

DER MARSCHALL

IM NAMEN DER GERECHTIGKEIT

„Ich dachte zuerst, Sir Juty sei ein Paladin, 'n schickes Amulett um den Hals (aus reinem Gold). 'N bisschen zu hochnäsiger und besserwisserischer, wenn Ihr mich fragt, er würde sagen, er hat eine klare moralische Himmelsrichtung. Der Job, für den er mich ausreichend bezahlte, war jedenfalls einfach: Schlösser öffnen. Wir reisten ins Nirgendwo, wo irgendein Irrer in einer runtergekommenen Burg Versuche mit Leichen, die er selber herstellte, machte. Widerlich, dachte ich, aber sollten wir auf lebende Tote stoßen, hab ich ja 'n Paladin dabei. Als wir vor der Burgmauer standen, hatte ich keine Ahnung, wie Juty da reinkommen wollte. Ich hätte ihm die Zugbrücke runterlassen können, aber dann hätten wir alle Wachen geweckt. Was guck ich erstaunt, als Juty seine Rüstung auszieht. Seine Waffe, einen simplen Kriegshammer, hängt er sich auf den Rücken, sein Amulett behält er an, er geht auf die Mauer zu und fragt: Können wir? Und dann klettert er rauf wie ein Käfer. Ich hinterher.“

Wir entern ein Fenster und schleichen durchs Gemäuer. Ohne mich wäre Juty zwar von Fallen aufgespießt, gegrillt und wohl gleich einbalsamiert worden, aber schleichen konnte er, das muß ich ihm lassen. Ich schau in ein paar Experimentier-Kammern rein (was ich da gesehen hab, ist nichts für Euch), schließlich knacke ich leise die Tür vom Nekromanten-Schlafzimmer. Der schnarcht auf seinem Lager. Juty deutet mir, ich soll an der Tür aufpassen, hab da schon langsam Vertrauen zu ihm, er schleicht sich an den Nekrophilius ran, und ich denk, hau weg den Bösewicht, dann kann ich hier in Ruhe plündern. Da brüllt Sir Juty plötzlich über den Schlafenden gebeugt: Du bist verhaftet im Namen der Gerechtigkeit! Das hatten sicher alle in der Burg gehört, ob lebendig oder tot. Ich dachte nur: Gudo, Du Idiot, was hat Dir Dein Vater immer gesagt? Mach Geschäfte mit Paladinen, und Du steckst in der Klemme!

Obwohl ich richtig sauer wurde und gleich abhauen wollte, sah ich noch Juty mit seinem Kriegshammer nach dem Widerling, der zu Tode erschrocken im Bett lag, schlagen. Gleißendes Licht, und paff - der Nekromat ist weg! Juty kommt auf mich zu, und ich zisch ihn an: Ich bin nicht Euer Depp, Juty! Juty meint nur: Alles erledigt, wir können wieder gehen! Als die untoten Wachen um die Ecke kommen, werde ich gleich wieder 'n bisschen netter: Wenigstens seid Ihr ein Paladin, Sir Juty. Juty daraufhin: Das hab ich nie gesagt, und das bin ich auch nicht. Na toll. Doch er hatte trotzdem mit seinem Kriegshammer einen Schlag drauf, der echt Eindruck bei den Untoten hinterließ. Wir wieder zum nächsten Fenster raus und weg.

Das wars, fragte ich? Wir sind da rein, damit Ihr den Typen anbrüllt und verschwinden laßt? Sir Juty lächelte und zeigte mir sein Amulett, an dem jetzt zwei wertlose, aber funkelnde kristallene Zacken aufgetaucht war. „Das war meine erste Verhaftung dieses Jahr“, sagte er zufrieden und begann, mir von seinem Orden zu erzählen.“

Beschreibung: Der Marschall-Orden ist ein Laienorden der Göttin der Gerechtigkeit. Die ehrenwerten und angesehenen Ordensmitglieder reisen durch das Land auf der Suche nach flüchtigen Verbrechern, um sie vor Gericht zu bringen. Wenn ein Marschall nicht im Auftrag eines Gerichts auf Verbrecherjagd ist, so kann er aus eigener Motivation Leute verhaften und selbst einen Prozess anstrengen, insbesondere die unwürdigen Assassinen werden von jedem Marschall verfolgt. Die Gerechte Göttin hilft den Mitgliedern des Ordens mit besonderen Fähigkeiten: ein Marschall verursacht zumeist Betäubungsschaden, er teleportiert Verdächtige in ein sicheres Gefängnis und kann als sehr erfahrener Marschall sogar ein Standgericht über einen Verbrecher herabrufen. Die Mitglieder dieses Ordens lassen sich schwer täuschen und bezaubern. Sie alle sprechen Celestial, die Sprache der Gerechten Göttin, in der viele der besten Gesetzesbücher verfaßt sind.

Das Abzeichen des Laienordens ist ein vereinfachtes Heiliges Symbol der Gerechten Göttin, an dem bei einem erfolgreichen Marschall bis zu zehn kristallene Zacken befestigt sind. Er trägt es als Ordensamulett auf der Brust, häufig deutlich sichtbar.



Ziele: Der Orden ist der Überzeugung, daß die meisten vernunftbegabten Kreaturen sich entscheiden können, ob sie dem Bösen, der Welt der Verbrecher, zufallen oder nicht. Wenn diese Kreaturen Verbrechen verüben, müssen sie Verantwortung dafür übernehmen. Kreaturen jedoch, die schon von ihrer Anlage her unveränderlich böse sind, wie Untote oder Dämonen,

können keine andere Gnade durch einen Marschall erfahren als den Tod. Die Kreaturen, die im Monsterhandbuch die Bemerkung „immer böse“ stehen haben, werden daher von den Mitgliedern dieses Ordens erlöst und nicht verhaftet. Das gilt auch für Wesen, die Verderben über vernunftbegabte Wesen bringen, jedoch zu dumm sind (Intelligenz kleiner als 6), sich ihrer Verbrechen bewußt zu sein. Der Orden nennt solche Wesen „verlorene Kreaturen“ oder „grundböse Kreaturen“.

Rolle in der Gruppe: Abenteurergruppen mit guter Gesinnung schätzen die Anwesenheit eines Marschalls, weil er viele Bösewichte versorgt, ohne daß die guten Helden Probleme mit ihren Überzeugungen bekommen. Ein Marschall arbeitet wiederum gerne mit Gruppen zusammen, die ihm helfen, seine Zielkreaturen zu finden, zu stellen und niederzukämpfen.

Grundklassen und Taktiken: War ein Marschall zu früheren Zeiten immer der beste und vertrauenswürdigste Ritter eines rechtsprechenden Fürsten, ist heute jeder, der die Anliegen des Ordens unterstützt, als Mitglied willkommen. Paladine bringen die besten Voraussetzungen für eine Karriere als Marschall mit, sie profitieren von den interessanten Fertigkeiten des Marschalls und kommen nur noch selten in die Gewissensnot, wie sie mit Besiegten verfahren sollen, jedoch verzichten sie auf die Benutzung scharfer Waffen. Ein Paladinmarschall fordert einen Angeklagten schon einmal öffentlich auf, sich zu ergeben, zur Not schlägt er auch Türen ein, um ihn zu finden.

Mönche erfüllen ebenfalls einfach die Voraussetzungen, um Marschall zu werden, sie arbeiten häufig mit Heimlichkeitstaktiken, um Angeklagte zu verhaften, sie stellen ihre Zielperson plötzlich aus dem Dunkeln heraus. Die dritte Klasse, die leicht zum Marschall werden kann, ist die des Schurken, jedoch freunden sich nur wenige Schurken mit den Überzeugungen an, die zum Werden eines Marschalls gehören. Wenn sie es tun, dann sind diese Schurken jedoch in der Unterwelt als Antiassassinen gefürchtet. Oft sind



Marschall

Trefferwürfel: W8

Voraussetzungen:

Gesinnung: RG oder RN

Grundangriffsbonus: +5

Talent: Spuren lesen

Fertigkeiten: Motiv erkennen 11 Ränge, muß Celestial, die Sprache der Gerechten Göttin, sprechen

Speziell: Muß Anhänger der Gerechten Göttin sein und einen heiligen Eid schwören, nur noch reine Wuchtwaffen zu benutzen.

Klassenfertigkeiten: Diplomatie (Cha), Entdecken (Wei), Informationen sammeln (Cha), Lauschen (Wei), Leise Bewegen (Ges), Motiv erkennen (Wei), Reiten (Ges), Schlösser Öffnen (Ges), Seil benutzen (Ges), Sprache sprechen, Suchen (Int), Überlebenskunst (Wei), Verstecken (Ges), Zauberkunde (Int)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + Int-Bonus

Stufe	GAB	Ref	Wil	Zäh	Klassenfertigkeit
1.	+1	+0	+2	+0	Gnädiger Angriff
2.	+2	+0	+3	+0	Vorladung, Ordensamulett
3.	+3	+1	+3	+1	Gnädiger Angriff (rechtschaffen)
4.	+4	+1	+4	+1	Verhaftung
5.	+5	+1	+4	+1	Gnädiger Angriff (Schaden+1)
6.	+6	+2	+5	+2	Erlösung
7.	+7	+2	+5	+2	Gnädiger Angriff (Schaden+2)
8.	+8	+2	+6	+2	Aura der Gerechtigkeit
9.	+9	+3	+6	+3	Gnädiger Angriff (Schaden+3)
10.	+10	+3	+7	+3	Standgericht

Waffenfertigkeiten: Ein Marschall erlernt den Umgang mit dem leichten Streitkolben, leichten, mittelschweren Rüstungen und Schilden. Verletzt ein Marschall seinen Wuchtwaffen-Eid, so kann er für 24 Stunden keine Klassenfertigkeit nutzen.

Gnädiger Angriff (AF): Wenn der Marschall mit einer Wuchtwaffe zuschlägt, verursacht er automatisch Betäubungsschaden ohne den üblichen Abzug von -4 auf den Angriff. Gegen grundböse Kreaturen (siehe „Ziele“) ist der Schaden eines gnädigen Angriffs normaler Schaden. Mit einer bewegungsentsprechenden Aktion, die keinen Gelegenheitsangriff provoziert, kann der Marschall die Art des Schadens ändern.

Ab der dritten Stufe ist die Wuchtwaffe in der Hand des Marschalls automatisch von rechtschaffener Gesinnung. In der fünften Stufe steigt der Schaden des Gnädigen Angriffs dank eines Moralbonus' um einen Punkt, in der siebten Stufe um zwei Punkte und in der neunten Stufe um

sie geschickte Diplomaten, die den Aufenthaltsort des Flüchtigen in Erfahrung bringen, ohne daß die Ausgehörchten merken, was sie ausgeplaudert haben.

Andere Klassen sollten zumindest eine Stufe Paladin, Mönch oder Schurke hinzufügen, um die Voraussetzungen zum Marschall in angemessener Zeit zu erfüllen. So stoßen auch Waldläufer, Priester der Gerechten Göttin und Kämpfer zu diesem Orden. Arkane Zaubermagier wie auch Druiden können zu überraschend erfolgreichen Ordensmitgliedern werden, denen ihre Magie hilft, die Zielpersonen aufzuspüren und zu stellen. Nur Barbaren und Barden lehnen es ab, Teil dieser Rechtsprechung zu sein.

drei Punkte.

Vorladung (ÜF): Bei einer erfolgreich überbrachten Vorladung steht die Zielkreatur unter einem Geas (wie der Zauber der VI. Stufe), der sie zwingt, zu einem Prozess zu erscheinen. Der Marschall muß als Standard-Aktion die Vorladung laut ankündigen, woraufhin er drei Runden Zeit hat, mit seinem nächsten Gnädigen Angriff die Vorladung zu überreichen. Trifft der Marschall die Zielperson, hat sie die Möglichkeit, sich mit einem erfolgreichen Willensrettungswurf SG (10 + Marschallstufen+ Weisheitsbonus des Marschalls) der Vorladung zu erwehren. Mißlingt ihr dieser Rettungswurf, so muß sie, wenn die Gerichtsverhandlung beginnt, vor Gericht erscheinen, oder sie erleidet die Auswirkungen, die unter Geas/Quest beschrieben sind. Ansonsten kann der Vorgeladene handeln, wie es ihm beliebt. Trifft der Gnädige Angriff nach der Ankündigung nicht oder gelingt der Zielperson ihr Rettungswurf, so muß der Marschall drei Runden abwarten, bis er erneut eine Vorladung

ausrufen kann.

Nur vernunftbegabte Kreaturen können auf diese Weise vorgeladen werden. Verlorene oder grundböse Kreaturen sind von Vorladungen nicht betroffen.

Ordensamulett (ÜF): Hat der Marschall die Vorladung überbracht, so erscheint auf seinem Ordensamulett auf seiner Brust ein kristallener Zacken, bei einer erfolgreichen Verhaftung erscheinen zwei Zacken. Ein Marschall kann nur so viele Zacken auf seinem Amulett tragen, wie er Marschallstufen hat, andernfalls mißlingt die Verhaftung oder Vorladung. Wird der Zacken zerstört, ist die Wirkung der Vorladung oder Verhaftung aufgehoben. Nimmt er sein Ordensamulett ab, so fallen alle Zacken zerbrochen zu Boden. Ein Zacken verschwindet von selbst, wenn der daran geknüpfte Prozess beendet oder eine Woche pro Marschallstufe verstrichen ist. Im letzten Fall verschwinden der Geas des Vorgeladenen oder der Verhaftete taucht dort wieder auf, wo er verhaftet wurde.

Verhaftung (ÜF): Mit dieser Fähigkeit kann der Marschall einen gefährlichen Verdächtigen in eine außerdimensionale Zelle sperren, wo er bis zu seiner Verhandlung ausharrt. Der Marschall muß als Standard-Aktion die Verhaftung laut ausrufen, woraufhin er drei Runden Zeit hat, sie mit seinem nächsten Gnädigen Angriff auszuführen. Trifft der Marschall die Zielperson, hat sie die Möglichkeit, mit einem erfolgreichen Willensrettungswurf SG (10 + Marschallstufen + Weisheitsbonus des Marschalls) der Verhaftung zu entgehen. Trifft der Marschall den Verdächtigen nicht oder gelingt ihm der Willensrettungswurf, so muß der Marschall drei Kampfrunden abwarten, bis er erneut eine Verhaftung durchführen kann.

Die ausbruchsichere Zelle liegt gut versteckt auf der Ebene der Gerechten Göttin. Nur mit einem Wunsch oder einem Wunder kann der Verhaftete aus der Zelle fliehen. Er kann sich in der Zelle normal und magisch heilen, auch wird er dort ausreichend ernährt.

Nur vernunftbegabte Kreaturen können auf diese Weise verhaftet werden. Verlorene oder grundböse Kreaturen sind von Verhaftungen nicht betroffen.

Erlösung (ÜF): Ab der sechsten Stufe kann ein Marschall Untote vernichten oder extraplanare Wesen auf ihre eigene Ebene zurücktreiben. Der Marschall muß als Standard-Aktion die Erlösung laut verkünden und in den nächsten drei Runden einen gnädigen Angriff gegen das Ziel führen. Trifft der Marschall, so kann das Opfer nur noch mit einem erfolgreichen Rettungswurf der Erlösung entgehen. Dazu muß ihm ein Willensrettungswurf gegen SG (10 + Gesamtstufen des Marschalls – TW der Kreatur + Weisheitsbonus des Marschalls) gelingen. Ist ein Untoter das Ziel der Erlösung, so ist er bei mißglücktem Rettungswurf sofort vernichtet, eine extraplanare Kreatur ist verbannt. Trifft der Marschall die Kreatur nicht oder

gelingt der Zielkreatur ihr Rettungswurf, so muß der Marschall drei Kampfrunden abwarten, bis er erneut versuchen kann, eine Erlösung durchzuführen.

Aura der Gerechtigkeit (ÜF): Ab der achten Stufe strahlt der Marschall eine Aura von 1,5 Metern Radius aus. Die Aura eines rechtschaffen-guten Marschalls gibt ihm und allen Verbündeten, die in der Aura stehen, einen *deflections* Bonus gegen Angriffe böser Kreaturen von +1 und einen Resistenz-Bonus gegen Zauber böser Kreaturen von +1.

Weiterhin können keine von bösen Kreaturen beschworenen Wesen die Aura betreten. Dieser Schutz endet, sobald aus der Aura heraus ein Angriff gegen das beschworene Wesen durchgeführt wird, oder die Aura zum Bedrängen der beschworenen Kreatur benutzt wird.

Die Aura eines rechtschaffen-neutralen Marschalls wirkt gegen Angriffe, Zauber und beschworene Wesen von chaotischen Kreaturen.

Standgericht (ÜF): Nicht immer ist die Zeit vorhanden, ein ordentliches irdisches Gericht einzuberufen. In solchen Fällen wird ein mächtiger Marschall ausgesandt, um ein göttliches, unangreifbares Schnellgerichtsverfahren herabzurufen. Der Marschall muß als Standard-Aktion lauthals das Standgerichtsverfahren ankündigen und in den nächsten drei Runden einen Gnädigen Angriff gegen den Beklagten führen. Trifft der Marschall, so kann der Angeklagte nur noch mit einem erfolgreichen Rettungswurf dem Standgericht entgehen. Dazu muß ihm ein Willensrettungswurf gegen SG (10 + Gesamtstufen des Marschalls – TW der Kreatur + Weisheitsbonus des Marschalls) gelingen.

Der Marschall kann von der Stimme der Gerechten Göttin, die die Richterin ist, zu seiner Bewertung der Untaten des Beklagten befragt werden. Ein Wesen, über das ein göttliches Standgericht gehalten wird, kann freigesprochen, verflucht, mit einer Quest belegt, vorübergehend gefangen genommen oder hingerichtet werden; jede Strafe liegt im unangreifbaren Ermessen der Gerechten Göttin. Das Standgericht findet auf magische Weise in einer Kampfrunde statt, und nicht immer wird der Marschall über das Urteil informiert. Ein Marschall akzeptiert das Urteil der Gerechten Göttin in jedem Fall.

Diese Fähigkeiten kann ein Marschall nur einmal pro Woche einsetzen.

Ex-Marschall: Ein Marschall, der den Verlockungen des Bösen nicht widersteht und sich nicht länger an gutes Recht und Ordnung hält, verliert sofort alle Klassenfertigkeiten. Er kann nicht weiter als Marschall aufsteigen, bis er Buße getan hat. Bleibt er auf seinen neuen, finsternen Wegen, wird er ein Ex-Marschall. Wählt ein Ex-Marschall den Weg eines Finsternen Streiters, so kann er seine Marschall-Stufen wie die eines gefallenen Paladins anrechnen.

Beispielcharakter Sir Juty:

Sir Juty war ein einfacher, etwas zielloser Kämpfer, bis er selbst als Zeuge von einem Marschall vorgeladen wurde. Er erkannte das Gute und Richtige in der Arbeit eines Marschalls, und Juty entschloß sich, sich auf die notwendigen Fertigkeiten zu konzentrieren, die Voraussetzung für die Berufung zum Marschall sind.

Sir Juty ist nun ein erfolgreicher Erlöser und Verhafter und hat sich sogar unter Paladinen einen gewissen Ruf erworben. Juty ist sich nicht zu schade, mit Spezialisten auf anderen Gebieten zu paktieren, um an seine Zielperson zu kommen. Sein diplomatisches Talent und seine vielfältige Sprachkunde machen ihn zum Sonderermittler in speziellen Fällen.

SIR JUTY, Medium-size Male Human
Fighter7 Rogue1 Marshall6

HIT DICE: (7d10)+(1d6)+(6d8)+42
HIT POINTS: 109
INITIATIVE: +0
SPEED: Walk 20'
AC: 20 (flatfooted 20, touch 10)
ATTACKS: *Flail (Heavy/Cold Iron/+1/ Merciful Attack/Lawful) +19/+14/+9 (18-20/x2)
DAMAGE: *Flail (Heavy/Cold Iron/+1/ Merciful Attack/Lawful) 1d10+10; (perhaps +1d6 Sneak Attack)
VISION: Normal
FACE / REACH: 5.0 ft. / 5
SQ: Marshall-Abilities: Merciful Attack (lawful; damage+1), Summons, Detention, Salvation; Sneak Attack +1d6; Trapfinding
SAVES: Fortitude: +10, Reflex: +6, Will: +8
ABILITIES: STR 19 (+4), DEX 10 (+0), CON 16 (+3), INT 14 (+2), WIS 12 (+1), CHA 8 (-1)

SKILLS: Appraise 2; Balance -5; Bluff -1; Climb 9; Concentration 3; Craft (Untrained) 2; **Diplomacy 16**; Disguise -1; Escape Artist -5; Forgery 2; Gather Information -1; Handle Animal 9; Heal 1; Hide -5; Intimidate -1; Jump 3; Listen 1; Move Silently -5; **Ride 18**; Search 2; **Sense Motive 18**; Speak Language (**Celestial, Giant, Orc, Elven, Abyssal**); Spot 8; Survival 1; Swim -6;

FEATS: Armor Proficiency (Heavy), Armor Proficiency (Light), Armor Proficiency (Medium), **Blind Fight**, Cleave, Combat Expertise, **Great Cleave**, **Improved Trip**, Martial Weapon Proficiency, Power Attack, Improved Critical (Flail (Heavy)), Shield Proficiency, Simple Weapon Proficiency, Tower Shield Proficiency, Track, Weapon Focus (Flail (Heavy)), Weapon Specialization (Flail (Heavy))

CR: 14

ALIGNMENT: Lawful Good

POSSESSIONS: Flail (Heavy/Cold Iron/+1); Full Plate (Adamantine/+2); Warhammer; Shield (Heavy)

Sir Juty ließe sich auch gut als Zwerg aufstellen.

Für den Prestigeklassen-Contest 2005 auf www.dnd-gate.de
von Rogan mit OpenOffice, PCGen und der HeroMaschine 2.0 ausgearbeitet
Eine große Hilfe waren die D20-Regeln von Sovelier/Sage auf www.systemreferencedocuments.org.
Dank an diejenigen, die unter <http://forum.dnd-gate.de/viewtopic.php?t=10037> den Marschall verbessert haben.
Anmerkungen, Verbesserungen und Erfahrungen dort oder an RoganDnD<ätt>gmx.net.