

BELOHNUNGEN FÜR KRIEGER

(Auszug aus Knights of Fate Seite 88 – 95)

Für die meisten Krieger ist der Kampf selbst schon eine Belohnung. Die heldenhaften Taten eines Kriegers können ihm Reichtümer, Artefakte und eine wachsende Beherrschung der Macht einbringen. Krieger können sich auch einen Ruf für ihre Leistungen erwerben und bei sozialen Begegnungen für sich sprechen lassen. Ihre Taten könnten sogar Anhänger anziehen, die ihren Kampfstil studieren oder ihre Sache unterstützen wollen. Die folgenden Belohnungen wurden speziell für den Krieger entworfen, aber der Spielleiter kann sie auch anderen Charakteren zur Verfügung stellen, wenn dies angemessen ist.

EHRENTITEL

Es gibt drei grundlegende Arten von Titeln, jeder mit unterschiedlichen Auswirkungen. Klassentitel sind Ränge, die eine Stufe der Meisterschaft in einer Kampftradition anzeigen und wirken sich auf Einschüchterung- und Verhandlungsproben aus. Meisterschaftstitel stehen für einen Sieg in einem Wettkampf und wirken sich auf Charme- und Täuschungsproben aus. Legendäre Titel schließlich stehen für besondere Taten auf dem Schlachtfeld und wirken sich auf Einschüchterung- und Führungsproben aus.

Um einen Titel zu erwerben, muss ein Charakter die in Tabelle 3-2: Titelvorteile, auf Seite 92 angegebenen EP bezahlen. Titel müssen der Reihe nach erworben werden, von geringfügig über Moderat bis hin wichtig. Um einen Titel für eine Probe auf eine soziale Fertigkeit zu nutzen, muss der SC oder ein Verbündeter ihn im Gespräch erwähnen. Jeder Titel kann nur einmal pro Begegnung verwendet werden. Die Auswirkungen der Anrufung eines Titels sind auch in Tabelle 3-2: Titelvorteile aufgeführt.

TABLE 3-2: Titel Vorteile

Title	XP Cost	Benefit
Geringfügiger Titel	5	Einmal pro Begegnung, addiere □□ zur nächsten zutreffenden Probe der sozialen Fähigkeiten.
Moderater Titel	10	Werte einmal pro Begegnung die Fähigkeit der nächsten anwendbaren Probe der sozialen Fertigkeit auf.
Großer Titel	15	Einmal pro Begegnung, addiere ✨✨ zur nächsten anwendbaren Probe auf soziale Fähigkeiten.

Lehrtitel

Mächtige Krieger erhalten oft eine formalisierte Ausbildung, in der Regel von einem Meister ihres jeweiligen Kampfstils. Die meisten Kampforganisationen haben ein kodifiziertes System, um die Erfahrungsstufe des Praktizierenden zu kennzeichnen, die durch Verzierungen oder Titel gekennzeichnet ist, wie z. B. die Jedi-Titel Padawan, Ritter und Meister. Die Titel stehen oft für kleine, mittlere und große Leistungen. Geringfügige Titel können bedeuten, dass das Studium einer Haupttechnik fortgesetzt wird, Moderate Titel können die Beherrschung einer Technik oder das Fachwissen in einem obskuren Stil beinhalten, und große Titel können die vollständige Beherrschung eines bestimmten Stils anzeigen.

Der Lehrtitel steht für ein formalisiertes Studium einer Kampfkunst. Krieger können sich auf viele Arten auf einen Klassentitel berufen. Die Erklärung all der verschiedenen Möglichkeiten, die der Krieger kennt, um Schmerz und Tod zu verursachen, kann anderen Angst einflößen und bei Nötigungsproben helfen. Krieger können einen Klassentitel sogar nutzen, um jemanden davon zu überzeugen, dass der Krieger ehrenhaft ist, was bei Verhandlungsproben hilfreich sein kann.

MEISTERSCHAFTSTITEL

Das Studium des Krieges ist sicherlich nützlich, aber die meisten Krieger wissen, dass wahres Wachstum durch Erfahrung entsteht. Durasteel schärft Durasteel, und es gibt überall in der Galaxis Wettkämpfe, bei denen die besten Krieger die Grenzen der anderen testen. Ein Meisterschaftstitel zeigt an, dass man an einem solchen Wettbewerb teilgenommen oder ihn gewonnen hat. Meisterschaften können durch Rennen mit Podracern, Swoops, Raumschiffen, Solarseglern oder anderen Fahrzeugen errungen werden. Titel können bei Turnieren im unbewaffneten Kampf, Fechten, Duellieren oder sogar bei weniger kampfbetonten Sportarten wie Smashball, Limmie und anderen errungen werden.

Zu den geringfügigen Meisterschaften gehören Siege bei Hinterhofrennen oder Gladiatorenwettbewerben wie den Mülltunnelrennen auf Coruscant oder dem Serphidi Doom-Jost. Zu den Moderaten Meisterschaften zählen Siege bei regionalen Veranstaltungen wie dem Stormblade Bloodfest oder dem Cloud City Grand Prix. Große Meisterschaften sind Neuigkeiten für Enthusiasten in der ganzen Galaxis, wie der Sieg beim Boonta Eve Classic Podrace, dem Five Sabers Race oder eine Medaille bei den Galaktischen Spielen im waffenlosen Kampf. Wenn der Sieg mehr als ein Jahrzehnt zurückliegt oder wenn der Krieger nur platziert war, aber nicht gewonnen hat, sollte der Titel um eine Stufe herabgesetzt werden.

Meisterschaftstitel verleihen Kriegern ein gewisses Maß an Berühmtheit, was bedeutet, dass sie mit anderen berühmten Wesen ihrer Zeit gemeinsame Sache machen können. Krieger mit Meisterschaftstiteln können sich auf sie berufen, indem sie Geschichten aus ihrer Wettkampfzeit erzählen, von denen einige stark übertrieben oder offensichtlich unwahr sein können. Eine großartige Geschichte hinter den Kulissen aus ihrer Zeit auf der Rennstrecke kann einen NSC dazu verleiten, dem Krieger zu helfen. Ein Krieger könnte ein Ziel mit einer Geschichte über eine Begegnung mit dem Helden des Ziels verwöhnen, vielleicht einem Musiker oder Schauspieler, den der Krieger auf einer Party nach dem Turnier getroffen hat. Meisterschaftstitel können Charme- und Täuschungsproben modifizieren.

LEGENDÄRE TITEL

Lehr- und Meisterschaftstitel sind beeindruckend, aber nichts davon ist vergleichbar mit echter Kampferfahrung, bei der das Leben eines Kriegers auf dem Spiel stand. Legendäre Titel werden durch Mut im Kampf verdient. Es sind Geschichten über kämpferisches Können und unerschütterliche Entschlossenheit, die von den Freunden und Bewunderern eines Kriegers immer wieder erzählt werden. Diese Geschichten neigen dazu, übertrieben zu werden und mit der Zeit zu wachsen, was die Mystik des Kriegers noch verstärkt.

Eine geringfügige Legende betrifft eine mutige Tat, die ein lokales Ereignis war oder vielleicht als Polizeibericht in die Nachrichten kam. Dies könnte die Rettung eines Kindes, der Kampf gegen eine ganze Bande oder ähnliche Taten sein. Moderatere Legenden können die mutige Rettung oder den Kampf gegen eine größere Gruppe beinhalten. Der Krieger könnte eine Gruppe von Sandleuten zurückgeschlagen oder einen imperialen Wanderer oder einen ähnlich überwältigenden Gegner im Alleingang zur Strecke gebracht haben. Eine große Legende wäre eine Tat von unübertroffener Tapferkeit, z. B. ein Kampf gegen einen Sith-Lord, die Wende in einer berühmten Schlacht oder die Ausschaltung einer imperialen Superwaffe.

Bei legendären Titeln handelt es sich oft um Spitznamen wie "der Schlächter von Monteilian Serat", "der Held ohne Furcht" oder "der Unterhändler". Die Verbündeten berufen sich in den meisten Fällen auf diese Titel für einen Krieger, da die Geschichte und der Titel am wirkungsvollsten sind, wenn sie von jemand anderem als dem Krieger verbreitet werden. Sobald die Geschichte jedoch bekannt wird, kann sie sowohl bei Einschüchterungsproben als auch bei Führungsqualitätsproben hilfreich sein. Diese Titel verleihen den Kriegern Glaubwürdigkeit und sorgen dafür, dass andere ihnen bereitwilliger folgen und gleichzeitig mehr Angst vor ihnen haben.

GEFOLGSCHAFT UND BESITZ

Kriegertraditionen haben Bestand, weil sie das Lehren als Teil des Erreichens von Meisterschaft betonen. Eine Technik zu demonstrieren, sie anderen zu erklären und dann ihre Form zu korrigieren, hat etwas, das die eigene Meisterschaft des Lehrers in dieser Technik erhöht. Es schafft beim Krieger ein Bewusstsein für die winzigen Details jeder Technik und ermöglicht ihm, seine eigenen Fähigkeiten zu verfeinern. Die meisten Kampftraditionen betrachten Praktizierende erst dann als Meister, wenn sie einen Schüler von einer Anfängerstufe zu einer mittleren Stufe geführt haben.

Spielleiter können die Schüler eines Kriegers als wiederkehrende NSCs verwenden, um der Gruppe einen Aufhänger für die Geschichte zu geben. Es ist ein großer Unterschied in der emotionalen Bindung, ob man einer unbekanntem Familie hilft, die von Hutten erpresst wird, oder ob man der Familie eines Schülers in der gleichen Situation hilft. Diese persönliche Verbindung zu einem Abenteueraufhänger kann die Spieler motivieren und ihnen Hintergrundwissen vermitteln, bevor sie sich auf die vom Spielleiter für eine Sitzung geplanten Inhalte einlassen.

Krieger können XP ausgeben, um verschiedene Gefolgsleute und Gegenstände zu kaufen und zu verbessern, die jeweils unterschiedliche Vorteile bieten. Jeder Gefolgschaftstyp oder Vermögenswert hat mehrere Stufen, die nacheinander erworben werden müssen. Viele Gefolgsleute und Besitztümer erfordern auch einen beträchtlichen Aufwand an Zeit, Mühe und sogar Credits, um sie zu pflegen.

VERBÜNDETE

Verbündete sind Individuen, die von den Taten des Kriegers profitiert haben. Die meisten Verbündeten haben das Gefühl, dem Krieger einen Gefallen zu schulden, und sind bereit, in Zeiten der Not zu helfen, so gut sie können.

Verbündete können als kombinierte Wissensbasis für den Krieger dienen. Einmal pro Sitzung kann der Krieger einen Verbündeten bitten, entweder persönlich oder über einen Komlink oder eine andere Methode der Fernkommunikation, eine einzelne Wissens-, Infiltrations- oder Straßenwissen-Probe im Namen des Kriegers durchzuführen. Je nach Verbündetem kann der Spielleiter jede beliebige Wissensfertigkeit zulassen oder den Verbündeten auf eine oder mehrere Wissensfertigkeiten beschränken. Der Würfelpool für die Probe ist in **Tabelle 3-3: Vorteile durch Verbündete** auf Seite 94 angegeben. Die Zeit, die der Krieger benötigt, um eine Antwort zu erhalten, hängt von der Kommunikationsmethode ab, und das Erzeugen der Probe kann die Antwort verzögern.

TABLE 3-3: Vorteile durch Verbündete

Verbündeter	XP Kosten	Vorteil
Dankbarer Verbündeter	5	Verbündeter macht eine Probe auf Wissen, Infiltration, oder Straßenwissen mit 
Verpflichteter Verbündeter	10	Verbündeter macht eine Probe auf Wissen, Infiltration, oder Straßenwissen mit 
Loyalere Verbündeter	15	Verbündeter macht eine Probe auf Wissen, Infiltration, oder Straßenwissen mit 

SCHÜLER

Der Krieger kann einen besonders enthusiastischen Anhänger anziehen, der zu einem Schüler wird. Dieser NSC hofft, die Kampffähigkeiten des Kriegers zu erlernen und anderen zu helfen, so wie der Krieger ihm geholfen hat. Die Aufnahme eines Schülers kann einem Krieger großartige Rollenspielmomente bescheren, und der Handlungsbogen des Schülers könnte darin gipfeln, dass er eine Schule für andere Schüler leitet, die hoffen, die vom Krieger gewählte Form des Kampfes zu erlernen. Manche Krieger ärgern sich über die ständige Bewunderung und Belästigung durch einen Schüler, aber Schüler sind auch nützlich, um Titel zu erlangen, für die ein Krieger zu bescheiden ist, um sie selbst einzufordern,

Einmal pro Sitzung kann der Schüler für eine ganze Kampfbegegnung den Krieger im Kampf begleiten. Anstatt ein Gegnerprofil zu haben und einzeln in den Kampf zu ziehen, kämpft der Schüler gemeinsam mit dem Krieger, wobei er die Kampfproben des SCs verstärkt oder die Verteidigung des SCs unterstützt, wie in **Tabelle 3-4 dargestellt: Vorteile durch Schüler**, auf Seite 94. Der Spielleiter kann bei jeder Kampfprobe des Kriegers dafür sorgen, dass der Schüler für den Rest der Begegnung kampfunfähig ist oder anderweitig besiegt wird, und die Vorteile des Schülers enden sofort. Ein Krieger kann immer nur von einem Lehrling profitieren.

TABLE 3-4: Vorteile durch Schüler

Apprentice	XP Kosten	Vorteil
Novizen Schüler	5	Füge □ zu allen Kampfprüfungen hinzu.
Ausgebildeter Schüler	10	Füge automatisch ✨ zu allen Kampfproben hinzu oder füge +1 Nahkampfverteidigung hinzu; der Krieger wählt zu Beginn jeder Runde, was er will, und der Effekt hält bis zum Beginn der nächsten Runde des Kriegers an.
Erfahrener Schüler	15	Füge automatisch ✨🌀 zu allen Kampfproben hinzu, oder füge + 2 Nahkampfverteidigung hinzu; der Krieger wählt zu Beginn jeder Runde, was er will, und der Effekt hält bis zum Beginn der nächsten Runde des Kriegers an

ANHÄNGER

Anhänger werden durch das Beispiel des Kriegers inspiriert und tun ihr Bestes, um die Bemühungen des SCs zu unterstützen. Sie kommen aus unterschiedlichen Verhältnissen, aber viele haben ihr altes Leben hinter sich gelassen, um dem Krieger zu folgen und ihm zu helfen. Nicht alle sind auf den Kampf vorbereitet, aber viele versuchen zu lernen und betrachten den Krieger als ihren Lehrmeister. Die Anhänger verfügen über verschiedene Fähigkeiten aus ihrem Leben vor der Begegnung mit dem Krieger und sind mehr als bereit, auf jede erdenkliche Weise zu helfen.

Anhänger verfügen oft über ein gewisses Maß an technischer Ausbildung aus einem früheren Beruf. Einmal pro Sitzung können sie im Namen des Kriegers eine Probe auf Computer, Mechanik oder Medizin ablegen, je nach Ermessen des Spielleiters. Der Würfelpool, der für die Probe zu verwenden ist, wird aus **Tabelle 3-5: Vorteile durch Anhänger** auf Seite 94 entnommen. Diese Proben erfordern in der Regel, dass die Gefolgsleute vor Ort sind; der Krieger kann nicht wie bei einem Verbündetenvorteil Hilfe durch Komlink erhalten, die Anhänger müssen dem Krieger physisch folgen und anwesend sein, um zu helfen. Dies kann eine Gruppe vor einige logistische Herausforderungen stellen. Die Gefolgsleute nehmen auch einen Großteil der Freizeit des Kriegers in Anspruch, da jeder hofft, das Kämpfen zu lernen.

Tabelle 3-5: Vorteile durch Anhänger

Anhänger	XP Kosten	Vorteil
Hilfreicher Anhänger	5	Follower macht eine Computer-, Mechanik- oder Medizin-Probe mit ◇◇◇
Loyalere Anhänger	10 V	Follower macht eine Computer-, Mechanik- oder Medizin-Probe mit ◇◇◇◇
Vertrauenswürdiger Anhänger	15	Follower macht eine Computer-, Mechanik- oder Medizin-Probe mit ◇◇◇◇◇

SCHULEN

Viele Krieger legen großen Wert darauf, ihre Fähigkeiten weiterzugeben. Die Ausbildung eines Schülers kann auf dem Feld erfolgen, aber die Ausbildung einer ganzen Schülerschaft erfordert eine Einrichtung und einen Lehrkörper. Krieger, die eine formelle Ausbildungsstätte einrichten, bieten ihren Anhängern, Verbündeten und Schülern einen sicheren Ort, an dem sie Ablenkungen ausblenden und sich auf die Ausbildung konzentrieren können.

Schulen können mit der Zeit wachsen. Sie beginnen vielleicht als kleine örtliche Trainingshalle, in der die Schüler trainieren, Sparring betreiben und mit Trainingsdroiden oder in Simulatoren arbeiten können. Sie können sich zu angeseheneren Institutionen mit besseren Einrichtungen und einem besseren Ruf in der Galaxis entwickeln. Mit der Zeit können sie sich sogar zu riesigen Trainingskomplexen oder einem Netzwerk kleinerer Trainingszentren entwickeln. Die Spielleiter sollten mit den Spielern zusammenarbeiten, wenn sie eine Schule gründen, um ihre Ziele für diese Schule zu besprechen.

Mechanisch gesehen verbessern Schulen alle Proben, die von Verbündeten, Schülern und Anhängern durchgeführt werden. Dieser Bonus verbessert jede Probe, die mit den Vorteilen zusammenhängt, die sie dem Krieger bieten. Die Boni der einzelnen Schulstufen sind in Tabelle 3-6: Vorteile durch Schulen aufgeführt. Schulen werden oft vom ersten Schüler eines Kriegers geleitet, nachdem der Schüler die Stufe Erfahrener Schüler erreicht hat.

TABLE 3-6: Vorteile durch Schulen

Schule	XP Kosten	Vorteil
Lokale Trainingshalle	5	Addiere □ zu Anhänger- und Verbündeten-Proben und zu Proben, die mit Hilfe eines Schülers durchgeführt werden.
Anerkanntes Dojo	10	Addiert □□ zu Anhänger- und Verbündetenproben; addiert ✨ zu Proben, die mit Hilfe eines Schülers gemacht werden.
Trainingsakademie	15	Werte die Probe der Fähigkeit von Anhänger- und Verbündeten auf; fügt ✨🌀 hinzu, wenn die Proben mit Hilfe eines Schülers durchgeführt werden.