

# DAS BUCH DES KRIEGERERS

Eine Spielhilfe für Dungeonslayers 4.0

Das Buch des Kriegers © 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.

# KRIEGER

Krieger sind die Charaktere fürs Grobe. Im Nahkampf meist ganz weit vorne zu finden und gut am schweren Rüstzeug und der Anzahl an brutalen Waffen zu erkennen.

**Klassenbonus:** ST oder HÄ +1 **Eigenschaftshöchstwerte:** ST und HÄ +1

## RÜSTUNG

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

## LP-KOSTEN FÜR STEIGERUNG

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

## TALENTE

### STUFE 1

Ausweichen III (Kampf)	Einen Nahkampfangriff ignorieren
Bildung V	+2 Bonus auf Allgemeinwissen/Rätsel lösen
Blocker III	Abwehr +2 bei voller Schildabwehr; Abwehrpatzer wiederholen (Kampf); Zurückdrängen verhindern
Charmant III	+2 Bonus auf soziale Interaktion
Diener der Dunkelheit III	Angriff +1 gegen Diener des Lichts;
Diener des Lichts III	Abwehr +1 gegen Lichtzauber
Einstecker V	Abwehr +1 gegen Schattenzauber
Genesung V (einmalig)	+3LK; Bonus gegen Gifte und Krankheiten
Glückspilz III (24h)	+1 KÖR, falls wiederbelebt
Handwerk III	Patzer ignorieren und Wurf wiederholen
Instrument III	+3 Bonus auf ein spezielles Handwerk
Kämpfer III	+3 Bonus auf ein spezielles Instrument
Magieresistent III	Schlagen +1
Parade III	Abwehr +2 gegen Zauber, nicht gegen Elementarschaden
Reiten III	Abwehr +1 gegen Nahkampfangriffe
Schlitzohr III	+2 Bonus auf Reitenproben; Schlagen +1 im Reiterkampf
Schnelle Reflexe III	+3 Bonus auf Feilschen, Handeln, Bluffen, Lügen
Schwimmen III	Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben
Standhaft III	+3 Bonus auf Schwimmen
Wahrnehmung V	Bewusstlos erst ab -Rang x3 LK
Wissensgebiet III	+2 Bonus auf Wahrnehmungsproben (Suchen, Bemerk...)
Zwei Waffen V	+3 Bonus auf spezielles Wissensgebiet
	+2 Malus auf Schlagen und Abwehr mit zwei Waffen

## TALENTE

### STUFE 4

Akrobat III	+2 Bonus auf athletische Proben
Brutaler Hieb III (Kampf)	Schlagen +KÖR
Heimlichkeit III	+2 Bonus auf Schleichen, Verstecken, Taschendiebstahl
Rüstträger V	+0,5m Laufen-Malus durch Rüstung
Verletzen III	GA-1 bei Nahkampfangriff

### STUFE 8

Diebeskunst III	+2 Bonus auf Fallen entdecken, entschärfen, Taschendiebstahl, Schloß knacken und Glücksspiel
Flink III	Laufen +1m
In Deckung III	Abwehr +2 bei voller Abwehr
Jäger III	+2 Bonus auf Wildnisproben; eine Mahlzeit finden
Panzerung zerschmettern III	PA-1 bei zufälligem nichtmagischem Rüstungsteil
Prügler III	GA-5 bei Immersieg-Angriff mit Wucht Waffen
Schütze III	Schießen +1, Zielzauber +1
Waffenkenner III	Schlagen +1, GA-1 für eine spezielle Waffe

### STUFE 10

Heldenglück III (24h)	Würfelwurf wiederholen
-----------------------	------------------------

### STUFE 12

Aderschlitzer III	GA-5, falls Angriff mit Klingewaffe <= Rang
Scharfschütze III	GA-1 bei Fernkampfangriff

### STUFE 15

Meister seiner Klasse I	ein Klassenattribut +1
Vernichtender Schlag III (24h)	Nicht abwehrbarer Nahkampfangriff

### STUFE 20

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

## BERSERKER

Die rohen Berserker steigern sich in die Kampfeswut, können gut einstecken und richten unter ihren Feinden verheerenden Schaden an.

### VORAUSSETZUNGEN

Krieger der Stufe 10+

#### STUFE 10

<i>Brutaler Hieb V (Kampf)</i>	<i>Schlagen +KÖR</i>
<i>Einstecker X</i>	<i>+3LK; Bonus gegen Gifte und Krankheiten</i>
<i>Kämpfer V</i>	<i>Schlagen +1</i>
<i>Raserei V</i>	<i>Schlagen +2, Abwehr -1</i>
<i>Schlachtruf III (Kampf)</i>	<i>+1 Bonus auf Angriffe für W20/2 Runden für 3 Kameraden</i>

#### STUFE 12

<i>Panzerung zerschmettern V</i>	<i>PA-1 bei zufälligem nichtmagischem Rüstungsteil</i>
<i>Schnelle Reflexe V</i>	<i>Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben</i>

#### STUFE 14

<i>Rundumschlag III</i>	<i>Schlagen -1, Abwehr -2 pro Gegner, mit 2h-Waffe/waffenlos</i>
<i>Verletzen V</i>	<i>GA-1 bei Nahkampfangriff</i>

## WAFFENMEISTER

Waffenmeister setzen auf Schnelligkeit und fatale Treffer mit zahlreichen Waffen.

### VORAUSSETZUNGEN

Krieger der Stufe 10+

#### STUFE 10

<i>Kämpfer V</i>	<i>Schlagen +1</i>
<i>Parade V</i>	<i>Abwehr +1 gegen Nahkampfangriffe</i>
<i>Perfektion V</i>	<i>Schlagen +1, GA-1 für Talent Waffenkenner</i>
<i>Schnelle Reflexe V</i>	<i>Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben</i>
<i>Waffenkenner V</i>	<i>Schlagen +1, GA-1 für eine spezielle Waffe</i>

#### STUFE 12

<i>Schütze V</i>	<i>Schießen +1, Zielzauber +1</i>
------------------	-----------------------------------

#### STUFE 14

<i>Scharfschütze V</i>	<i>GA-1 bei Fernkampfangriff</i>
<i>Verletzen V</i>	<i>GA-1 bei Nahkampfangriff</i>

#### STUFE 16

<i>Salve III (Kampf)</i>	<i>+1 Fernkampfangriff</i>
<i>Sehnenschneider III (Kampf)</i>	<i>Abwehr/2, Angriff verursacht Schaden/2 und -0,5m Laufen</i>

## PALADIN

Paladine dienen einem heiligen Orden, können aber die Vorzüge ihrer Heldenklasse verlieren, sollten sie gegen den Willen ihrer Gottheit handeln.

### VORAUSSETZUNGEN

Krieger der Stufe 10+  
Ordensmitgliedschaft

### ZAUBERZUGANG

Paladine können Heilersprüche wirken. Die Spruchzugangsstufen entsprechen denen des Heilers +9 (beispielsweise Heilende Hand ab Stufe 10, Wiederbelebung ab 19).

### STUFE 10

Blocker V	Abwehr +2 bei voller Schildabwehr; Abwehrpatzer wiederholen (Kampf); Zurückdrängen verhindern
Diener des Lichts V	Abwehr +1 gegen Diener der Dunkelheit; Abwehr +1 gegen Schattenzauber
Fürsorger III	+1 Bonus auf Heil- und Schutzzauber
Reiten V	+2 Bonus auf Reitenproben; Schlagen +1 im Reiterkampf
Rüstzauberer III	+2 PA-Malus auf Zaubern/Zielzaubern
Umdenken V (einmalig)	Zauber verlernen und neue erlernen
Vertrauter I	ein Vertrauter mit VE+1, Bonus +1 auf speziellen Kampfwert
Wechsler V	+2 Bonus auf Zauber wechseln

### STUFE 12

Dämonen zerschmettern III (24h)	Nicht abwehrbarer Nahkampfangriff gegen Dämonen
Kämpfer V	Schlagen +1
Schlachtruf III (Kampf)	+1 Bonus auf Angriffe für W20/2 Runden für 3 Kameraden
Untote zerschmettern III (24h)	Nicht abwehrbarer Nahkampfangriff gegen Untote
Vertrautenband V	+3 verteilen auf Eigenschaften eines Vertrauten; Stufenanstieg bei Vertrautem
Zaubermacht III (Kampf)	Zaubern/Zielzauber +GEI für 1 Runde, falls Schadenszauber

### STUFE 14

Verheerer III	GA-1 bei Schadenszauber
---------------	-------------------------

### STUFE 16

Tod entrinnen III	+1LK pro Runde bis 1LK, falls bewusstlos und nicht tot
Vergeltung III (Kampf)	Schlagen + Rang Diener des Lichts/Dunkelheit x4

## HINWEISE

### DER KRIEGER

### DER BERSERKER

**Settingoption Caera:** Berserker können nur Barbaren aus dem Umbarlabecken, Zwerge und Wyndländer werden.

### DER PALADIN

Wenn ein Paladin das Talent *Vertrauter* wählt, dann schließt sich ihm immer ein Schlachtross an. Ist das Ross in seiner Nähe, erhält er einen Bonus von +1 auf *Abwehr* oder *Schlagen*.

**Settingoption Caera:** Ein Paladin ist immer ein menschlicher Templer der Helia, der in Sunbrador geweiht wurde.

### DER WAFFENMEISTER