

DAS BUCH DES SPÄHERS

Eine Spielhilfe für Dungeonslayers 4.0

Das Buch des Spähers © 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.

SPÄHER

Schnelligkeit und Heimlichkeit sind die Gebiete des Spähers. Bevorzugt wird der Kampf aus der Entfernung und Bogen oder Armbrust sind unentbehrliche Begleiter.

Klassenbonus: BE oder GE +1 **Eigenschaftshöchstwerte:** BE und GE +1

RÜSTUNG

Stoff	Leder	Kette	Platte	Schienen	Helme	Schilde
Ja	Ja	Ja	--	Alle	Alle	Alle

LP-KOSTEN FÜR STEIGERUNG

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

TALENTE

STUFE 1

<i>Akrobat III</i>	+2 Bonus auf <i>athletische Proben</i>
Ausweichen III (Kampf)	Einen Nahkampfangriff ignorieren
Bildung V	+2 Bonus auf Allgemeinwissen/Rätsel lösen
Charmant III	+2 Bonus auf soziale Interaktion
<i>Diebeskunst III</i>	+2 Bonus auf <i>Fallen entdecken, entschärfen, Taschendiebstahl, Schloß knacken und Glücksspiel</i>
Diener der Dunkelheit III	Angriff +1 gegen Diener des Lichts; Abwehr +1 gegen Lichtzauber
Diener des Lichts III	Abwehr +1 gegen Diener der Dunkelheit; Abwehr +1 gegen Schattenzauber +3LK; Bonus gegen Gifte und Krankheiten
Einstecker IV	<i>Laufen +1m</i>
<i>Flink III</i>	+1 KÖR, falls wiederbelebt
Genesung V (einmalig)	Patzer ignorieren und Wurf wiederholen
Glückspilz III (24h)	+3 Bonus auf ein spezielles Handwerk
Handwerk III	+2 Bonus auf <i>Schleichen, Verstecken, Taschendiebstahl</i>
<i>Heimlichkeit III</i>	+3 Bonus auf ein spezielles Instrument
Instrument III	+2 Bonus auf <i>Wildnisproben; eine Mahlzeit finden</i>
<i>Jäger III</i>	Abwehr +2 gegen Zauber, nicht gegen Elementarschaden
Magieresistent III	+2 Bonus auf Reitenproben; Schlagen +1 im Reiterkampf
Reiten III	+3 Bonus auf Feilschen, Handeln, Bluffen, Lügen
Schlitzohr III	Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben
Schnelle Reflexe III	+3 Bonus auf Schwimmen
Schwimmen III	<i>Schießen +1, Zielzauber +1</i>
<i>Schütze III</i>	+2 Bonus auf Wahrnehmungsproben (Suchen, Bemerken...)
Wahrnehmung V	+3 Bonus auf spezielles Wissensgebiet
Wissensgebiet III	

TALENTE

STUFE 4

Blocker III	Abwehr +2 bei voller Schildabwehr; Abwehrpatzer wiederholen (Kampf); Zurückdrängen verhindern
<i>Fieser Schuss III (Kampf)</i>	<i>Schießen +AGI</i>
Standhaft III	Bewusstlos erst ab -Rang x3 LK

STUFE 8

<i>Aderschlitzer III</i>	<i>GA-5, falls Angriff mit Klingewaffe < Rang</i>
Brutaler Hieb III (Kampf)	Schlagen +KÖR
In Deckung III	Abwehr +2 bei voller Abwehr
Kämpfer III	Schlagen +1
Parade III	Abwehr +1 gegen Nahkampfangriffe
Rüstträger III	+0,5m Laufen-Malus durch Rüstung
<i>Scharfschütze III</i>	<i>GA-1 bei Fernkampfangriff</i>
Verletzen III	GA-1 bei Nahkampfangriff
Vertrauter III	ein Vertrauter mit VE+1, Bonus +1 auf speziellen Kampfwert
Zwei Waffen V	+2 Malus auf Schlagen und Abwehr mit zwei Waffen

STUFE 10

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

STUFE 12

Waffenkenner III	Schlagen +1, GA-1 für eine spezielle Waffe
------------------	--

STUFE 15

<i>Präziser Schuss III (24h)</i>	<i>Nicht abwehrbarer Fernangriff</i>
Meister seiner Klasse I	ein Klassenattribut +1

STUFE 20

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

ATTENTÄTER

Diese treffsicheren Mörder schlagen schnell und tödlich zu, sei es aus sicherer Entfernung oder mit einer vergifteten Dolchklinge.

VORAUSSETZUNGEN

Späher der Stufe 10+

STUFE 10

Akrobat V	+2 Bonus auf athletische Proben
Ausweichen V (Kampf)	Einen Nahkampfangriff ignorieren
Heimlichkeit V	+2 Bonus auf Schleichen, Verstecken, Taschendiebstahl
<i>Hinterhältiger Angriff III (Kampf)</i>	<i>Schlagen +GE xRang, falls Angriff hinterrücks mit Mordwaffe (Dolch, Würge draht, ...)</i>
In Deckung V	Abwehr +2 bei voller Abwehr
Perfektion III	Schlagen +1, GA-1 für Talent Waffenkenner
Scharfschütze V	GA-1 bei Fernkampfangriff
Schnelle Reflexe V	Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben
Schütze V	Schießen +1, Zielzauber +1
Wahrnehmung X	+2 Bonus auf Wahrnehmungsproben (Suchen, Bemerken...)

STUFE 12

Fieser Schuss V (Kampf)	Schießen +AGI
Kämpfer V	Schlagen +1
Kletterass III	+2 Bonus auf Klettern; +1m Klettern; Klettern auch kopfüber
<i>Sehnenschneider III (Kampf)</i>	<i>Abwehr/2, Angriff verursacht Schaden/2 und -0,5m Laufen</i>
<i>Verletzen V</i>	<i>GA-1 bei Nahkampfangriff</i>

STUFE 14

<i>Gezieltes Gift III</i>	<i>Giftwirkung bei Angriffen verstärken</i>
<i>Meucheln III</i>	<i>GA-5 bei Talent hinterhältigem Angriff</i>
Salve III (Kampf)	+1 Fernkampfangriff
Sattelschütze III	beritten Schießen, +5 Malus
Schlossknacker III	+2 Bonus auf Schlösser Knacken; 2. Versuch möglich
Verdrücken III	Rennen +1m; Befreien aus Fesseln mit AGI+BE

MEISTERDIEB

Wahre Meister im Schlösser knacken, Bestehlen und die Flucht ergreifen.

VORAUSSETZUNGEN

Späher der Stufe 10+

STUFE 10

Akrobat V	+2 Bonus auf athletische Proben
Ausweichen V (Kampf)	Einen Nahkampfangriff ignorieren
<i>Beute Schätzen V</i>	<i>+3 Bonus auf Werte schätzen und Magie erspüren</i>
<i>Diebeskunst V</i>	<i>+2 Bonus auf Fallen entdecken, entschärfen, Taschendiebstahl, Schloß knacken und Glücksspiel</i>
Heimlichkeit V	+2 Bonus auf Schleichen, Verstecken, Taschendiebstahl
<i>Ich muss weg! V</i>	<i>Alle Nahkampfangriffe durch Flucht eine Runde ignorieren</i>
In Deckung V	Abwehr +2 bei voller Abwehr
<i>Kann ich mal vorbei? V (24h)</i>	<i>Wahrnehmung -Stufe für Rang Runden durch Ablenkung</i>
<i>Langfinger III (24h)</i>	<i>Taschendiebstahl +AGI</i>
<i>Schlitzohr V</i>	<i>+3 Bonus auf Feilschen, Handeln, Bluffen, Lügen</i>
<i>Schlossknacker V</i>	<i>+2 Bonus auf Schlösser Knacken; 2. Versuch möglich</i>
Schnelle Reflexe V	Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben
<i>Verdrücken III</i>	<i>Rennen +1m; Befreien aus Fesseln mit AGI+BE</i>
Wahrnehmung X	+2 Bonus auf Wahrnehmungsproben (Suchen, Bemerken...)

STUFE 12

Kletterass III	+2 Bonus auf Klettern; +1m Klettern; Klettern auch kopfüber
<i>Zauber auslösen III</i>	<i>Zauber einer speziellen Klasse von Schriftrollen auslösen</i>

STUFE 14

Schütze V	Schießen +1, Zielzauber +1
-----------	----------------------------

STUFE 16

<i>Glückspilz V (24h)</i>	<i>Patzer ignorieren und Wurf wiederholen</i>
---------------------------	---

WALDLÄUFER

Waldläufer sind Kundschafter, die das Leben in der Wildnis bevorzugen und ausgezeichnete Bogenschützen abgeben.

VORAUSSETZUNGEN

Späher der Stufe 10+

STUFE 10

Fieser Schuss V (Kampf)
Jäger V
Reiten V
Sattelschütze III
Scharfschütze V
Schütze V
Vertrauter V
Wahrnehmung X

Schießen +AGI
+2 Bonus auf Wildnisproben; eine Mahlzeit finden
+2 Bonus auf Reitenproben; Schlagen +1 im Reiterkampf
beritten Schießen, +5 Malus
GA-1 bei Fernkampfangriff
Schießen +1, Zielzauber +1
ein Vertrauter mit VE+1, Bonus +1 auf speziellen Kampfwert
+2 Bonus auf Wahrnehmungsproben (Suchen, Bemerken...)

STUFE 12

Salve V (Kampf)
Tiermeister III
Vertrautenband V

+1 *Fernkampfangriff*
+3 Bonus auf Tierumgang; aggressive Tiere beruhigen (24h)
+3 verteilen auf Eigenschaften eines Vertrauten;
Stufenanstieg bei Vertrautem

STUFE 14

Kletterass III

+2 Bonus auf Klettern; +1m Klettern; Klettern auch kopfüber

HINWEISE

DER SPÄHER

Die Vertrauten eines Spähers sind Tiere wie Falke, Hund, Pferd oder Wolf. Ist der Vertraute in seiner Nähe, dann erhält er einen Bonus von +1 auf *Initiative* oder *Schießen*.

DER ATTENTÄTER

DER MEISTERDIEB

Settingoption Caera: Meisterdieb wird man nur in einer Großstadt wie Sturmklippe oder Vestrach.

DER WALDLÄUFER