

DAS BUCH DES HEILERS

Eine Spielhilfe für Dungeonslayers 4.0

Das Buch des Heilers © 2014 Friedemann Schneider



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz*:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

WEILER

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten. Heiler nutzen überwiegend defensive Zauber.

Klassenbonus: VE oder AU +1 **Eigenschaftshöchstwerte:** VE und AU +1

RÜSTUNG

Stoff	Leder	Kette	Platte	Schienen	Helme	Schilder
Ja	Ja	--	--	nur Leder	--	Alle

LP-KOSTEN FÜR STEIGERUNG

ST	HÄ	GE	BE	VE	AU	LK	TP	Sprache/Schrift
3	3	3	3	2	2	1	3	1

TALENTE

STUFE 1

<i>Alchemie V</i>	+1 Bonus auf Trankherstellung und -identifikation
Ausweichen III (Kampf)	Einen Nahkampfangriff ignorieren
Bildung V	+2 Bonus auf Allgemeinwissen/Rätsel lösen
Charmant III	+2 Bonus auf soziale Interaktion
Diener der Dunkelheit III	Angriff +1 gegen Diener des Lichts; Abwehr +1 gegen Lichtzauber
<i>Diener des Lichts V</i>	Abwehr +1 gegen Diener der Dunkelheit; Abwehr +1 gegen Schattenzauber
Einstecker III	+3LK; Bonus gegen Gifte und Krankheiten
<i>Fürsorger III</i>	+1 Bonus auf Heil- und Schutzzauber
Genesung V (einmalig)	+1 KÖR, falls wiederbelebt
Glückspilz III (24h)	Patzer ignorieren und Wurf wiederholen
Handwerk III	+3 Bonus auf ein spezielles Handwerk
Instrument III	+3 Bonus auf ein spezielles Instrument
Magieresistent III	Abwehr +2 gegen Zauber, nicht gegen Elemenarschaden
<i>Manipulator III</i>	+1 Bonus auf geistesbeeinflussende Zauber [!]
Reiten III	+2 Bonus auf Reitenproben; Schlagen +1 im Reiterkampf
<i>Runenkunde V</i>	+1 Bonus auf Schriftrollenherstellung und -identifikation
<i>Rüstzauberer I</i>	+2 PA-Malus auf Zaubern/Zielzaubern
Schlitzohr III	+3 Bonus auf Feilschen, Handeln, Bluffen, Lügen
Schnelle Reflexe III	Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben
Schwimmen III	+3 Bonus auf Schwimmen
<i>Umdenken V (einmalig)</i>	Zauber verlieren und neue erlernen
Wahrnehmung V	+2 Bonus auf Wahrnehmungsproben (Suchen, Bemerkend...)
<i>Wechsler V</i>	+2 Bonus auf Zauber wechseln
Wissensgebiet III	+3 Bonus auf spezielles Wissensgebiet

TALENTE

STUFE 4

<i>Abklingen V</i>	<i>Abklingzeit aller Zauber -1 Runde</i>
Akrobat III	+2 Bonus auf athletische Proben
Flink III	Laufen +1m
Heimlichkeit III	+2 Bonus auf Schleichen, Verstecken, Taschendiebstahl
<i>Vertrauter III</i>	ein Vertrauter mit VE+1, Bonus +1 auf speziellen Kampfwert
<i>Zaubermacht III (Kampf)</i>	Zaubern/Zielzauber +GEI für 1 Runde, falls Schadenszauber

STUFE 8

Blocker III	Abwehr +2 bei voller Schildabwehr; Abwehrpatzer wiederholen (Kampf); Zurückdrängen verhindern
Diebeskunst III	+2 Bonus auf Fallen entdecken, entschärfen, Taschendiebstahl, Schloß knacken und Glücksspiel
In Deckung III	Abwehr +2 bei voller Abwehr
Kämpfer III	Schlagen +1
Nekromantie III	+2 Bonus auf Untote erwecken, kontrollieren und bannen
Schütze III	Schießen +1, Zielzauber +1
Standhaft III	Bewusstlos erst ab -Rang x3 LK
<i>Verheerer III</i>	GA-1 bei Schadenszauber

STUFE 10

<i>Einbetten V</i>	+1 Bonus auf Herstellung mag. Gegenstände, Tränke, Schriftrollen
Heldenglück III (24h)	Würfelwurf wiederholen

STUFE 12

Blitzmacher III	+1 Bonus auf Blitzzauber
<i>Frontheiler V (24h)</i>	Abklingzeit eines Heilzaubers ignorieren
Jäger III	+2 Bonus auf Wildnisproben; eine Mahlzeit finden
Parade III	Abwehr +1 gegen Nahkampfangriffe
Scharfschütze III	GA-1 bei Fernkampfangriff
<i>Tod entrinnen III</i>	+1LK pro Runde bis 1LK, falls bewusstlos und nicht tot
<i>Vergeltung III (Kampf)</i>	Schlagen + Rang Diener des Lichts/Dunkelheit x4
Verletzen III	GA-1 bei Nahkampfangriff

STUFE 15

Meister seiner Klasse I	ein Klassenattribut +1
<i>Spruchmeister III (24h)</i>	Abklingzeit eines speziellen Zaubers ignorieren

STUFE 20

Meister aller Klassen I	ein beliebiges Attribut +1
-------------------------	----------------------------

DRUIDE

Druiden sind Bewahrer der Natur, die sich mit Tieren verständigen oder sogar deren Gestalt annehmen können.

VORAUSSETZUNGEN

Heiler der Stufe 10+

STUFE 10

Jäger V +2 Bonus auf Wildnisproben; eine Mahlzeit finden
Kraft der Bestie V +2 Bonus auf alle Kampfwerte in Tiergestalt
Reiten V Schlagen +1 im Reiterkampf, +2 Bonus auf Reitenproben
Tiergestalt V (24h) Verwandlung in normal großes Tier
Tiermeister III +3 Bonus auf Tierumgang; aggressive Tiere beruhigen(24h)
Vertrautenband X +3 verteilen auf Eigenschaften eines Vertrauten;
Stufenanstieg bei Vertrautem
Vertrauter X ein Vertrauter mit VE+1, Bonus +1 auf speziellen Kampfwert

STUFE 12

Schutz vor Elementen V (24h) Abwehr +5 gegen abwehrbarem Elementarschaden;
Umwelteinflüsse senken, auch für 2 Kameraden

STUFE 14

Bärgestalt V (24h) Verwandlung in Bär/größes Tier

STUFE 16

Adlergestalt V (24h) Verwandlung in Adler/Vogel

KAMPFMÖNCH

Mönche stählen ihren Geist durch Meditation und ihren Körper im waffenlosen Kampf.

VORAUSSETZUNGEN

Heiler der Stufe 10+
Ordensmitgliedschaft

STUFE 10

Akrobat V +2 Bonus auf athletische Proben
Ausweichen V (Kampf) Einen Nahkampfangriff ignorieren
Heimlichkeit V +2 Bonus auf Schleichen, Verstecken, Taschendiebstahl
In Deckung V Abwehr +2 bei voller Abwehr
Schnelle Reflexe V Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben
Waffenloser Meister V WB+1, GA-1; Initiative +1, Abwehr +1 falls nur Stoffrüstung

STUFE 12

Ich muss weg! III Alle Nahkampfangriffe durch Flucht eine Runde ignorieren
Schutz vor Elementen III (24h) Abwehr +5 gegen abwehrbarem Elementarschaden;
Umwelteinflüsse senken, auch für 2 Kameraden
Verdrücken III Rennen +1m; Befreien aus Fesseln mit AGI+BE

STUFE 14

Brutaler Hieb III (Kampf) Schlagen +KÖR
Dämonen zerschmettern III (24h) Nicht abwehrbarer Nahkampfangriff gegen Dämonen
Manipulator V +1 Bonus auf geistesbeeinflussende Zauber [!]
Tiermeister III +3 Bonus auf Tierumgang; aggressive Tiere beruhigen (24h)
Untote zerschmettern III (24h) Nicht abwehrbarer Nahkampfangriff gegen Untote

STUFE 16

Friedvoller Hieb III (24h) lähmender, waffenloser Angriff
Rundumschlag III Schlagen -1, Abwehr -2 pro Gegner, mit 2h-Waffe/waffenlos

KLERIKER

Kleriker heilen im Namen ihrer Gottheit, helfen aber auch in Wehr und Waffen.

VORAUSSETZUNGEN

Heiler der Stufe 10+
Ordensmitgliedschaft

STUFE 10

Blocker V Abwehr +2 bei voller Schildabwehr; Abwehrpatzer wiederholen (Kampf); Zurückdrängen verhindern
Gerüstet II Klassenfremde Rüstung tragen
Rüstträger V +0,5m Laufen-Malus durch Rüstung
Rüstzauberer III +2 PA-Malus auf Zaubern/Zielzaubern
Untote zerschmettern III (24h) Nicht abwehrbarer Nahkampfangriff gegen Untote

STUFE 12

Dämonen zerschmettern III (24h) Nicht abwehrbarer Nahkampfangriff gegen Dämonen
Kämpfer V Schlagen +1

STUFE 14

Brutaler Hieb III (Kampf) Schlagen +KÖR

STUFE 16

Vergeltung V (Kampf) Schlagen + Rang Diener des Lichts/Dunkelheit x4
Verheerer V GA-1 bei Schadenszauber

HINWEISE

DER HEILER

DER DRUIDE

Der Druiden kann für das Talent *Vertrauter* alle Tiere bis einschließlich Größenkategorie *groß* wählen. Ist der Vertraute in seiner Nähe, dann erhält er einen Bonus von +1 auf *Zaubern* oder *Zielzauber*.

Settingoption Caera: Druiden werden nur Menschen, die von anderen Druiden (Stufe 16+) geweiht werden.

DER KAMPFMÖNCH

Settingoption Caera: Kampfmönche werden nur im Wan-Fu-Kloster ausgebildet. Das Kloster nimmt nur Menschen auf.

DER KLERIKER