

DER SCHILDKÄMPFER

Eine Fanwerk-Heldenklasse von **Uisge Beatha** für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig**
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

VORAUSSETZUNGEN

Krieger Stufe 10+
Metallschild

Der Schildkämpfer (SDK) ist eine alternative Heldenklasse für den Krieger (siehe GRW S.10).

Der Schildkämpfer sieht seine erste Pflicht im Beschützen und Abschirmen seiner Kampfgefährten und setzt seinen Schild auch meisterhaft als Waffe gegen seine Feinde ein.

TALENTE

BINDEN

SDK 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einen Gegner im Nahkampf binden. Gebundene Gegner können sich nur mit einer Probe AGI+BE aus dem Nahkampf lösen. Bei Misslingen würfelt der Charakter augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff.

MÄRTYRER

SDK 16 (III)

Pro Talentrang kann sich der Charakter einmal pro Tag schützend mit seinem Körper in einen Angriff werfen, der einem seiner Kampfgefährten gilt. Dass der Charakter dies machen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob dieser Angriff seinen Gefährten trifft



oder nicht. Der Charakter darf dann unter Verzicht auf seine nächste Aktion seinen doppelten Laufenwert zurücklegen um neben/zwischen Angreifer und/oder Gefährten zu kommen. Der dann erfolgende Angriff kann abgewehrt, nicht aber pariert oder geblockt werden.

PROVOKATION

SDK 10 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf als freie Aktion einen Gegner provozieren. Dieser Gegner muss in seiner nächsten Runde den provozierenden Schildkämpfer angreifen. Ein Gegner wird immer auf die zuletzt erfolgte Provokation reagieren, zuvor erfolgte Provokationen verfallen. Gleiches gilt, wenn der Gegner keine Möglichkeit hat den Provokateur anzugreifen. Gegner die Geistesimmun sind können nicht provoziert werden.

SCHILDKLEMME

SDK 14 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Gegner (sofern gleichgroß oder kleiner) mit seinem Schild an eine Wand etc. drücken. Der Gegner erleidet fortan 4 Punkte abwehrbaren Schaden, kann sich nicht frei bewegen und erleidet einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Schildkämpfers.

SCHILDPRESSE

SDK 16 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen Sturmangriff mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern gleichgroß oder kleiner) mit seinem Schild an einer Wand etc. zu zerquetschen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Sturmangriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

SCHILDSTOSS

SDK 14 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf als Aktion mit dem Schild (WB +0) zustoßen. Ein Treffer stößt das Ziel (sofern gleichgroß oder kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel

erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.

SCHÜTZEN

SDK 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter auf einen Punkt seiner Abwehr verzichten um diesen einem neben ihm stehenden Gefährten zukommen zu lassen. Dass der Charakter dies machen will, muss angesagt werden, sobald er sich neben dem zu schützenden Gefährten befindet.

WARNRUF

SDK 10 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf als freie Aktion einen Warnruf ausstoßen, der auf drei Kameraden pro Talentrang in Hörweite wirkt: Durch den Ruf vor Gefahr gewarnt, erhalten sie für W20/2 Runden einen Bonus von +1 pro Talentrang auf ihre Abwehr. Ein Charakter kann immer nur von einem Warnruf profitieren.

TALENTE DES SCHILDKÄMPFERS

Blocker	10 (V)
Kämpfer	10 (V)
Parade	10 (V)
Provokation	10 (III)
Warnruf	10 (III)
Binden	12 (III)
Schützen	12 (III)
Schildklemme	14 (III)
Schildstoß	14 (III)
Märtyrer	16 (III)
Schildpresse	16 (III)

Herkunft der Talente

Talente → Dungeonslayers-GRW

LIZENZ

Dieses Fanwerk ist eine Regelergänzung für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel.

Erstellt von „Zauberlehrling“ für „Uisge Beatha“ und veröffentlicht unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE**.

Die Illustration wurde bei https://coolsilh.com/de/burnt_wood_001/image/1297380.html unter der Lizenz <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/> veröffentlicht.