

Kapitel 1 - Charaktere

Bei Dungeonslayers schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Charakters, der im Laufe seines Abenteuererlebens bis in die 20. Stufe aufsteigen kann, und dabei sein Können und seine Fähigkeiten verbessert. Ab der 10. Stufe kann ein Charakter außerdem eine sogenannte Heldenklasse wählen, wodurch er Zugang zu individuelleren Fähigkeiten erhält und sich spezialisiert.

Attribute & Eigenschaften

Jeder Dungeonslayer setzt sich aus neun Kernwerten (3 Attribute und 6 Eigenschaften) zusammen. Je höher ein Wert ist, desto besser.

Die 3 Attribute

Jeder Charakter verfügt über die drei Attribute Körper, Agilität und Geist, welche zu Beginn Werte von 4 bis 8 erhalten, die man im weiteren Spielverlauf nur noch selten steigern kann.

Körper (KÖR):

Dieses Attribut steht dafür, wie fit ein Charakter und wie kräftig seine Statur ist.

Ein hoher Wert in KÖR macht einen Charakter vor allem ausdauernder und widerstandsfähiger gegen Schaden.

Eigenschaften: Stärke & Härte

Agilität (AGI):

Wie athletisch ein Charakter ist, wird durch seinen Wert in Agilität bestimmt.

Das Attribut AGI ist vor allem entscheidend, wenn es um Schnelligkeit geht.

Eigenschaften: Bewegung & Geschick

Geist (GEI):

Der Wert in Geist gibt Auskunft darüber, wie intelligent ein Charakter ist, und wie gut er andere beeinflussen kann.

GEI ist vornehmlich für Wissensfragen, die Wahrnehmung und den Einsatz magischer Kräfte

zuständig.

Eigenschaften: Verstand & Aura

Die 6 Eigenschaften

Es existieren sechs Eigenschaften, die paarweise den drei Attributen Körper, Agilität und Geist zugeordnet sind:

Körper: Stärke & Härte

Agilität: Bewegung & Geschick

Geist: Verstand & Aura

Während die Attribute nach der Charaktererschaffung kaum noch zu ändern sind, können die Eigenschaften im Spielverlauf noch gesteigert werden.

Stärke (ST):

Diese Eigenschaft verrät, wie kräftig ein Charakter ist, und ob er ordentlich zuschlagen kann. ST ist nötig, wenn man im Nahkampf möglichst viel Schaden austeilen will.

Attribut: Körper

Härte (HÄ):

Ist der Charakter ein robuster Brocken, den nichts so leicht umwirft, weder Schaden, Krankheit oder Gift?

Härte kommt vor allem ins Spiel, wenn es darum geht, Schaden abzuwehren.

Attribut: Körper

Bewegung (BE):

Hat der Charakter schnelle Reflexe oder ist er gar ein guter Athlet? Die Eigenschaft BE sorgt dafür, dass ein Charakter nicht stolpernd hinterher hinkt.

Attribut: Agilität

Geschick (GE):

Das Geschick steht für die Genauigkeit und Präzision eines Charakters und dafür, wie geübt er mit den Fingern ist. Für zielsicheres

Treffen im Fernkampf ist diese Eigenschaft besonders entscheidend.

Attribut: Agilität

Verstand (VE):

Verstand verrät, wie schlau und aufmerksam ein Charakter ist, ob er gut kombinieren kann und wie mächtig - sofern er ein Zauberwirker ist - sich seine Zaubersprüche entfalten.

Attribut: Geist

Aura (AU):

Die Eigenschaft Aura spiegelt das Auftreten und die Ausstrahlung des Charakters wider. Für das Wirken der meisten Zaubersprüche ist ein hoher Wert hier ebenfalls wichtig.

Attribut: Geist

Die Kampfwerte

Die Kampfwerte errechnen sich immer aus den aktuellen Kernwerten (also den Attributen und Eigenschaften) sowie der Ausrüstung - vornehmlich durch den Waffenbonus (WB) und die Panzerung (PA).

Ändert sich einer dieser Werte, so verändern sich auch die entsprechenden Kampfwerte.

Beispiel:

Der Krieger Kalthor (KÖR 8, ST 4) ist mit einem Langschwert (WB+2) bewaffnet, sein Wert in Schlagen beträgt also 14 (=8+4+2). Wenig später "findet" Kalthor einen Bihänder (WB+3) und beschließt, von nun an mit dieser Waffe zu kämpfen, wodurch sein Wert in Schlagen nun 15 (=8+4+3) beträgt.

Lebenskraft (KÖR+HÄ+10):

Abgekürzt mit LK, spiegelt dieser Kampfwert den Schaden wider, den ein Charakter einstecken kann, bevor er bewusstlos wird oder stirbt.

Abwehr (KÖR+HÄ+PA):

Mit der Abwehr wird erlittener Schaden gesenkt. Rüstungen erhöhen die Abwehr durch ihren Panzerungswert (PA).

Initiative (AGI + BE):

Die Initiative bestimmt, wie schnell man im Kampf an der Reihe ist. Manche Waffen und Rüstungen mindern den Wert.

Laufen (AGI/2+1):

Laufen steht für die Meter, die man sich in einer Kampfrunde bewegen kann.

Schlagen (KÖR+ST+WB):

Mit Schlagen greift man Gegner im Nahkampf an. Der Waffenbonus (WB) der eigenen Nahkampfwaffe wird dazu addiert.

Schießen (AGI+GE+WB):

Dieser Kampfwert wird für Angriffe mit Distanzwaffen benutzt. Der Waffenbonus (WB) der Fernkampfwaffe wird dazu addiert.

Zaubern (GEI+AU-PA):

Hiermit lösen Zauberwirker ihre Zauber (außer Zielzauber) aus. Der Zauberbonus (ZB) des jeweiligen Zaubers wird dazu gezählt, allerdings senkt Rüstung (außer aus Stoff) den Wert (wie auch den von Zielzauber) um den Panzerungswert (PA).

Zielzauber (GEI+GE-PA):

Mit diesem Kampfwert feuern Zauberwirker ihre Zielzauber auf Gegner. Der Zauberbonus (ZB) des aktiven Zauberspruchs wird addiert, PA abgezogen.

Charaktererschaffung

Bevor man einen Charakter erstellt, sollte geklärt sein, welchem Volk und welcher Klasse er (oder sie) angehören soll.

Beispiel:

Als Beispielcharakter dient uns ein elfischer Zauberer, da diese Kombination aus Volk und Klasse alle Bereiche der Charaktererschaffung abdeckt.

1. Volk wählen

Jeder Charakter gehört standardmäßig einem der drei Völker der Elfen, Menschen oder Zwerge an. Letztendlich bestimmt aber immer das gespielte Setting die Auswahl der spielbaren Völker.

Elfen

Die spitzohrigen, schlanken Elfen geben sowohl starke Krieger, geschickte Späher als auch talentierte Zauberwirker ab.

Volksbonus: BE, GE oder AU

Volksfähigkeiten: Leichtfüßig (Schleichen +2), Nachtsicht, Unsterblich (Altern kaum, sobald erwachsen; Tod nur durch Gewalt)

Menschen

Die anpassungsfähigen Menschen bringen eine Vielzahl unterschiedlichster Kulturen hervor und eignen sich gleichermaßen als Krieger, Späher oder Zauberwirker.

Volksbonus: Eine beliebige Eigenschaft

Volksfähigkeiten: 1 Talentpunkt gratis

Zwerge

Die zähen, oftmals grummeligen Bartträger bevorzugen ein Kriegerleben, eignen sich aber auch hervorragend für andere Klassen.

Volksbonus: ST, HÄ oder GE

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Langlebig (verlangsamtes Altern, sobald erwachsen), Zäh (Abwehr +1)

Elfen und Zwerge notieren ihre jeweiligen Volksfähigkeiten, Menschen erhalten stattdessen ihren ersten [Talentpunkt](#). Der Volksbonus wird für die spätere Attributverteilung benötigt.

VOLK	VOLKSFÄHIGKEITEN
Elf	Leichtfüßig, Nachtsicht, Unsterblich
Mensch	1 Talentpunkt
Zwerg	Dunkelsicht, Langlebig, Zäh

Beispiel:

Auf dem Charakterbogen notieren wir unter Volk "Elf" und vermerken die Volksfähigkeiten Leichtfüßig, Nachtsicht und Unsterblich.



2. Klasse wählen

Nun ist eine der drei Klassen Krieger, Späher oder Zauberwirker zu wählen. Spieler von Zauberwirkern müssen zudem festlegen, ob sie einen Heiler, Zauberer oder Schwarzmagier spielen möchten, wovon abhängt, welche Arten von Zaubersprüchen der Charakter benutzt.

Krieger

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

Klassenbonus: ST oder HÄ

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

Zauberwirker

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten.

Klassenbonus: VE oder AU

Heiler - überwiegend defensive Zauber

Zauberer - offensive und defensive Zauber

Schwarzmagier - überwiegend offensive Zauber

3. Attribute festlegen

Auf die Attribute Körper, Agilität und Geist werden nun 20 Punkte verteilt, wobei kein Wert über 8 sein darf.

Beispiel:

Geist ordnen wir Wert 8 zu. Dann verteilen wir auf Körper und auf Agilität jeweils 6 Punkte.

4. Eigenschaften festlegen

Nun werden 8 Punkte beliebig auf die sechs Eigenschaften verteilt.

Werte von Null sind möglich, aber kein Eigenschaftswert darf zu diesem Zeitpunkt über einen Wert von 4 gesteigert werden.

Beispiel:

Von den 8 Punkten verteilen wir 2 auf die Eigenschaft Härte und Aura, 3 auf Geschick und 1 auf Verstand:

Körper: 6 Agilität: 6 Geist: 8

Stärke: 0 Bewegung: 0 Verstand: 1

Härte: 2 Geschick: 3 Aura: 2

5. Volks- & Klassenbonus

Jeder Charakter erhält, abhängig von Volk und Klasse, zwei Gratispunkte auf seine Eigenschaften, wodurch nun auch Werte über 4 möglich sind:

VOLK	VOLKSBNUS
Elf	Bewegung, Geschick oder Aura +1
Mensch	Eine beliebige Eigenschaft +1
Zwerg	Stärke, Härte oder Geschick +1
KLASSE	KLASSENBNUS
Krieger	Stärke oder Härte +1
Späher	Bewegung oder Geschick +1
Zauberw.	Verstand oder Aura +1

Beispiel:

Als elfischer Zauberwirker steigern wir Geschick und Aura um jeweils +1 und verändern entsprechend die beiden Werte:

Körper: 6 Agilität: 6 Geist: 8

Stärke: 0 Bewegung: 0 Verstand: 1

Härte: 2 Geschick: 4 Aura: 3

6. Der erste Zauberspruch

Zauberwirker erlernen nun einen Zauberspruch der ersten Stufe. Die möglichen Zaubersprüche, aus denen man wählen kann, hängen davon ab, ob der Charakter ein Heiler, Zauberer oder Schwarzmagier ist:

HEILERSPRÜCHE DER 1. STUFE:

Blenden, Giftschutz, Heilbeeren, Heilende Aura, Heilende Hand, Licht, Magie entdecken, Magische Waffe, Niesanfall, Tiere besänftigen, Verteidigung, Vertreiben, Wasser weihen

ZAUBERERSPRÜCHE DER 1. STUFE:

Duftnote, Feuerstrahl, Licht, Magie entdecken/identifizieren, Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, Zaubertrick

SCHWARZMAGIERSPRÜCHE DER 1. STUFE:

Feuerstrahl, Magie entdecken/identifizieren, Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, Zaubertrick

Beispiel:

Unser Elfenzauberer erlernt den Zauberspruch Feuerstrahl, der für Zauberer ab der ersten Stufe zugänglich ist.

7. Ausrüstung

Jeder Charakter verfügt zu Beginn neben einfacher Kleidung, Feuerstein & Zunder, einem Wasserschlauch, zweimal Heilkraut, einer Decke und einem Rucksack oder einer Tragetasche auch über 10 Goldmünzen (GM), für die er nun mit weiterer Ausrüstung ausgestattet werden kann.

Listen mit Waren und ihren Preisen beginnen [hier](#).

Beispiel:

Wir notieren auf der zweiten Seite des Charakterbogens die Grundausrüstung (einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, einen Wasserschlauch, eine Decke und eine Tragetasche) und kaufen für 8 Goldmünzen eine runenbestickte Robe (PA +0, Aura +1) und für 5 Silbermünzen noch einen Kampfstab (WB+1, Zielzauber +1).

Die restlichen Münzen sparen wir, schließlich kann etwas Kleingeld immer nützlich sein.

8. Kampfwerte

Die Formeln, aus denen sich die Kampfwerte errechnen, beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters und müssen bei Änderungen ebenfalls sofort angepasst werden:

KAMPFWERTE:

Lebenskraft = KÖR + HÄ + 10
Abwehr = KÖR + HÄ + PA
Initiative = AGI + BE
Laufen = AGI/2 + 1
Schlagen = KÖR + ST + WB
Schießen = AGI + GE + WB
Zaubern = GEI + AU + ZB - PA
Zielzauber = GEI + GE + ZB - PA

Beispiel:

Nun werden die fünf Kampfwerte ermittelt, in die auch der ZB des Zauberspruchs (Feuerstrahl: Zielzauber +1) und die erworbene Ausrüstung mit ihren Boni (AU+1, WB+1, Zielzauber +1) einfließen.

Nachdem wir alle Werte errechnet haben, erhalten wir folgende Kampfwerte:



Lebenskraft 18, Abwehr 8, Initiative 6, Laufen 4m, Schlagen 7, Schießen 10, Zaubern 12 und Zielzauber 14.

9. Talente wählen

Jeder Charakter erhält jetzt einen Talentpunkt (TP), Menschen verfügen somit also schon über 2TP. TP werden gespart oder in [Talente](#) investiert, sofern der Charaktere die jeweiligen Voraussetzungen an Klasse und Stufe erfüllt, die das Talent vorgibt. Jedes der Talente kostet 1TP.

Beispiel:

Für einen Talentpunkt erwirbt unser Elfenzauberer das Talent Bildung, das jeder Charakter ab der 1. Stufe erlernen kann.

Rein von den Spielwerten ist der Charakter nun fertig, was noch fehlt, ist etwas Persönlichkeit.

10. Letzte Schliffe

Zu guter Letzt muss das Geschlecht bestimmt und ein Name für den Charakter gefunden werden. Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache und erhält einen weiteren Punkt für eine [Sprache oder Schriftzeichen](#), wobei man die Gemeinsprache des Settings nicht vergessen sollte. Charaktere mit GEI 6+ beherrschen automatisch die Schriftzeichen aller Sprachen, die sie zu Beginn sprechen können.

Abschließend wird notiert, dass der Charakter in der ersten Stufe ist, über Null Erfahrungspunkte (EP) und Lernpunkte (LP) verfügt und wie viel Talentpunkte (TP) er derzeit noch besitzt. Überdies kann man in Absprache mit dem Spielleiter überlegen, wo der Charakter herkommt, wie er aufgewachsen ist und warum er auf Abenteuer auszog. Woran glaubt er und was hat er für Ideale?

Ist er ein verlässlicher Gefolgsmann oder entscheidet er je nach Situation, wem er die Treue hält? Speziell die letzten Fragen können sich auch erst mit der Zeit im Spielverlauf klären oder sogar ändern.

So oder so ist der Charakter nun bereit für sein erstes Abenteuer.

Erfahrungen

Charaktere erhalten durch das Bezwingen von Gegnern, Lösen von Aufgaben und Bestehen von Abenteuern Erfahrungspunkte, abgekürzt mit EP.

Die Stufenleiter

Erreichen die EP einen bestimmten Wert, steigt man in die nächste Stufe auf, von denen es insgesamt 20 gibt.

Beispiel:

Der elfische Späher Jherrant (Stufe 3 mit 589 Erfahrungspunkten) erhält für sein letztes Abenteuer 118 Erfahrungspunkte. Die neue Summe beträgt 707 EP und Jherrant hat die vierte Stufe erreicht.

Beim Aufstieg in eine neue Stufe erhält ein Charakter jedesmal zwei Lernpunkte (LP) und 1 Talentpunkt (TP).

Zauberwirker können außerdem nach Erreichen einer neuen Stufe weitere Zaubersprüche erlernen.

Ab der 10. Stufe kann ein Charakter schließlich in eine [Heldenklasse](#) wechseln, benötigt dann zukünftig allerdings mehr EP, um in den Stufen aufzusteigen.

Lernpunkte

Für Lernpunkte (LP), von denen man jede neue Stufe 2 erhält, kann man Eigenschaften, die Lebenskraft oder TP steigern. Die jeweiligen Kosten richten sich nach der Klasse des Charakters.

Alternativ kann 1 Lernpunkt auch ausgegeben werden, um weitere Sprachen oder neue Schriftzeichen zu erlernen. Es kann vorkommen, dass man erst eine Stufe lang sparen muss, um sich eine bestimmte Steigerung leisten zu können.

STUFE	ERFAHRUNG	HELDENKLASSEN	LP	TP
1	0	-	0	1-2
2	100	-	+2	+1
3	300	-	+2	+1
4	600	-	+2	+1
5	1.000	-	+2	+1
6	1.500	-	+2	+1
7	2.100	-	+2	+1
8	2.800	-	+2	+1
9	3.600	-	+2	+1
10	4.500	-	+2	+1
11	5.500	6.000	+2	+1
12	6.600	7.600	+2	+1
13	7.800	9.300	+2	+1
14	9.100	11.100	+2	+1
15	10.500	13.000	+2	+1
16	12.000	15.000	+2	+1
17	13.700	17.200	+2	+1
18	15.600	19.600	+2	+1
19	17.700	22.200	+2	+1
20	20.000	25.000	+2	+1

LP-KOSTEN	ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	LK	TP
Krieger	2	2	3	3	3	3	1	3
Späher	3	3	2	2	3	3	1	3
Zauberw.	3	3	3	3	2	2	1	3

Beispiel:

Mit Erreichen der vierten Stufe hat Jherrant 2 weitere Lernpunkte erhalten, für die er Bewegung oder Geschick um +1 steigern könnte, doch seine Härte (und somit indirekt auch Lebenskraft und Abwehr) soll gesteigert werden, was ihn als Späher allerdings 3 Lernpunkte kostet.

Erst mit Erreichen der 5. Stufe wird Jherrant die erforderlichen drei LP beisammen haben.

Eigenschaftshöchstewerte

Der maximal erreichbare Grundwert in jeder Eigenschaft beträgt 12, wird aber abhängig vom Volk und der Klasse des Charakters noch modifiziert:

VOLK	BONUS AUF GRUNDWERT 12
Elf	Bewegung, Geschick und Aura +1
Mensch	2 beliebige Eigenschaften +1 oder 1 beliebige Eigenschaft +2
Zwerg	Stärke, Härte und Geschick +1
KLASSE	BONUS AUF GRUNDWERT 12
Krieger	Stärke und Härte +1
Späher	Bewegung und Geschick +1
Zauberw.	Verstand und Aura +1

Talentpunkte

Jeder Charakter erhält bei Erreichen einer neuen Stufe einen Talentpunkt (TP). Zu Beginn verfügt jeder Charakter über 1TP (Menschen sogar über 2TP), mit dem er ein [Talent](#) erlernen oder ausbauen kann.

Talentvoraussetzungen

Zu beachten ist, dass Talente - nach Klassen sortierte - Voraussetzungen an die Stufe des Charakters haben (beispielsweise Krieger 6). Nicht aufgelistete Klassen können das jeweilige Talent überhaupt nicht lernen.

Talentränge

Alle Talente sind mit Rängen von I-X gekennzeichnet, die verraten, wie oft man sie erlernen kann. So bedeutet beispielsweise bei einem Talent Krieger 4 (III), dass Krieger ab Stufe 4 es bis zu 3x erlernen können. Die Effekte eines jeden Talents summieren sich dabei. Jedes Talent kostet 1TP pro Rang.

Wurden mehrere TP gespart, kann ein Talent auch gleich mehrmals erworben werden.

Beispiel:

Jherrant erlernt in der 5. Stufe für seinen Talentpunkt das Talent Schütze II (was er erstmalig bereits in der 3. Stufe erwarb). Der Bonus von Schütze auf Jherrant's Wert in Schießen erhöht sich damit von +1 auf +2.

Neue Zauber lernen

Erreicht ein Zauberwirker eine neue Stufe, kann er neue Zauber erlernen, was weder Lernpunkte noch Talentpunkte kostet. Voraussetzung ist lediglich, dass die Zaubersprüche sich im Besitz des

Charaktere befinden (ansonsten muss er neue Zaubersprüche erst finden oder in einer Bibliothek u.ä. erwerben).

Zaubersprüche verschwinden von Spruchlisten oder aus Zauberbüchern, wenn der Zauberwirker sie erlernt, können also danach nicht an andere Zauberwirker weitergegeben werden.

Ein Zauberwirker kann pro Stufe eine Anzahl neuer Zaubersprüche erlernen, deren Stufensumme seiner neuen Stufe entspricht.

Der Lernprozess dauert 1h pro Stufe des Spruchs.

Beispiel:

Der Schwarzmagier Miroslav erreicht die 4. Stufe. Er kann nun 4 Zaubersprüche der 1. Stufe, 2 Zaubersprüche der 2. Stufe, 1 Zauberspruch der ersten und einen der dritten Stufe oder einen einzelnen Zauberspruch der vierten Stufe erlernen



Heldenklassen

Ab der 10. Stufe können Charaktere sich klassenabhängig einmalig spezialisieren und in eine Heldenklasse wechseln.

Eine Heldenklasse gewährt Zugang zu höheren Talenträngen und gänzlich neuen Talenten.

Dafür benötigen Heldenklassen allerdings auch mehr EP zum Erklimmen der [Stufenleiter](#) als zuvor.

Heldenklassen annehmen

Sobald ein Charakter die 10. Stufe erreicht, kann er jederzeit in eine der drei Heldenklassen wechseln, die seiner ursprünglichen Klasse zugeordnet sind (siehe unten). Dieser Schritt ist endgültig und kann nicht rückgängig gemacht werden.

Beim Wechsel in eine Heldenklasse kann es passieren, dass ein Charakter nicht über genügend EP verfügt, um seine bisherige Stufe auch in der Heldenklasse schon erreicht zu haben. In solch einem Fall wird die Stufe des Charakters an Hand seiner EP der Heldenklasse angepasst und entsprechend gesenkt.

Bereits erhaltene LP und TP gehen nicht verloren, werden aber auch nicht neu erworben, wenn später ein zweites Mal die verlorene Stufe erreicht wird.

Ein geplanter Wechsel in eine Heldenklasse sollte dem Spielleiter frühzeitig mitgeteilt werden, falls er den Klassenwechsel in seiner Abenteuerplanung berücksichtigen will:

Beispielsweise gehört jeder Paladin einem heiligen Orden an, welcher ihn erst aufnehmen muss, was der Spielleiter vielleicht genauer ausarbeiten oder gar zum Gegenstand eines Abenteuers machen will.

Klassen und ihre Heldenklassen

Krieger:

Berserker
Paladin
Waffenmeister

Späher:

Attentäter
Meisterdieb
Waldläufer

Heiler:

Druide
Kampfmönch
Kleriker

Zauberer:

Elementarist
Erzmagier
Kriegszauberer

Schwarzmagier:

Blutmagier
Dämonologe
Nekromant

Vorteile der alten Klasse

Die Vorzüge der ursprünglichen Klasse und ihre weiteren Talentzugänge bleiben in der Heldenklasse erhalten.

Beispiel:

Krieger können ab der 12. Stufe das Talent Heimlichkeit erlernen. Somit können auch Berserker, Paladine und Waffenmeister das Talent erwerben, sobald sie die 12. Stufe erreicht haben.

Die 15 Heldenklassen

Jede Heldenklasse ist einer der drei Klassen zugeordnet (bei Zauberwirkern wird zwischen Heilern, Zauberern und Schwarzmagiern unterschieden) und kann nicht von Vertretern anderer Klassen gewählt werden.

Neben den Klassenvoraussetzungen werden bei jeder Heldenklasse ihre Talente samt Zugangsstufe und Talentrang aufgelistet.

Attentäter

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

Voraussetzungen:

Späher der Stufe 10+

Talente:

Akrobat 10 (V)
Ausweichen 10 (V)
Fieser Schuß 12 (V)
Gezieltes Gift 14 (III)
Heimlichkeit 10 (V)
Hinterhältiger Angriff 10 (III)
In Deckung 10 (V)
Kämpfer 12 (V)
Kletterass 12 (III)

Meucheln 14 (III)
Perfektion 10 (III)
Salve 14 (III)
Sattelschütze 14 (III)
Scharfschütze 10 (V)
Schlossknacker 14 (III)
Schnelle Reflexe 10 (V)
Schütze 10 (V)
Sehenschneider 12 (III)
Verdrücken 14 (III)
Verletzen 12 (V)
Wahrnehmung 10 (X)



Berserker

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

Voraussetzungen:

Krieger der Stufe 10+

Talente:

Brutaler Hieb 10 (V)
Einstecker 10 (X)
Kämpfer 10 (V)
Panzerung zerschmettern 12 (V)
Raserei 10 (V)
Rundumschlag 14 (III)
Schlachtruf 10 (III)
Schnelle Reflexe 12 (V)

Verletzen 14 (V)

Blutmagier

Blutmagier können ihre Magie mit der Kraft des eigenen Blutes verstärken, der Preis dafür sind schmerzhaft, innere Verletzungen die an ihrer Lebenskraft zehren.

Voraussetzungen:

Schwarzmagier der Stufe 10+

Talente:

Abklingendes Blut 12 (V)

Blutige Heilung 12 (III)

Blutschild 10 (V)

Einstecker 10 (V)

Macht des Blutes 14 (III)

Ritual der Narben 10 (III)

Schmerzhafter Wechsel 12 (III)

Zauberqual 10 (III)

Zehrender Spurt 10 (III)

Dämonologen

Dämonologen spezialisieren sich auf das Beschwören und Kontrollieren von mächtigen Dämonen.

Voraussetzungen:

Schwarzmagier der Stufe 10+

Talente:

Bändiger 10 (III)

Beschwörer 10 (V)

Dämonenbrut 16 (III)

Dämonenzauber 16 (III)

Knechtschaft 16 (V)

Kreiszeichner 12 (III)

Mächtige Beschwörung 16 (III)

Ritual der Narben 12 (III)

Teufelchen 10 (III)

Unersättliches Beschwören 14 (III)

Druide

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

Voraussetzungen:

Heiler der Stufe 10+

Talente:

Adlergestalt 16 (V)

Bärgestalt 14 (V)

Jäger 10 (V)

Kraft der Bestie 10 (V)

Reiten 10 (V)

Schutz vor Elementen 12 (V)

Tiergestalt 10 (V)

Tiermeister 10 (III)

Vertrautenband 10 (X)

Vertrauter 10 (X)



Elementarist

Diese Zauberer haben sich auf die Beherrschung der Elemente und das Herbeirufen von Elementaren spezialisiert.

Voraussetzungen:

Zauberer der Stufe 10+

Talente:

Bändiger 10 (III)
Blitzmacher 10 (V)
Elementare bündeln 10 (X)
Elementen trotzen 10 (X)
Explosionskontrolle 10 (V)
Feuermagier 10 (V)
Herausforderer der Elemente 14 (III)
Herr der Elemente 10 (V)
Knechtschaft 16 (V)
Mächtige Herbeirufung 16 (III)
Schutz vor Elementen 10 (V)
Schütze 16 (V)
Verheerer 12 (V)
Zauberermacht 10 (V)

Erzmagier

Erzmagier verfügen über umfangreiches magisches Wissen und ihr Können umfasst eine breite Palette an arkanen Fähigkeiten.

Voraussetzungen:

Zauberer der Stufe 10+

Talente:

Abklingen 10 (X)
Alchemie 10 (X)
Arkane Explosion 12 (V)
Bändiger 16 (III)
Beschwörer 16 (III)
Diener der Dunkelheit 10 (V)
Diener des Lichts 10 (V)
Einbetten 10 (X)
Elementen trotzen 16 (V)
Explosionskontrolle 16 (V)
Homunkulus 14 (III)
Magieresistent 10 (V)
Manipulator 12 (V)
Runenkunde 10 (X)
Stabbindung 12 (V)
Teufelchen 12 (III)

Umdenken 10 (X)
Untote Horden 16 (V)
Vertrautenband 14 (III)
Wechsler 10 (X)
Zauber Macht 10 (V)
Zauber Routine 16 (III)

Kampfmönch

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

Voraussetzungen:

Heiler der Stufe 10+
Ordensmitgliedschaft

Talente:

Akrobat 10 (V)
Ausweichen 10 (V)
Brutaler Hieb 14 (III)
Dämonen zerschmettern 14 (III)
Friedvoller Hieb 16 (III)
Heimlichkeit 10 (V)
Ich muss weg! 12 (III)
In Deckung 10 (V)
Manipulator 14 (V)
Rundumschlag 16 (III)
Schnelle Reflexe 10 (V)
Schutz vor Elementen 12 (III)
Tiermeister 14 (III)
Untote zerschmettern 14 (III)
Verdrücken 12 (III)
Waffenloser Meister 10 (V)



Kleriker

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

Voraussetzungen:

Heiler der Stufe 10+
Ordensmitgliedschaft

Talente:

Blocker 10 (V)
Brutaler Hieb 14 (III)
Dämonen zerschmettern 12 (III)
Gerüstet 10 (II)
Kämpfer 12 (V)
Rüstträger 10 (V)
Rüstzauberer 10 (III)
Untote zerschmettern 10 (III)
Vergeltung 16 (V)
Verheerer 16 (V)

Kriegszauberer

Mit Schwert und Magie begeben sich die Kriegszauberer in die Schlacht.

Voraussetzungen:

Zauberer der Stufe 10+

Talente:

Blitzmacher 12 (V)
Blocker 10 (V)
Brutaler Hieb 16 (III)
Diener der Dunkelheit 10 (V)
Diener des Lichts 10 (V)
Elementen trotzen 14 (V)
Explosionskontrolle 10 (V)
Feuermagier 12 (V)
Gerüstet 10 (III)
Herr der Elemente 14 (V)
Kämpfer 12 (V)
Parade 10 (V)
Rüstträger 10 (V)
Rüstzauberer 10 (III)
Scharfschütze 10 (V)
Schnelle Reflexe 10 (V)
Schutz vor Elementen 14 (V)
Schütze 10 (V)
Verheerer 10 (V)
Verletzen 16 (V)
Waffenkenner 10 (III)
Zaubermacht 10 (V)
Zauberwaffe 12 (III)



Meisterdieb

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

Voraussetzungen:

Späher der Stufe 10+

Talente:

Akrobat 10 (V)

Ausweichen 10 (V)

Beute schätzen 10 (V)

Diebeskunst 10 (V)

Glückspilz 16 (V)

Heimlichkeit 10 (V)

Ich muss weg! 10 (III)

In Deckung 10 (V)

Kann ich mal vorbei? 10 (III)

Kletterass 12 (III)

Langfinger 10 (III)

Schlitzohr 10 (V)

Schlossknacker 10 (V)

Schnelle Reflexe 10 (V)

Schütze 14 (V)

Verdrücken 10 (III)

Wahrnehmung 10 (X)

Zauber auslösen 12 (III)

Nekromant

Spezialisiert auf das Erwecken und Kontrollieren von Untoten.

Voraussetzungen:

Schwarzmagier der Stufe 10+

Talente:

Mächtige Erweckung 16 (III)

Nekromantie 10 (V)

Ritual der Narben 14 (III)

Sensenspötter 16 (III)

Todeskraft 10 (V)

Totenrufer 12 (V)

Untote Horden 10 (X)

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).

Talente:

Blocker 10 (V)
Dämonen zerschmettern 12 (III)
Diener des Lichts 10 (V)
Fürsorger 10 (III)
Kämpfer 12 (V)
Reiten 10 (V)
Rüstzauberer 10 (III)
Schlachtruf 12 (III)
Tod entrinnen 16 (III)
Umdenken 10 (V)
Untote zerschmettern 12 (III)
Vergeltung 16 (III)
Verheerer 14 (III)
Vertrautenband 12 (V)
Vertrauter 10 (I)
Wechsler 10 (V)
Zaubermacht 12 (III)

Waffenmeister

Waffenmeister setzen auf Schnelligkeit und fatale Treffer mit ihren zahlreichen Waffen.

Voraussetzungen:

Krieger der Stufe 10+

Talente:

Kämpfer 10 (V)
Parade 10 (V)
Perfektion 10 (V)
Salve 16 (III)
Scharfschütze 14 (V)
Schnelle Reflexe 10 (V)
Schütze 12 (V)
Sehnenschneider 16 (III)
Verletzen 14 (V)
Waffenkenner 10 (V)

Waldläufer

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

Voraussetzungen:

Späher der Stufe 10+

Talente:

Fieser Schuß 10 (V)

Jäger 10 (V)

Kletterass 14 (III)

Reiten 10 (V)

Salve 12 (V)

Sattelschütze 10 (III)

Scharfschütze 10 (V)

Schütze 10 (V)

Tiermeister 12 (III)

Vertrautenband 12 (V)

Vertrauter 10 (V)

Wahrnehmung 10 (X)

Revision #5

Created 7 March 2019 10:54:00 by Jolly

Updated 6 December 2019 13:57:26 by Jolly