

HELDENKLASSE: DER WAFFENSCHMIED

von „Bruder Grimm“ Mathias
Ein optionales Regel-Tool für Dungeonslayers, einer Marke von Christian Kennig
Herausgegeben unter Creative Commons-Lizenz

WAFFENSCHMIED (WSM)

„Macht die Waffe den Krieger aus oder der Krieger die Waffe?

Ja, sicher, ein guter Krieger ist mit jeder Waffe eine Bedrohung. Und selbst die beste Waffe ist nicht viel Nutzen in den Händen von jemandem, der sie nicht zu führen versteht.

Aber nur die besten Krieger sind wahrhaftig eins mit ihrer Waffe, und nur die besten Waffen werden von wahren Meistern geführt.

Sieh dir dieses Schwert in meinen Händen an. Ich habe es selbst geschmiedet, perfekt

angepasst und ausbalanciert auf meine Fähigkeiten. Es gibt niemanden, der es besser führen kann als ich, oder der eine bessere Waffe für mich anfertigen könnte. Ich und dieses Schwert, wir sind eine Einheit!

...

Und du? Kennst du überhaupt den Namen desjenigen, der *deine* Waffe geschmiedet hat?“

VORAUSSETZUNGEN

Krieger der Stufe 10 +, Talent Handwerk (Waffenschmied) III

TALENTE NACH ZUGANGSSTUFE

Beute Schätzen 10 (III)
Einbetten 10 (V)
Geborenes Genie (TP III) 10 (V)
Handwerk 10 (V)
Identifizierer (TP I) 10 (V)
In die Kerbe! (TP II) 10 (V)
Kämpfer 10 (V)
Magieresistent 10 (V)
Optimierte Verwertung (TP III) 10 (X)
Rüstung verstärken (s.u.) 10 (III)
Schnellziehen (TP III) 10 (V)
Techniker (TP III) 10 (X)
Tüftler (s.u.) 10 (V)
Unbeugsame Abwehr (TP II) 10 (V)
Waffe schärfen (s.u.) 10 (III)

Doppelschlag (TP III) 12 (V)
Gegenstand benutzen (TP I) 12 (III)
Golem zerschmettern (TP III) 12 (III)
Magiertöter (TP III) 12 (V)
Panzerung zerschmettern 12 (V)

TALENTE ALPHABETISCH

Archivar (TP I) 16 (I)
Beute Schätzen 10 (III)
Blutschmied (TP I) 14 (V)
Doppelschlag (TP III) 12 (V)
Drachentöter (TP III) 14 (III)
Einbetten 10 (V)
Geborenes Genie (TP III) 10 (V)
Gegenstand benutzen (TP I) 12 (III)
Geist verleihen (TP I) 16 (III)
Golem zerschmettern (TP III) 12 (III)
Handwerk 10 (V)
Identifizierer (TP I) 10 (V)
In die Kerbe! (TP II) 10 (V)
Kämpfer 10 (V)
Magieresistent 10 (V)
Magiertöter (TP III) 12 (V)
Niedermähen (TP II) 14 (III)
Optimierte Verwertung (TP III) 10 (X)
Panzerung zerschmettern 12 (V)
Perfektion 12 (V)
Rüstträger 12 (X)

Perfektion 12 (V)
Rüstträger 12 (X)
Schildkonter (TP II) 12 (V)
Schutz vor Elementen 12 (III)
Sprengmeister (TP III) 12 (III)
Steingespür (TP III) 12 (V)
Waffenkenner 12 (V)

Blutschmied (TP I) 14 (V)
Drachentöter (TP III) 14 (III)
Niedermähen (TP II) 14 (III)
Schlossknacker 14 (III)
Verletzen 14 (V)
Zauber auslösen 14 (III)

Archivar (TP I) 16 (I)
Geist verleihen (TP I) 16 (III)
Zauberrüstung (s.u.) 16 (III)

Rüstung verstärken (s.u.) 10 (III)
Schildkonter (TP II) 12 (V)
Schlossknacker 14 (III)
Schnellziehen (TP III) 10 (V)
Schutz vor Elementen 12 (III)
Sprengmeister (TP III) 12 (III)
Steingespür (TP III) 12 (V)
Techniker (TP III) 10 (X)
Tüftler (s.u.) 10 (V)
Unbeugsame Abwehr (TP II) 10 (V)
Verletzen 14 (V)
Waffe schärfen (s.u.) 10 (III)
Waffenkenner 12 (V)
Zauber auslösen 14 (III)
Zauberrüstung (s.u.) 16 (III)

RÜSTUNG VERSTÄRKEN

WSM 10 (III)

Der Waffenschmied kann ein Rüstungsteil, dass er eigenhändig herstellt, mit +1 PA pro Talentrang gegenüber gleichwertigen Rüstungsteilen anfertigen, bis zu maximal dem doppelten PA-Grundwert des Rüstungsteils. Der Marktpreis eines solchen Meisterstücks erhöht sich um 1/3 pro zusätzlichem PA-Punkt. Dies muss bei der Ermittlung von Fertigungskosten und -dauer berücksichtigt werden. Außerdem erhöht sich ein eventueller Initiativemalus des Rüstungsstücks pro 2 zusätzliche PA-Punkte um 1, ein eventueller Laufen-Malus um 0,5.

Alternativ kann der Waffenschmied ein fertiges Rüstungsteil zeitweise um seinen Talentrang in PA-Punkten verstärken, wiederum bis zu den doppelten permanenten nicht-magischen PA-Punkten des Rüstungsstücks. Die gleichen Änderungen von Initiative- und Laufen-Mali wie oben kommen auch hier zum Tragen.

Diese Anwendung des Talents funktioniert wie das Reparieren eines Gegenstandes (GRW, S. 88), benötigt aber Materialien im Wert des halben Grundpreises eines entsprechenden Rüstungsstücks.

Außerdem halten die Verstärkungen nicht ewig, sondern lösen sich nach Talentrang mal 2 Tagen, minus einem eventuellen Verzauberungsbonus des Gegenstands, wieder ab. (Eventuelle einem Gegenstand innewohnende Magie versucht stets, dessen gewohnte Struktur beizubehalten, und verträgt sich nicht gut mit künstlichen Modifikationen.)

TÜFTLER

HWK 16 I, GEL 12 III, WSM 10 V

Einmal pro Monat pro Talentrang kann der Charakter versuchen, die Kenntnis eines Zauberspruchs zu simulieren. Dazu muss ihm GEI + VE + Wissensgebiet (Magie) gelingen, wobei er ein Probenergebnis mindestens in Höhe der Stufe des zu simulierenden Zauberspruchs erzielen muss (ist der Zauberspruch für mehrere Klassen verfügbar, gilt die Klasse mit der niedrigsten Zugangsstufe).

Bei einem Erfolg kann der Charakter den Zauberspruch zwar nicht wirken, aber ihn in einem einzelnen magischen Gegenstand einbetten, als hätte er Kenntnis von diesem Zauber. Mit dem Herstellungsprozess des Gegenstandes muss innerhalb von einem Tag pro Talentrang begonnen werden, dann ist die Zauberkennntnis bis zur Vollendung des Gegenstandes verfügbar.

Besitzt der Charakter eine Schriftrolle mit dem gewünschten Zauber, ist kein Würfelwurf notwendig. Die Zauberkennntnis steht ihm automatisch zur Verfügung, die Schriftrolle wird dabei verbraucht.

WAFFE SCHÄRFEN

WSM 10 (III)

Der Waffenschmied kann eine Waffe, die er eigenhändig herstellt, mit +1 WB pro Talentrang gegenüber gleichwertigen Waffen anfertigen, bis zu maximal dem doppelten WB-Grundwert der Waffe. Der Marktpreis eines

solchen Meisterstücks erhöht sich um 100% pro zusätzlichem WB. Dies muss bei der Ermittlung von Fertigungskosten und -dauer berücksichtigt werden. Außerdem erhöhen sich Initiative und GA-Abzug pro zusätzlichem WB-Punkt um 1.

Alternativ kann der Waffenschmied eine fertige Waffe zeitweise um seinen Talentrang in WB-Punkten verstärken, wiederum bis zu den doppelten permanenten nicht-magischen WB-Punkten der Waffe. Die gleichen Verbesserungen von Initiative und GA-Abzug wie oben kommen auch hier zum Tragen.

Diese Anwendung des Talents funktioniert wie das Reparieren eines Gegenstandes (GRW, S. 88), benötigt aber Materialien im Wert des halben Grundpreises einer entsprechenden Waffe.

Außerdem halten die Verbesserungen nicht ewig, sondern nutzen sich nach Talentrang mal 2 Tagen, minus einem eventuellen Verzauberungsbonus des Gegenstands, wieder ab. (Eventuelle einem Gegenstand innewohnende Magie versucht stets, dessen gewohnte Struktur beizubehalten, und verträgt sich nicht gut mit künstlichen Modifikationen.)

ZAUBERSCHMIED

WSM 16 (III)

Der maximal mögliche, durch PA bzw. WB begrenzte Bonus auf einen durch Rüstung verstärken oder Waffe schärfen verbesserten Gegenstand erhöht sich pro Talentrang um 1.

Zeitweise verbesserte Ausrüstung gilt für die Wirkungskdauer der Verbesserung als magisch

