

DIE TEMPLER DER GESCHLOSSENEN FAUST

von „Bruder Grimm“ Mathias
Eine schurkische Organisation für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

Magie ist eine Abscheulichkeit wider die Natur, ein Werkzeug der Unterdrückung und eine Ausgeburt der Korruption. Sie hält die Menschen schwach und hindert sie daran ihr wahres Potential zu entfalten.

Der Orden der Geschlossenen Faust ist ein Bund von Fanatikern, die Magie in jeder Form ablehnen und aktiv nach der Vernichtung alles Magischen streben.

Äußerlich wirken die Templer wie ganz normale Mönche in schlichtem braunen Ordensgewand oder Robe. Doch tragen sie keine asketischen Büssergewänder: Ihre Kleidung ist aus gutem Stoff, geschmeidig und haltbar, der mit einer edlen Erdfarbe getönt wurde, vergleichbar mit irdischem Siena-Pigment. Eine solche Robe ist durchaus ihre 5 GM wert.

Ihre übrige Ausrüstung ist unterschiedlich, doch niemals magisch, und jeder Templer trägt ein Ordensmedaillon bei sich, ein eiserner Anhänger in Form einer geballten Faust.

Oft fasst der Orden der Geschlossenen Faust Fuß in einem Landstreich als vermeintliche Erlösung von magischen Umtrieben. Sie beseitigen Schwarzmagier, brechen Flüche, bezwingen magische Bestien, zerstören finstere Artefakte etc.

Doch bald schon erweisen sich die Templer meist als herzlose Unterdrücker. Es beginnt damit, dass sie heilende und nützliche Magie ebenso ablehnen wie schädigende, und ihren Schutzbefohlenen selbst zur Rettung von Leben und Linderung von Leiden keine magische Unterstützung gestatten wollen.

Darüber hinaus ist der Orden keine konfessionelle Gemeinschaft – sie sind eiserne

Atheisten, gar Antitheisten. Götter, sowohl gut als auch böse, werden von ihnen als Quelle der Magie abgelehnt. Götter unterdrücken die Menschen mit falschen Versprechungen von Seelenheil (die Geschlossene Faust glaubt nicht an die Existenz der Seele) und halten das Potential der Sterblichen zurück.

Nicht-menschliche Völker müssen feststellen, dass sie in den Augen des Ordens bestenfalls Bürger zweiter Klasse sind, bemitleidenswerte Missgeburten, gezeichnet von Magie. Und schnell schlägt dies um in gnadenlose Intoleranz und Vernichtungskampagnen gegen die „unreinen magieblütigen Völker“. (Unnötig zu betonen, dass der Orden nur menschlichen Mitgliedern offen steht. Allerdings immerhin völlig ungeachtet des Geschlechts, der ethnischen Herkunft etc...).

Doch selbst Gemeinschaften, die bereit waren, all dies hinzunehmen als Preis für eine Gruppe mächtiger Beschützer, muss bald feststellen, dass sie nur einen Unterdrücker gegen einen anderen getauscht haben, denn der Orden stellt viele Forderungen. Die Templer benötigen eine Feste, in der sie ihre Fähigkeiten abgeschieden und konzentriert trainieren können, sie brauchen Nahrung, Arbeitskräfte und Rekruten – wobei letztere strenge Eignungstests und Aufnahmeprüfungen durchlaufen müssen, die Vorteile der Ordenszugehörigkeit also nur einer kleinen Elite zur Verfügung stehen.

















Außer Schutz bietet der Orden wenig im Gegenzug. Die Entwicklung der besonderen Kräfte der Templer fordert ein eisernes kontinuierliches Training, welches keine weiteren umfassenden Aktivitäten erlaubt, wie z.B. Arbeit zum Verdienst des

Lebensunterhaltes. Daher werden alle Lebensnotwendigkeiten von der schutzbefohlenen Bevölkerung gefordert – nötigenfalls mit Drohung oder gar Gewalt.

Auch die herrschende Klasse muss bald feststellen, dass der Orden beginnt, seine Kompetenzen rücksichtslos zu überschreiten und sich als nicht autorisierte Inquisition und Polizeitruppe betätigt. An dieser Stelle erweist sich selbst der Adel oft als wehrlos gegen diese Fanatiker, die gefeit sind gegen die stärkste Macht einer jeden Fantasywelt und selbst über übermenschliche Kräfte verfügen.

Haben die Templer erst einmal ein Quartier gefunden, strecken sie ihre Finger nach der näheren Umgebung aus und entsenden Jagd- und Erkundungstrupps, die erbarmungslos Magienutzern nachstellen, egal ob schuldig oder nicht. Denn in den Augen des Ordens ist die Magie selbst ein Verbrechen.

Ihre eigenen Fähigkeiten sind natürlich **nicht** magisch. Sie sind das Ergebnis jahrelangen Trainings zur Entwicklung des vollen Potentials, das in einem Menschen schlummert. Versuche, diesen Fähigkeiten mit Magie beizukommen, sie zu analysieren, gar zu bannen, haben ergeben, dass sogar etwas dran sein könnte – es sei denn, es handelt sich vielleicht um Gaben aus einer finsternerer Quelle...

 TEMPLER			
KÖR:	9	AGI:	9
ST:	10	BE:	8
HÄ:	10	GE:	8
		VE:	6
		AU:	8
     			
Bewaffnung:		Panzerung:	
Faust (WB +5; Ini +5; GA -5) Chakram (WB +2)		Robe (PA +o)	
	Antimagische Aura: Kann als Aktion mit Wurf auf GEI+AU Antimagische Aura erzeugen. Sämtliche Magie in einem Radius von GEI Metern um die Kreatur herum ist für PE in Kampfrunden wirkungslos. Dies gilt nicht für die eigene Magie der Kreatur oder deren Zauber.		
	Manaentzug: Nahkampftreffer kann statt Schaden zu verursachen aktiven Zauber „rausschlagen“ und für PE Kampfrunden Zauberkräfte entziehen. (Bei Spiel mit Mana verliert das Ziel PE in Manapunkten).		
	Magiesicht: Sieht automatisch magische Auren und erkennt Zauberkräfte und zauberfähige Wesen in VE x 2 Metern		
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Faust- oder Chakramangriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.		
	Regeneration: Regeneriert als Aktion LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW:KÖR+HÄ), sofern bei Bewusstsein.		
	Zähigkeit: Erhält +6 LK		
	Panzer des Eisernen Willens: Erhält +5 auf Abwehr, sofern bei Bewusstsein		
	Parade: Erhält +5 auf Abwehr gegen Angriffe von vorne, deren sich Templer bewusst ist, sofern er sich frei bewegen kann.		
	Mächtiger Schlag: Kann fünfmal pro Kampf Schlagen um KÖR erhöhen. Kann mehrere Anwendungen in einem Angriff vereinen.		
Beute:	1A: W20-7, 2D: 15		
GH:	26	GK	no
		EP	267

