

# DER MONSTERJÄGER

Eine Fanwerk-Heldenklasse von **Zauberlehrling** (Helfer: Sintholos, Thaddaeus) für **Dungeonslayers** © Christian Kennig  
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

Der Monsterjäger (MON) ist eine alternative Heldenklasse für den Späher (sh. Heldenklassen GRW S.10). Der Monsterjäger ist ein begabter Tüftler und Erfinder. Er hat sich zur Aufgabe gemacht mit Hilfe seiner selbstgebauten Fallen, Maschinen, Waffen und technischen Apparaten für die Sicherheit seiner Umgebung zu sorgen und Monster und allgemein Kreaturen jeder Art zu erlegen.

## TALENTE

### BÜCHSENMACHER

#### MON 10 (V)

Anmerkung: Dieses Talent ist speziell für Settings ohne Schusswaffen gedacht. Es gibt dem Charakter die Möglichkeit einer der wenigen (oder der einzige) zu sein, der eine solche Waffe hat und damit umgehen kann. Der Spielleiter sollte dies in der Geschichte und Welt berücksichtigen, so sollte es zwar möglich sein, Schwarzpulver (z.B. in Zuergenstädten oder Kait) zu erwerben – allerdings muss der Charakter selbst seine Munition herstellen (sh. „Herstellung von Munition“). Außerdem sollte man als SL und Spieler beachten, dass solch eine Waffe sicherlich Be- und Verwunderung auslöst, sollte sie wirklich die erste ihrer Art sein.

Dem Charakter gelingt es pro Talentrang den Konstruktionsplan für eine neue auf Schwarzpulver basierte Feuerwaffe zu entwerfen. Diese muss er danach allerdings auch mechanisch konstruieren, bevor er sie einsetzen kann. Dafür benötigt er Zeit, eine Werkstatt/Schmiede und Materialien (im Wert des Kaufpreises für das erste Exemplar, danach im Wert der Hälfte des Preises laut GRW, S. 156). Die Herstellung dauert pro Waffe jeweils ca. 7 Tage.

Talentrang I:	Pistole*
Talentrang II:	Gewehr**
Talentrang III:	Revolver*
Talentrang IV:	Schrotflinte*** oder Muskete** oder Repetiergewehr**
Talentrang V:	Schrotflinte*** oder Muskete** oder Repetiergewehr**

\* Distanzmalus -1/10m, kein Nahkampfmalus

\*\* Distanzmalus -1/20m, Nahkampfmalus, zweihändig

\*\*\* Distanzmalus -1/7m, Nahkampfmalus

### DAUERFEUER

#### MON 10 (III)

Einmal pro Kampf kann der Charakter mit einer Fernkampf-Waffe einen zusätzlichen Schuss pro Talentrang abfeuern. Bei mehreren Talenträngen

können die zusätzlichen Schüsse auch alle zusammen in einer Runde gebündelt abgefeuert werden.

Die einzelnen Schüsse werden dabei als eigenständige Angriffe behandelt, können also beispielsweise nicht mehrfach durch das Talent **Fieser Schuss** aufgebessert werden.

Waffe wechseln, Nachladen, usw. sind dazwischen nur möglich, sollten diese aktionsfrei durchgeführt werden können (z.B. Schnelle Reflexe, Slayerpunkte).

### DURCHSCHUSS\*

#### MON 12 (V), SPÄ 15 (V)

Jeder erfolgreiche Schießen-Angriff des Charakters verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentrangs. Dieser Schaden ist nicht zusätzlich, sondern im Probenergebnis enthalten. Ein Charakter mit Durchschuss III beispielsweise, der beim Angriff eine 17 erzielt, verursacht also 14 Schaden, die sein Gegner abwehren darf, und 3, die auf jeden Fall von dessen LK abgezogen werden.

### FALLENSTELLER

#### MON 10 (III)

Der Charakter ist ein gewitzter Fallensteller und versucht mit Hilfe seiner ausgefeilten mechanischen Fallen seine Beute zur Strecke zu bringen.

Der Charakter kann mit genügend Zeit und Material versuchen eine Falle zu konstruieren. Die Probe (GEI+GE) zur Konstruktion ist dabei um den Talentrang erleichtert (wobei eine „einfache“ Fallgrube keine Probe benötigt). Der Schaden der Falle ist abhängig vom Typ (GRW, S. 84), der Tarnwert der Falle (TW) entspricht dem Probeergebnis einer GEI+VE+Talentrang-Probe.

Je nach Talentrang können die Fallen den entsprechenden GKs gefährlich werden:

Talentrang I: Normal oder kleiner

Talentrang II: Groß

Talentrang III: Riesig

Die Kosten für die Falle hängen von der maximalen GK der Beute ab und berechnen sich wie folgt:

Normal oder kleiner =  $(12 + W20/2 - TR)$  GM

Groß =  $(16 + W20 - TR)$  GM

Riesig =  $(24 + 2 * W20 - TR)$  GM

### FANGSCHUSS

#### MON 12 (III)

Pro Talentrang und pro Kampf, kann der Charakter einen so genannten „Fangschuss“ auf ein Monster (max. GK Gross) vor einem Fernkampf-Angriff ansagen. Dazu verwendet er einen eigens konstruierten Mechanismus, der ein Netz, ein Seil, eine Bola o.Ä. abfeuert mit dem der Monsterjäger sein Opfer fangen möchte.

Der Fangschuss erzeugt keinen unmittelbaren Schaden und ein Abwehrwurf ist nicht möglich.

Bei einem Erfolg ist das Opfer für Probeergebnis Runden bewegungsunfähig (Laufen = 0). Das Opfer darf als Aktion jede Runde eine Kraftakt-Probe (KÖR+ST) versuchen um sich zu befreien.

Bei einem Fehlschlag oder Patzer hat der Schuss verfehlt und kann nicht noch einmal in diesem Kampf verwendet werden.

### KREATURENEXPERTE

#### MON 12 (III)

Der Charakter hat sich auf eine Kategorie von Beute spezialisiert. Beim Erwerb des Talents bestimmt der Spieler einmalig eine der 6 Monsterklassen (Humanoide, Konstrukte, Tiere, Magische Wesen, Pflanzenwesen, Untote) auf deren Jagd (Verfolgen, Finden, Spurenlesen etc.) der Jäger nun pro Talentrang +2 Bonus bekommt. Dieser Bonus gilt auch für Fernkampf-Angriffe auf solch eine Kreatur, solange sich diese des Angreifers nicht bewusst ist.

Im offenen Kampf mit Gegnern der gewählten Kategorie erhält der Charakter einen Bonus von +1 auf Abwehr und Angriffe pro Talentrang.

Das Talent gilt nur für eine Kreaturenkategorie, kann aber mehrmals auf Stufe I erworben und bis zum Maximalrang gesteigert werden.

### MASSANFERTIGUNG

#### MON 16 (II) und Büchsenmacher min. Rang III

Der Charakter tüftelt gerne und denkt sich neuen Versionen seiner Erfindung aus. Pro Talentrang kann er die Konstruktionspläne für ein besonders kleines Exemplar (Taschenpistole) oder großes Exemplar (Kanone) entwickeln. Der zweite Talentrang ist für das jeweils

andere Exemplar gedacht. Die Voraussetzungen zu Konstruktion und Kosten der Waffe entsprechen den beim Talent „Büchsenmacher“ angegebenen Regeln.

### MUNITIONSEXPERTE

MON 14 (III)

Der Charakter versteht es seine Munition so zu verändern, dass sie einen höheren Schaden verursacht. Jeder Talentrang steigert den WB der Schusswaffe um 1, und senkt die GA ebenfalls um 1.

Sollte mit schwarzpulverbasierten Schusswaffen gespielt werden, kann der Charakter mit diesem Talent seine Waffen außerdem so modifizieren, dass die Waffen pro Talentrang eine Kugel mehr beinhalten.

Sollte mit den unten beschriebenen Regeln zur „Herstellung von Munition“ gespielt werden, gibt dieses Talent pro Rang +2 auf die Herstellungsprobe.

### ORTSKUNDIGER

MON 12 (III)

Der Charakter kennt sich in einem Geländetyp (Gebirge, Wald, Sumpf, Steppe, Höhle, Tundra, Wüste, Hohe See, Eiswüste, Dschungel...) besonders gut aus.

Er erhält auf sämtliche Proben außerhalb des Kampfes wie Orientierung, Ortskenntnis, Wissen über Flora und Fauna, Verstecken, Tarnen +2 Bonus, sollte er sich in einer solchen Gegend befinden.

Sollte es zu einem Kampf in der entsprechenden Gegend kommen, hat der Ortskundige pro Talentrang +1 Bonus auf Angriffe und Abwehr.

Das Talent gilt nur für einen Geländetyp, kann aber mehrmals auf Stufe I erworben und bis zum Maximalrang gesteigert werden.

### SCHMERZHAFTER SCHUSS°

KRI 8 (III), SPÄ 4 (III), ATT 12 (V), WDL 10 (V), MDB 12 (V), MON 14 (V), WAM 14 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen schmerzhaften Steckschuss anbringen, der dem getroffenen Gegner einen Malus von -1 auf alle Würfe auferlegt für eine Anzahl von Runden gleich dem Talentrang, sofern er Schaden verursacht. Der Einsatz des Talents muss vor dem Schießen-Wurf angesagt werden, und die Anwendung ist bei einem Misserfolg verbraucht.

Untote, Konstrukte und Wesen mit den Rüstungsfähigkeiten „Merkt nichts“ und „Keine feste Gestalt“ sind immun gegen das Talent.



## TROPHÄENSAMMLER

MON 10 (III)

Der Charakter ist ein Spezialist in der Verwertung und dem Ausnehmen seiner Beute. Er weiß welche Teile wiederverwendet oder verkauft werden können und wie sie fachgerecht zu entfernen bzw. zu gewinnen sind.

Einmal pro Talentrang kann der Charakter versuchen eine AGI+VE Probe zu werfen, um eine getötete Kreatur noch einmal zu untersuchen. Diese Probe ist nur möglich, wenn die Kreatur größer als GK: Klein ist.

Bei einem Erfolg wird noch einmal auf der Beutetabelle laut dem Werteblock der Kreatur gewürfelt.

Bei einem Patzer ist der Kadaver unbrauchbar und kann nicht noch einmal untersucht werden (selbst wenn für diese Kreatur weitere Proben durch vorhandene Talenttränge zulässig wären).

### TECHNIKER°

KRI 1 (V), SPÄ 1 (V), ZAW 1 (V), BÜR 1 (III), GEL 10 (V), HWK 10 (V), MDB 10 (X), MON 10 (X)

Der Charakter ist technikbegeistert und kennt sich gut mit Mechanik aus. Pro Talentstufe erhält er +2 auf Bauen, Verstehen, Anwenden, Entschärfen und Manipulieren von Mechanismen, darunter auch Fallen oder Schlösser.

Sollte mit den unten beschriebenen Regeln zur „Herstellung von Munition“ gespielt werden, gibt dieses Talent pro Rang +2 auf die Herstellungsprobe.

## REGELERGÄNZUNGEN

### ALLGEMEINE REGELN FÜR SCHUSSWAFFEN

Regeln zum Nachladen, Feuern mehrläufiger Waffen, nassem Pulver usw. sind im Dungeonslayers-GRW auf S. 156 zu finden.

### HERSTELLUNG VON MUNITION

Ist der Charakter innerhalb des Settings einer der wenigen, der eine schwarzpulverbasierte Schusswaffe bauen und verwenden kann, dann muss er auch selbst für die notwendige Munition sorgen.

Dafür kann eine Probe AGI+VE geworfen werden (die Talente Techniker und Munitionsexperte geben je +2 Bonus pro Talentrang). Es gelingt dem Charakter das Probeergebnis mal 2 an Schuss Munition für seine Waffen herzustellen. Hat der Charakter mehr als eine Waffe, kann er die Aufteilung der Munition frei festlegen.

Beispiel: Der Monsterjäger Archibald (Stufe 13, AGI 8, VE 3, Büchsenmacher II, Techniker I, Munitionsexperte I) hat bereits eine Pistole und ein Gewehr. Er würfelt eine Probe zur Herstellung von Munition PW:15 → Ergebnis 10, geschafft! Archibald hat nun in einer Stunde 20 Stück Munition hergestellt und beschließt dass 14

davon für seine Pistole und 6 für das Gewehr sein sollen.

Bei einem Fehlschlag kann die Probe wiederholt werden. Bei einem Patzer ist ein Teil des Schießpulvers unbrauchbar geworden (-W20 Einheiten Pulver).

Jede Probe dauert etwa 1 Stunde und benötigt Werkzeug, einen Platz zum Arbeiten sowie Schwarzpulver (sh. Preisliste GRW, S. 156).

Sollten die Herstellung ohne Patzer klappen, dann reicht ein kleines Fässchen Pulver (30 GM) für 100 Schuss (1 Schuss = 3 SM), ein großes (75 GM) für 300 (1 Schuss = 2,5 SM).

### ANDERE FANWERKE

Der Monsterjäger kann auch als Heldenklasse für den Fechter verwendet werden. Adepten einer Heldenklasse bzw. Heldenklasse neu können genutzt werden um schon früher eine Heldenklasse anzunehmen.

## TALENTLISTE

### TALENTE DES MONSTERJÄGERS

Akrobat	10 (V)
Büchsenmacher	10 (V)
Fallensteller	10 (III)
Heimlichkeit	10 (V)
Jäger	10 (V)
Dauerfeuer	10 (III)
Schnelle Reflexe	10 (V)
Schütze	10 (V)
Techniker°	10 (X)
Trophäensammler	10 (III)
Durchschuss°	12 (V)
Fangschuss	12 (III)
Fieser Schuss	12 (V)
In Deckung	12 (V)
Kreaturenexperte	12 (III)
Ortskundiger	12 (III)
Wahrnehmung	12 (X)
Hinterhältiger Angriff*	14 (III)
Kletterass	14 (III)
Scharfschütze	14 (III)
Schmerzhafter Schuss°	14 (V)
Munitionsexperte	14 (III)
Massanfertigung	16 (II)
Sattelschütze**	16 (II)

\*Darf in diesem Fall auch für Fernkampf-Angriffe mit Schusswaffen verwendet werden.

\*\* Der SL sollte auf alle Fälle die Reaktion des Reittieres auf laute Explosionen beachten.

### Herkunft der Talente

Talente → Dungeonslayers-GRW

Talente° → Bruder Grimm

Talent Dauerfeuer → basiert auf „Salve“ (GRW)

## LIZENZ

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine Regelergänzung für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel.

Erstellt von „Zauberlehrling“, veröffentlicht unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE**.