

KRIEGER

Ebenso wie die Kriegsführung zu den ältesten Beschäftigungen der Menschheit gehört, so zählt der Krieger zu einer ihrer ältesten Berufszweige. Sein ganzes Leben lang übt er sich in der Kampfkunst und weiß doch, dass es im Falle eines Gefechts nicht darauf ankommt, wie viele Feinde er tötet, sondern ob er in der Lage ist, sein Leben für diejenigen hinzugeben, die ihn in Lohn und Brot halten. Denn ein Krieg wird selten von einer einzelnen Person geführt, und wenn ein Krieger fällt, dann werden andere an seiner Stelle weiterkämpfen. So hat sich dieser Berufszweig über die Jahrtausende einen festen Platz in der Gesellschaft ergattert und eigene Kasten und Stände gegründet.

In der Fantasy ist der Krieger oft ein herausragendes Exemplar seines Standes, mit großer Kampfkraft und Entschlossenheit. Da er seine Wurzeln in unserer eigenen Antike hat, bleiben ihm die magischen Wege oft verwehrt, und er muss die Lücken mit gewagten Kampfmanövern schließen, die aus jahrelanger Übung und Kampferfahrung erwachsen, und sich für das Mumbo-Jumbo auf seine akademisch geprägten Kameraden verlassen. Er selbst hat statt dessen die mal ehrenvolle, mal undankbare Aufgabe, den Feinden in vorderster Front gegenüberzustehen und seinen Kampfgefährten die Zeit zu erkaufen, um ihre eigenen Zaubersprüche ins Ziel zu bringen. Es gibt keine Waffe und keine Rüstung, mit der er sich nicht auskennt und wie ein undurchdringlicher Schild steht er schützend vor seinen Mitstreitern, während er die Feinde mit seinen Kampfmanövern unerbittlich niederringt. Auch mit dem Einsatz moderner Feuerwaffen kennt er sich bestens aus.

Erscheinungsbild: Ein klassischer Krieger ist schwer gerüstet in einem massiven Plattenpanzer, der vor allem auf Funktionalität ausgerichtet ist und auf unnötige Verzierungen verzichtet, was allerdings nicht bedeuten muss, dass von einem solchermaßen wuchtigen Erscheinungsbild nicht auch ein ganz besonderer Reiz ausgehen darf. Da Krieger grundsätzlich mit allen Waffen umgehen können, ist schwer vorherzusagen, welche davon er in den Kampf mitbringt, wenn man einmal davon absieht, dass er grundsätzlich immer mehrere verschiedene mit sich herumträgt, davon mindestens eine Nahkampf- und eine Fernkampfwaffe.

Variation: Für den Krieger stellen weitere Formen vor allem eine Spezialisierung seiner Kampftechniken dar. Ein *Krieger-Samurai* tritt deshalb mit der klassischen Katana und einer schweren Rüstung an, während ein *Krieger-Ninja* nur leicht gerüstet und in dunkler Kleidung gewandet ist, in der er sein großes Waffenarsenal verbirgt. Ein *Krieger-Barbar* verzich-

KRIEGER

Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +5/St.), Rüstung



Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Handwerksbonus (+3), Verteidigungsbonus (1), Waffenexperte
2	Giftresistenz, Erhöhter Lebenspunktebonus (1), Leibwächter (1)
3	Gesundheitsbonus (1), Verteidigungsbonus (2), Ausfallschritt (1)
4	Handwerksbonus (+5), Erhöhter Lebenspunktebonus (2), Schneller Wechsel
5	Waffenspezialisierung (1), Verteidigungsbonus (3), Leibwächter (2)
6	Gesundheitsbonus (2), Erhöhter Lebenspunktebonus (3), Ausfallschritt (2)
7	Handwerksbonus (+6), Verteidigungsbonus (4), Waffenspezialisierung (2)
8	Ausfallschritt (3) Erhöhter Lebenspunktebonus (4), Leibwächter (3)
9	Gesundheitsbonus (3), Verteidigungsbonus (5), Waffenspezialisierung (3)
10	Handwerksbonus (+7), Erhöhter Lebenspunktebonus (5), Leibwächter (4)
11	Ausfallschritt (4), Verteidigungsbonus (6), Waffenspezialisierung (4)
12	Gesundheitsbonus (4), Erhöhter Lebenspunktebonus (6), Leibwächter (5)

tet dagegen vollständig auf seine Rüstung und setzt auf den Einsatz riesiger, beidhändig geschwungener Waffen. Die seltenen aber gefürchteten *Krieger-Mönche* verzichten ganz auf Rüstungen und Waffen und unterscheiden sich von normalen Mönchen nur durch ihre ledrige, muskelgestählte Haut. *Krieger-Berserker* tragen ihr Tierfell über der Plattenpanzerung und dazu eine Auswahl kleinerer Waffen für den zehnhändigen Kampf. *Krieger-Gestaltwandler* betrachten die von ihnen angenommene Gestalt als eine willkommene Ergänzung ihres Kampfstils und der damit verbundenen Optik. *Krieger-Kampfmagier* und *Krieger-Druiden* sind an ihren mit magischen Runen versehenen Rüstungen und einer defensiven Bewaffnung zu erkennen, während sich *Krieger-Beschwörer* wie Feldherren kleiden, um ihre Autorität zu unterstreichen. Auch *Krieger-Piraten* und *Krieger-Barden* versehen ihr schwer gepanzertes Äußeres mit einem ordentlichen Maß an Pomp.

Henshin: Für sein Henshin muss der Krieger eine magische Beinschiene tragen, die sich bei seiner Verwandlung zu seiner vollständigen Rüstung erweitert (ein solches Henshin ist auf Seite 57 abgebildet), wenn er dies wünscht. Er kann sein Henshin außerdem nur in einer akuten Kampfsituation durchführen und muss dabei eine Nahkampfwaffe in der Hand halten. Erlaubt ist jede Art von richtiger Waffe – improvisierte Waffen wie Taschenmesser oder Knüppel sind dagegen unzulässig. Das Henshin beinhaltet die Durchführung eines komplexen Kampfbewegungsablaufs, der volle Bewegungsfreiheit und eine Handlung sowie 5 Aktionsmarken erfordert. Die Henshin-Handlung darf mit einem Nahkampfangriff verbunden werden, für den der Krieger bereits als verwandelt gilt.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus: Der Krieger erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x5 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

Rüstung (aktiv): Wenn der Krieger zum Zeitpunkt des Henshins keine Rüstung trägt, verwandelt sich seine normale Kleidung wahlweise in ein Kettenhemd oder einen Plattenpanzer (Seite 92). Er darf auch auf die Rüstung verzichten.

AUSWAHLFÄHIGKEITEN

Handwerksbonus (aktiv): Der Krieger bekommt einen Bonus auf HW. Näheres hierzu siehe Seite 61.

Erhöhter Lebenspunktebonus (aktiv): Der Faktor des Lebenspunktebonus des Kriegers erhöht sich um **Grad**.

Verteidigungsbonus (passiv): Der Krieger ist geübt darin, Schläge an seiner massiven Rüstung abzugleiten oder im ungerüsteten Zustand flink genug auszuweichen, so dass er einen Bonus von **Grad** auf alle Verteidigungswürfe erhält.

Gesundheitsbonus (aktiv): Wenn ein Heilzauber oder eine andere Form magischer Heilung auf den Krieger gewirkt wird, so werden die dadurch von ihm zurückerhaltenen Lebenspunkte verdoppelt. Die Maximalzahl durch den Gesundheitsbonus zurückerhaltener Lebenspunkte beträgt **Grad x 6**.

Giftresistenz (aktiv): Der Krieger darf Giftmarken wie normale Zustandsmarken abbauen (siehe Seite 48).

Waffenexperte (passiv): Der Krieger darf die Präzision seiner Nahkampfwaffen auf Wunsch aus seinem HW-Wert errechnen, selbst wenn sie sich normalerweise aus KK, GE oder WE errechnet.

Schneller Wechsel (aktiv): Der Krieger darf zum Ziehen, Wechseln oder Nachladen einer Waffe anstelle einer Handlung 1 Aktionsmarke investieren.

Waffenspezialisierung (aktiv): Für jede Auswahl dieser Fähigkeit legt der Krieger einen Waffentyp fest (jeder Typ kann nur einmal gewählt werden). Wenn er mit einer Waffe dieses Typs einen Angriff durchführt, darf er 1 Aktionsmarke einsetzen, um einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf den Schaden des Angriffs zu bekommen.

Ausfallschritt (aktiv): Der Krieger darf zu einem beliebigen Zeitpunkt während seiner Aktivierung eine Bewegung in ein angrenzendes freies Feld unternehmen. Diese Bewegung kann Passierschläge (Seite 41) auslösen. Pro Runde darf eine Anzahl Ausfallschritte in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit durchgeführt werden.

Leibwächter (aktiv): Der Krieger darf jederzeit zu einem beliebigen Zeitpunkt 1 Aktionsmarke ausgeben, um einen



Angriff, der gegen einen Verbündeten in einem angrenzenden Feld durchgeführt wird, auf sich zu lenken. Er wird dann selbst zum Ziel des Angriffs, erhält dabei aber einen Bonus von **Grad x 3** auf seinen Verteidigungswert. Diese Fähigkeit darf auch als passive Fähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch jeweils 2 Aktionsmarken.

