

Die Dornenritter

Ein Dorn im Auge der Todeswirker

Dieser Artikel beschreibt den Orden der Dornenritter. Es handelt sich hierbei um einen kleinen Kreis von Rittern, die um den Orden der Todeswirker wissen und alles tun, um ihrem Treiben Einhalt zu gebieten. Allerdings sind auch sie nicht minder verschlossen und achten aufs Genaueste darauf, dass niemand etwas über ihren Orden in Erfahrung bringt. So kommt es, dass nur die wenigsten etwas über sie wissen (und die etwas wussten, hatten keine Gelegenheit mehr etwas weiterzugeben).

Der Orden

Insgesamt gibt es Orden drei unterschiedliche Rängebenen. Der oberste ist der des KazaTurade. Er ist das alleinige Oberhaupt und verfügt über völlige Handlungsfreiheit innerhalb seiner Reihen. Bisher gab es nur einen KazaTurade, da es eine Spezialität der Dornenritter ist Verjüngen zu beherrschen. Er könnte in den letzten Jahren immer wieder sein Alter auffrischen. Dem KazaTurade unterstehen 5 KataTurade. Sie befehligen die „Truppen“ an folgen Orten. Versternesse, Lamaran, Valian, Südsirao und Nordsirao. In jedem dieser Ländereien ist auch ein kleiner Stützpunkt der Dornenritter. Nur in Valian befindet sich ein etwas größerer Hauptstützpunkt. Von hier wird alles organisiert. Den 4 KataTurade unterstehen die ganz normalen Turade (ein eigenes Wort des Ordens für Kämpfer). Unter ihnen ist jeder gleich gestellt. Aber auch die Turade sind nochmals unterteilt in Spitzel, Kämpfer und Zauberkundige, was zu erkennen ist an den jeweiligen Farben (Spitzel = schwarz, Kämpfer = blau, Zauberkundige = rot). Die Spitzel sind damit beauftragt möglichst viel über den Feind (die Todeswirker) herauszufinden und ihre nächsten Aktionen zu deuten. Die Kämpfer schließlich versuchen die Aktionen der Todeswirker zu vereiteln und greifen schnell zu handfesten Mitteln. Unterstützung gibt es hierbei von der Magier-Kundigen Seite.

Ursprung des Ordens

Ursprünglich kam der Orden der Dornenritter aus KanThaiPan. Weitaus strategisch günstiger war es jedoch einen Hauptstützpunkt in Valian zu haben. Die KanThaiPanischen Bezeichnungen der Titel haben sich jedoch bis heute gehalten. Die Geschichte des Ordens ist denkbar einfach: Vor einigen Jahren wurde ein reicher und beliebter KanThai umgebracht, was eine allgemeine Welle des Zorns bei seinen engsten Anhängern auslöste. Sie gründeten den Orden der Dornenritter (Dornenritter deshalb, weil der KanThai durch den Stich einer vergifteten Dornen starb). Bald wurde herausgefunden, wer für den Anschlag verantwortlich war und kurz danach standen die Ordensdirektiven fest:

- Möglichst unauffällig das Werk eines Todeswirkers vereiteln (auf Welche Art auch immer).
- Nie einen Mitbruder oder eine mit Schwester töten oder in Gefahr bringen.
- Unbedingte Treue den höher gestellten innerhalb des Ordens schwören.

Ein kleiner geschichtlicher Abriss

Nachdem der Dornenorden einigermaßen bekannt geworden war, gestaltete sich ein reger Zuwachs an Mitgliedern. Durch eine große Anzahl an vorhandenen Geldmitteln der Gründer wurde der Orden auch finanziell gestärkt.

Ab **1950nL** sorgte der Orden dafür, dass von nun an keine Informationen mehr nach „draußen“ dringen konnten. Wer dies behinderte oder gar in Frage stellte wurde mit Lebenslanger Freiheitsstrafe in einem Kerker bestraft - zu Essen gab es nichts. Auch die bereits nach außen gedrungenen Informationen wurden Teil für Teil ausgelöscht, bis nur ein Mythos blieb, der es nicht mehr wert war ihn zu zerstören.

Ab **1980nL** begannen große Razzien gegen die Todeswirker, gegen die bereits eine Menge Informationen zu Tage getreten waren. Diese Razzien hatten großen Erfolg, da anfangs die Todeswirker noch nichts von ihrem Erzfeind wussten und die Dornenritter 30 Jahre lang ihre Anhänger systematisch und nach KanThaiPanischem ausgebildet hatten.

1985nL schlugen die Todeswirker zurück und dezimierten die Reihen der Dornenritter. Schließlich wurde der Weg in den Orden auch für nicht KanThai frei, da dringend neue Rekruten gesucht wurden. Ihnen wurde eine große Summe Geld nach 20 jähriger Dienstzeit versprochen (2500GS), um sie so zum Schweigen zu bringen.

Der Dornenritterbund heute

Heute ist der Dornenbund stärker denn je. Aufgrund eines neuen Zaubers, den alle Mitglieder lernen müssen, den der KazaTurade in 40-jähriger Forschungsarbeit erfand, sind sie ihren Widersachern wieder überlegen. Es handelt sich hier um einen genialen Zauber gigantischen Ausmaßes.

DR, der Dornenritter

Das Lernschema des Dornenritters sieht folgendermaßen aus (Es kann jeder beliebiger Rasse und Herkunft ein Dornenritter werden):

Abrichten, **Akrobatik**, Alchimie, **Athletik**, **Balancieren**, *Ballista bedienen*, *Baukunde*, Beidhändiger Kampf, *Beredsamkeit*, **Beschatten**, Bogenkampf zu Pferd, Dichten, *Erste Hilfe*, *Erzählen*, **Fallen entdecken**, **Fallenmechanik**, **Fallenstellen**, Fangen, Fechten, Fechten tevarischer Stil, **Gassenwissen**, Gaukeln, **Geheimmechanismen 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, *Thaumatographie*, Tierkunde, Trinken, Überleben Dschungel, Gebirge, Schnee, Steppe, Sumpf, Wald, Wüste, **Verbergen**, *Verführen*, **Verhören**, **Verkleiden**, *Wagenlenken*, Wahrnehmung, **Winden**, Zauberkunde, Zeichensprache

Waffenfertigkeiten

Der Dornenritter lernt alle Waffenfertigkeiten wie der Spitzbube. Allerdings gelten alle Zweihandwaffen (außer für die Kämpfer des Ordens) als Ausnahme.

Die Zauber

Zauber der Stufe 1: **Angst**, Heiliger Zorn, Heranholen, Hören von Fernem, Kraft entziehen, Rost, Schlaf, Stimmen werfen, Verwirren, **Wandeln wie der Wind**; Wundersame Tarnung

Zauber der Stufe 2: Bannen von Zauberwerk, Entgiften, Fesselbann, Feuerkugel, Feuerwand, Macht über die belebte Natur, Macht über unbelebtes, **Nebel wecken**, **Rauchwolke**, **Sehen in Dunkelheit**, **Stille**, **Unsichtbarkeit**, Zauberschlüssel, **Zauberstimme**

Zauber der Stufe 3: **Belebungshauch**, Macht über Menschen, Todeshauch, **Zielsuche**

Zauber der Stufe 4: Blendwerk, Namenloses Grauen, **Schlangenbiss**

Zauber der Stufe 5: Lähmung, **Verletzung**

Zauber der Stufe 6: Zauberwirklichkeit

Zauber der Stufe GM: Verjüngen

Jede der drei Variationen des Dornenritters gilt als zauberkundiger Kämpfer. Zusätzlich beherrscht jeder Dornenritter einen Zauber namens Angst der Todeswirker (s. unten).

Zusätzliche Informationen

Heimat und Beruf: Heimat und Beruf sind frei wählbar.

Glaube: Der Glaube ist egal, so lange der Ritter selber Todeswirker feindlich eingestellt ist.

Eigenschaften und Stand: Der Dornenritter wüffelt seine Selbstbeherrschung wie eine Assassine aus. Der Stand ist immer der des Volkes.

Ausrüstung: Am Anfang der Karriere besitzt der Dornenritter nur einen Dolch (sofern er die als Waffenfertigkeit beherrscht), sonst eine andere beliebige Waffe, die er vom Orden gestellt bekommt. Handelt es sich bei dem Ritter um einen Kämpfer, so hat er zu Anfang zwei beliebige Waffen, sowie einen Heiltrunk 1W6 LP.

Zauberwerkstatt: Gibt es nicht für die Dornenkrieger.

Die Angst der Todeswirker

Gedankenzauber der Stufe 5

AP-Verbrauch:	alle
Zauberdauer:	1 sec
Reichweite:	-
Wirkungsziel:	Körper
Wirkungsbereich:	1 Wesen
Wirkungsdauer:	12h
Ursprung:	dämonisch

0: alle Dornenritter automatisch von Anfang an

Mit dem Zauber Angst der Todeswirker ist der Dornenritte automatisch in der Lage sich in eine kleine Zwischendimension zu Teleportieren, wo er bis zu 12h verharren kann. Der Zauberer kann den Zauber jederzeit unterbrechen. Ende der Zauber, ist die verzauberte Person wieder an ihrem Ausgangspunkt (dort wo sie verzaubert wurde hat). Während der Zeit in der Dimension egal wie lange, regenerieren sich alle LP und AP. Außerdem werden stumpfe Waffen wieder spitz, zerbrochene Flaschen werden wieder ganz, die Rüstung weist keine Kratzer mehr auf...

Dieser Zauber kann nur einmal pro Monat angewendet werden und nur mit dem Erfolgswert +10.