

TOTEMKRIEGER

EINE HELDENKLASSE FÜR DUNGEONSLAYERS (G) CHRISTIAN KENNIG

VORAUSSETZUNG

Krieger der Stufe 10+

HINTERGRUND

Manche Krieger entwickeln im Lauf der Zeit eine einzigartige Verbindung zu einem Totemtier und werden zu Totemkriegern (TOT).

Wie sich die Verbindung zu ihrem Totem zeigt ist unterschiedlich, während mancher Krieger im Kampf regelrecht zu seinem Totemtier wird, kämpft ein anderer Seite an Seite mit geisterhaften Abbildern des Totems. Vereinzelt wird von Kriegern berichtet, die sich das Vertrauen "ihres" Totem erworben haben und nun von diesem begleitet werden.

TOTEMTIER

Die Totemtiere sind häufig große Raubtiere: Bären, Wölfe - aber auch Alligatoren, Schlangen und Riesenspinnen werden erwählt. Jedes Tier mit maximaler GK "Groß" kann (in Absprache mit dem Spielleiter) als Totem gewählt werden. Jeder Totemkrieger kann nur eine Tierart als Totem wählen, dies ist (zwingend) auch die Tierart eines eventuellen Vertrauten, der Totemgestalt oder Geistertotems.

TALENTE

Alle neuen Talente für den Totemkrieger werden im folgenden beschrieben. Alle anderen sind im GRW zu finden.

TALENTLISTE

Kämpfer 10 (V)
Raserei 10 (III)
Totemgestalt 10 (V)
Vertrauter 10 (I)

Brutaler Hieb 12 (V)
Geistertotem 12 (III)
Kraft der Bestie 12 (III)
Schnelle Reflexe 12 (V)
Verletzen 12 (V)

Monströs 14 (III)
Panzerung zerschmettern 14 (V)
Vertrautenband 14 (III)

Tiermeister 16 (II)
Vergrößern 16 (I)

Totemfokus 18 (I)

GEISTERTOTEM

TOT 12 (III)

Einmal pro Kampf kann der Totemkrieger so viele geisterhafte Abbilder seines Totemtieres wie er Talentränge in diesem Talent besitzt herbeirufen. Die Geister bleiben bis zum Ende des Kampfes, bzw. bis ihre LK auf 0 gefallen ist.

Die Geister haben die Werte des Totemtieres, aber: LK=Talentrang, Ini=Ini des Totemkriegers und "Geisterhafte Gestalt" (Abwehr +8, nur magisch verletzbar).

MONSTRÖS

TOT 14 (III)

Der Totemkrieger erhält in seiner Totemgestalt eine der Eigenschaften: "Angst", "Mehrere Angriffe" (sh. Monstereigenschaften) oder "Rundumschlag" (sh. Talent). Jede Eigenschaft kann mehrmals gewählt werden und erhöht den Bonus (z.B. Angst -1/-2/-3). Das Talent kann insgesamt nur bis Stufe III gewählt werden.

TOTEMFOKUS

TOT 18 (I)

Die Zeitdauern der Talente Geistertotem und Totemgestalt werden verdoppelt.

TOTEMGESTALT

TOT 10 (V)

Pro 24h kann sich der Totemkrieger einmal pro Rang (inkl. Ausrüstung) in sein Totemtier verwandeln. Die Verwand-

lung ist augenblicklich und eine freie Aktion. Diese Gestalt besteht HÄ Kampfrunden. Schaden, der in Totemgestalt erlitten wird, wird nicht in die normale Gestalt übernommen.

VERGRÖßERN

TOT 16 (I)

Der Totemkrieger wächst (inkl. Ausrüstung und Gewand) sofort um 1 Größenkategorie. Diese Verwandlung hält für HÄ Runden und kann auch in Totemgestalt durchgeführt werden.

VERTRAUTER

SPÄ 8 (III), ZAW 4 (III), DRU 10 (X), PAL 10 (I), TOT 10 (I), WDL 10 (V)

Das Talent entspricht jenem im GRW. Totemkrieger können sich Vertraute bis zur GK "Groß" wählen (Bonus siehe Paladin).

LIZENZ & PICTURE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine freie Ergänzung für Dungeonslayers © Christian Kennig das altmodische Rollenspiel. Es ist von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE veröffentlicht.

The picture was published on <https://pngimg.com/image/23491> under the Creative Commons License "Attribution-Non-Commercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)"

