

BANDITENKLASSEN

Die Banditenklassen funktionieren genauso wie Heldenklasse... nur, das sie speziell für Charaktere vorgesehen sind die den Pfad der Tugend verlassen haben. Frohes Plündern!

RAUBRITTER

Raubritter sind unehrenhafte Banditen die jeden noch so hinterlistigen Trick verwenden um ihre Opfer auszunehmen. Alles was sie nicht mitgehen lassen können wird zerschmettert oder niedergebrannt. Sie sind die Idealen Anführer einer Räuberbande.

Vorraussetzungen:

Krieger der Stufe 10+

keine Angehörigkeit einer Ordnungswahrenden Gemeinschaft

Talente:

Blocker 10 (V)
Brutaler Hieb 10 (V)
Beute Schätzen 10 (V)
Heimlichkeit 12 (V)
Kämpfer 10 (V)
Parade 10 (V)
Reiten 10 (V)
Schlachter 16 (III)*
Schlachtruf 12 (III)
Schlitzohr 10 (V)
Verletzen 14 (V)
Überraschung! 12 (III)*
Panzerung zerschmettern 14 (V)
Wahrnehmung 10 (X)

SCHLACHTER

Rau 16 (III)

Der Raubritter mit diesem Talent kennt kein Erbarmen, mit gezielten Schlägen richtet er seine Feinde hin. Falls die Lebenskraft eines Feindes unter einen Wert sinkt, der dem Schlagenswert entspricht, erleidet er den halbierten Stärkewert des Rubritters +1 pro Talentrang als abwehrlosen Schaden bei jedem Angriff zusätzlich. Wenn Feinde jedoch befragt werden sollen muss der Raubritter auf diesen Bonus verzichten, da er sie durch Schachter unweigerlich tötet.

ÜBERRASCHUNG!

Rau 12 (III) Plü 10 (III)

Der Charakter weiß um die Vorteile des Überraschungseffekt und kann diese bis zum Maximum ausschöpfen. Wenn ein Charakter mit diesem Talent die Initiative auslöst wird der +10 Initiative Bonus für jeden Talentrang um 2 Rundenverlängert außerdem erhält er während dieser Zeit +1 auf all Proben.

PLÜNDERER

Plünderer sind Nutzer der Gelgenheit, sie sind immer dort wo es was zu holen sind und fort wenn die Ordnung zurück kehrt. Sie sind kampferprobt und nehmen sich was sie wollen.

Vorraussetzungen:

Späher der Stufe 10+

keine Angehörigkeit einer Ordnungswahrenden Gemeinschaft

Talente:

Beute Schätzen 10 (V)
Chaos schüren 14* III
Gier 12* (III)
Heimlichkeit 10 (V)
Salve 14 (V)
Sattelschütze 10 (III)
Scharfschütze 10 (V)
Schütze 10 (V)
Reiten 10 (V)
Verdrücken 10 (III)
Wahrnehmung 10 (X)
Überraschung! 12 (III)*
Zauberauslösen 12 (III)

CHAOS SCHÜREN

Plü 14 (III) Rau 14 (III)

Charaktere mit diesem Talent wissen wie man seine Feinde demoralisiert. Für jeden Talentrang kann er einmal pro Kampf versuchen "das Chaos zu schüren", dazu führt er einen normalen Angriff gegen ein Mitglied der feindlichen Fraktion durch welche als "Anführer" anerkannt wird (Um diese zu erkennen kann eine Bemerkungsprobe gewürfelt werden, falls es nicht offensichtlich ist. Die effektivverursachten Schadenspunkte werden dann von dem Probenwert einer Gei+Ve Probe als Malus abgezogen. Diese Probe müssen alle Feinde ablegen die den Angriff mitbekommen, falls sie ihn verpatzen erhalten sie einen -1 Malus auf alle weiteren Proben bis zum Ende des Kampfs. Falls der Angriff den Anführer ausschaltet ergreift der Feind in Panik die Flucht.

GIER

Plü 12 (III)

Am Anfang eines Kampfes kann der Plünderer mit diesem Talent für jeden Gegner aktionsfrei eine Beute Schätzen Probe würfeln. Für jeden Gegner der einen für "plünderungswürdig" erklärten Gegenstand +1 pro Talentrang auf Schlagen&Schießen. Es entscheidet zwar der SL welcher Gegenstand einen Bonus bringt, jedoch sollten alle offensichtlichen magische Gegenstände, Gegenstände aus besonderen Materialien und alles aus purem Gold gelten.