

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 Wuchtwaffen
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