil ist, dass schwarze Assassinen alle 5 Jahre an den Ort ihrer Ausbildung, d.h. das Bergwerk, zurückkehren müssen, um ihre magischen Kräfte an diesem von YenLen berührtem Ort wieder aufzuladen. Dies passiert folgendermaßen: Nachdem die Spielerfigur in das Bergwerk zurückgekehrt ist, muss sie nun alle AP und 1 von ihrem AP Maximum opfern, um der körperlichen Anstrengung dieser Rituale standzuhalten. Das Ritual selber dauert 1W6 Tage, nach denen die Spielerfigur den geopferten AP-Maximum Punkt zurückbekommt. In den folgenden 1W3 Monaten erhält die schwarze Assassine +4 auf den EW:Zaubern. Falls einige nicht gewillt sein sollten das Bergwerk aufzusuchen, so werden in den folgenden 1W3 Monaten -4 auf den EW:Zaubern angewandt. Sollte man nun immer noch keinen Drang verspüren sich nach YenXuLu aufzumachen, verlernt die schwarze Assassine die Fähigkeit zu Zaubern. Wenn sie sich nun immer noch nicht zum Bergwerk begeben hat, hat sie nun alle Zaubersprüche verlernt, die wieder neu gelernt werden müssen. Alle diese Nachteile (mit Ausnahme des Verlernens de kompletten Zauber) werden sofort aufgehoben, wenn sich die Spielerfigur auf den Weg nach YenXuLu macht.