

# CHEVALIER

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

## VORAUSSETZUNG

Krieger oder Späher ab Stufe 10

## IDEE UND HINTERGRUND

Der Chevalier (CHE) ist ein leicht bis schwer gepanzerter Reiterkrieger und Kavallerist, der seine Feinde vom Rücken eines Reittieres bekämpft. Die verwendeten Waffengattungen reichen dabei von den schweren Lanzen der Vandrianern, den Morgensternen und Langschwertern der Freiländer und Zwerge, über die Säbel der Shan'Zasaren bis zu den weitreichenden Bögen der Mokanern und Elfen oder den Armbrüsten der Maradossaner.

Zwar es ist üblich Kavallerieeinheiten in schwere und leichte Reiterei zu teilen, doch sind sämtliche Mischformen von Chevaliers verbreitet: So mancher schwächliche Schütze wurde zum Lanzenreiter und einige, sonst schwertschwingende, Krieger wurden schon beobachtet wie sie Pfeile aus dem Sattel verschießen.

## TALENTE

Die verwendeten Talente des Grundregelwerkes sind bis auf Reiten und Vertrauter (sh. weiter unten) unverändert. Alle anderen Talente sind entweder extra für den Chevalier geschrieben oder aus anderen Fanwerken "geborgt". Die Quellen sind bei der Talentbeschreibung oder in der Talentliste angegeben (GR2 = "Bruder Grimms zweites Talentpaket", Fechter = "Der Fechter" von Zauberlehrling).

Kämpfer 10 (V)  
Lanzenreiter 10 (V)  
Reiten 10 (X)  
Sattelschütze 10 (III)  
Schnelle Reflexe 10 (V)  
Schütze 10 (V)  
Vertrauter 10 (IV, I)  
Wahrnehmung 10 (VII)

Akrobat 12 (V)  
Einstecker 12 (VII)  
Schlachtruf 12 (III)  
Tod von Oben 12 (VI, GR2)  
Zweikampf 12 (III, Fechter)  
Glänzendes Vorbild 14 (III, SLAY!02)  
Salve 14 (III)  
Panzerung zerschmettern 14 (III)  
Vertrautenband 16 (III)  
Scharfschütze 16 (V)  
Aura des Mutes 18 (II, GR2)

## AURA DES MUTES

*CHE 18 (II) Quelle: Bruder Grimms zweites Talentpaket*

Der Chevalier und alle Verbündeten in Umkreis von Talenrang in Metern erhalten einen Bonus auf alle Widerstandswürfe gegen Furcht in Höhe des Talenrangs bzw. Probenwerte für Furchteffekte sind gegen den Paladin und seine Verbündeten um den Talenrang gesenkt.

## GLÄNZENDES VORBILD

*CHE 14 (III) Quelle: Slay!02*

Wenn der Charakter einen Feind attackiert inspiriert er seine Verbündeten. Jeder Verbündete erhält +1 pro Talenrang auf Angriffe gegen das letzte Ziel des Charakters, bis dieser wieder am Zug ist.

## LANZENREITER

*CHE 10 (V) Quelle: Chevalier*

Der Chevalier kann mit Hilfe seines Reittieres einen verheerenden Lanzenritt auf einen seiner Gegner ausführen. Pro Talenrang kann der Lanzenreiter einmal pro Kampf einen Lanzenritt vor dem Angriff ankündigen (bei Misserfolg verfällt ein Versuch für diesen Kampf). Das Reittier muss in gerader Linie zumindest eine Strecke gleich seinem Laufen-Wert zurücklegen können (sh. "Reiten" für Laufen-Wert-Modifikation bei hohen Geschwindigkeiten!). Der Reiter muss nicht neben oder vor dem Ziel stehen bleiben, sondern kann daran vorbei reiten.



*Israël ex.*

Der Probewert eines Lanzenritts ergibt sich aus:

- Reiten (AGI + BE oder AU)
- + [Talentrang Lanzenreiter]
- + [Talentrang Tod von oben]
- + 1 (Höhenbonus wenn Reittier GK Gr+)
- + WB \*
- + Trab: KÖR\*\*/2 | Galopp: KÖR\*\*

\*für einen Lanzenritt wird eine Lanze/Speer oder ähnliches zwingend benötigt

\*\* KÖR des Reittieres

## REITEN

CHE 10 (X)

Quelle: GRW / Chevalier

Charaktere mit diesem Talent haben reiten gelernt, können also problemlos die Richtung oder Geschwindigkeit ihres Reittieres um einen Schritt ändern und vom Pferderücken aus angreifen (siehe Dungeonslayers GRW S. 92).

- Pro Talentrang erhalten sie bei Sprüngen oder Proben, um die Reitrichtung oder die Geschwindigkeit um mehr als einen Schritt zu wechseln, einen Bonus von +2.
- Im berittenen Kampf erhalten sie pro Talentrang +1 auf Schlagen-Proben gegen unberittene Gegner.
- Im Stand das Pferd wenden oder tänzeln bzw. rückwärts gehen zu lassen erfordert ebenfalls dieses Talent (ab Stufe 2 ohne Probe möglich).

## REITERMANÖVER

CHE 12 (V) / "Reiten" min. I

Quelle: Chevalier

Pro Kampf kann der Chevalier je Talentrang einmal ein "Reitermanöver" ansagen. Dazu muss ihm die angegebene aktionsfreie Probe gelingen. Gelingt die Probe nicht, verliert der Chevalier den Versuch, nicht aber die Aktion. Folgende Reitermanöver sind möglich (sämtliche Manöver profitieren von einem Bonus von +2 je Talentrang in Reiten). Je nach Manöver kann der Chevalier davor oder danach eine "normale" Aktion durchführen.

**Rittmeister** (AGI+GE oder AGI+AU): Der Chevalier und sein Tier verstehen und vertrauen sich blind. Der Chevalier kann eine der folgenden Aktionen am Pferd ausführen während dieses ganz normal weiterläuft: sich an die Seite hängen, aufstehen, hinknien, verkehrt im Sattel sitzen, auf/vom laufenden Tier auf/absteigen. Je nach Geschwindigkeit ist das Manöver um 0 | -2 | -4 | -6 (Stand | Schritt | Trab | Galopp) erschwert.

**Wechsel des Reittieres** (AGI+GE - (VE+BE)/2): Der Reiter wechselt/springt von seinem momentanen Reittier auf ein anderes. Je nach Geschwindigkeit ist das Manöver um 0 | -2 | -4 | -6 (Stand | Schritt | Trab | Galopp) erschwert. Der zusätzliche Malus bei der Probe ermittelt sich aus den Werten des "Zieltieres".

**Umreiten** (AGI+BE oder AGI+ST): Ist die Probe erfolgreich erhält das Ziel abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses. Zweibeinige Kreaturen der Größenkategorie "Normal" oder kleiner werden automatisch umgeworfen und liegen am Boden. Wesen mit mehr als 2 Beinen oder der Größenkategorie Groß dürfen KÖR+ST minus dem Talentrang würfeln, um stehenzubleiben (erhalten auf alle Fälle Schaden). Je nach Geschwindigkeit ist das Manöver um KÖR/4 | KÖR/2 | KÖR (Schritt | Trab | Galopp) des Reittieres erleichtert.



**Steigen lassen** (AGI+ST oder KÖR+AU): Das Reittier steigt auf die Hinterbeine und bringt so seinen Körper zwischen einen Angreifer und den Reiter. Der Reiter erhält für 1 Runde +5 PA, das Pferd -2 PA. Das Reittier muss dafür stehen.

## TOD VON OBEN

CHE 12 (VI)

Quelle: Bruder Grimms zweites Talentpaket

Der Charakter erhält den Talentrang auf den Probenwert aller Angriffe, die aus erhöhter oder fliegender Position erfolgen.

## VERTRAUTER

SPÄ/CHE 10 IV | KRI/CHE 10 I

Quelle: GRW / Chevalier

Alle Regeln aus dem GRW im Bezug auf Paladine und ihr Schlachtross (Dungeonslayers GRW S. 36), gelten auch für den Vertrauten. Für den Vertrauten-Bonus kann einer der folgenden Werte erhöht werden: Abwehr, Initiative, Schießen oder Schlagen.

*Wichtig:* Hat der Charakter bereits vor Stufe 10 Zugang zu "Vertrauter", dann erhöht sich der mögliche Rang um 1 (z.B. beim Späher von III auf IV).

## ZWEIKAMPF

CHE 12 III

Quelle: Der Fechter

In Duellen, Turnier- und Zweikämpfen kann der Charakter folgende Boni geltend machen:

- Pro Talentrang +2 auf Initiative
- In einem Duell kann der Charakter pro Talentrang +2 zum Angriffs-Wert addieren.

## LIGENCE / PICTURE REFERENCE

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

All pictures were published under public domain by:

Wikimedia commons

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FrenchMountedCrossbowman.JPG>

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mounted\\_cuirassier\\_holding\\_a\\_lance\\_upright\\_and\\_riding\\_towards\\_left,\\_other\\_horsemen\\_in\\_the\\_background\\_from\\_%27Various\\_cavalry\\_exercises\\_%27\\_\(Diverses\\_exercices\\_de\\_cavalerie\).MET\\_DP833134.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mounted_cuirassier_holding_a_lance_upright_and_riding_towards_left,_other_horsemen_in_the_background_from_%27Various_cavalry_exercises_%27_(Diverses_exercices_de_cavalerie).MET_DP833134.jpg)

Public domain vectors

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Knight-in-attack/49170.html>

## REITEN UND DER BERITTENE KAMPF

Das Thema Reiten und der berittene Kampf haben bei Dungeonslayers eigene Regeln und deswegen habe ich mir erlaubt die entsprechenden Teile des GRW hier zu übernehmen (Dungeonslayers GRW S. 91) und ein wenig zu ergänzen.

### REITEN

Probe: AGI +BE/+AU

Talentboni: Reiten, Sattelschütze, Tiermeister, Reitermanöver

Ein Reittier befindet sich immer in einer der vier Geschwindigkeiten **Stand** (Laufen 0), **Schritt** (Laufen x 1), **Trab** (Laufen x 1,5) oder **Galopp** (Laufen x2).

Charaktere ohne das Talent **Reiten** müssen jedes mal, wenn sie ihr Reittier dazu bewegen wollen, die Richtung oder die Geschwindigkeit (um eine Stufe) zu ändern, eine Reiten-Probe mit AGI+BE bzw. AU würfeln (je nachdem, welcher Wert besser ist), was eine ganze Aktion in Anspruch nimmt. Charaktere mit dem Talent Reiten können dies dagegen aktions- und probenfrei nebenbei tun.

Jeder Charakter (also auch jene mit dem Talent **Reiten**) muss dagegen eine aktionskostende Reiten-Probe würfeln, wenn das Reittier ein Hindernis überspringen soll oder er die Geschwindigkeit innerhalb einer Runde **um mehr als einen Schritt ändern will** (beispielsweise um ein trabendes Pferd einfach zum Stillstand zu bringen). Damit ist natürlich auch ein klassischer "Kavaliertart" (Stand → Galopp möglich).

Sollte **ohne Sattel** geritten werden, ergibt das einen **Malus von -4** auf alle Reitproben.

### DER BERITTENE KAMPF

Wollen Charaktere ohne das Talent Reiten vom Pferderücken aus einen Angriff machen, muss ihnen zuvor eine aktionsfreie Reiten-Probe gelingen, sonst können sie in dieser Runde nicht angreifen.

Wer von seinem Pferd einen unberittenen Gegner im Nahkampf attackiert, erhält einen Bonus von +1 auf Schlagen durch die erhöhte Position ("Tod von Oben!" gibt pro Talentrang zusätzlich +1).

Verfügt ein Charakter dagegen über das Talent Reiten, kann er jederzeit vom Pferderücken aus angreifen (ohne die Reiten-Probe). Je nach Reitgeschwindigkeit werden die Angriffe des Reiters noch modifiziert:

| GESCHWINDIGKEIT | SCHLAGEN | ANDERE ANGRIFFE** |
|-----------------|----------|-------------------|
| Trab            | +KÖR*/2  | -5                |
| Galopp          | +KÖR*    | -10               |

\* KÖR des Reittiers

\*\* Mit zweihändigen Waffen kann man beritten nicht angreifen. Einzig und allein Charaktere, mit Talent **Sattelschütze** (S. 30 GRW), können Fernkampfwaffen einsetzen, die man beidhändig (beispielsweise Bögen) benutzt.

Anmerkung ZL: Klassische Reiterwaffen (Lanzen, Streitkolben) werden einhändig geführt - weshalb sie von den Regeln oben ausgenommen sind.



## REITERWAFEN

### SPEERE UND LANZEN

| NAME                                   | KAMPFWERTE  | SONSTIGES  | PREIS |     |
|--|-------------|--|-------|-----|
| <i>Alle: Reichweite im Nahkampf 2m</i> |             |  |       |     |
| Lanze                                  | WB+1 / WB+4 | Trab (WB+1)<br>Galopp (WB+4)   | 2 GM  | K   |
| Speer/<br>Wurflanze                    | WB+1        | Kann auch geworfen werden<br>(-1/2m)   | 1 GM  | D   |
| Turnierlanze                           | WB+2 / WB+4 | Trab (WB+2)<br>Galopp (WB+4)<br>Immersieg: "Zurückdrängen"<br>nicht abwehrbar. | 10 GM | G/E |

### KLINGENWAFEN

| NAME                     | KAMPFWERTE         | SONSTIGES | PREIS |   |
|--------------------------|--------------------|-----------|-------|---|
| Langschwert              | WB+2               |           | 7 GM  | D |
| Reiter- /<br>Ulanensäbel | WB+1 Ini+1         |           | 6 GM  | D |
| Reiterschwert            | WB+1 Ini+1<br>GA-1 |           | 10 GM | K |

### ANDERE NANKAMPFWAFEN

| NAME                            | KAMPFWERTE         | SONSTIGES              | PREIS |         |
|---------------------------------|--------------------|------------------------|-------|---------|
| Ochsenherde/<br>Skorpion        | WB+3 Ini-3<br>GA-2 | Reichweite Nahkampf 2m | 16 GM | K       |
| Peitsche                        | WB+2 Ini-3         | Reichweite Nahkampf 3m | 10 GM | D       |
| Reiterhammer /<br>Rabenschnabel | WB+2 Ini-1<br>GA-2 |                        | 11 GM | K/<br>Z |
| Streitkolben /<br>Morgenstern   | WB+1 GA-1          |                        | 7 GM  | D       |

### FERNKAMPFWAFEN (SENNEN)

| NAME   | KAMPFWERTE         | SONSTIGES | PREIS |   |
|--|--------------------|-----------|-------|---|
| <i>* für kleine Völker auf Grund der Größe zu unhandlich</i> |                    |           |       |   |
| Armbrust, leicht<br>(2h)                                     | WB+2 Ini-2         |           | 8 GM  | D |
| Armbrust, schwer<br>(2h)                                     | WB+3 Ini-4<br>GA-2 |           | 15 GM | K |
| Bogen, Elfen- (2h)*  | WB+3 Ini+1         |           | 75 GM | E |
| Bogen, Kurz- (2h)  | WB+1 Ini+1         |           | 6 GM  | D |
| Bogen, Lang- (2h)*   | WB+2 Ini+1         |           | 10 GM | K |
| Reiterbogen (2h)   | WB+2 Ini-1<br>GA-1 |           | 14 GM | K |

### FERNKAMPFWAFEN (PULVER)

Werte für diverse Feuerwaffen (z.B. Musketen) können im Dungeonslayers GRW auf S. 156 gefunden werden.

### RÜSTUNGEN

Für Pferde stehen alle Typen von Rüstung zur Verfügung (Leder, Kette, Platte). Die Abwehrwerte, Verfügbarkeit und Einschränkungen (z.B. Laufen-Mali) entsprechen jenen für den Reiter (sh. Dungeonslayers GRW S. 80). Preise für eine Pferderüstung entsprechen dem dreifachen einer Rüstung für den Reiter.