

# RUNENKRIEGER

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

## VORAUSSETZUNG

Krieger oder Fechter (Fanwerk) der Stufe 10+

## IDEE UND HINTERGRUND

Im Gegensatz zu einem normalen Zauberwirker bringen Runenkrieger (RUK) magische Glyphen auf ihrer Waffe oder Rüstung an, um damit mächtige Effekte zu bewirken. Diese Effekte können ausgesprochen vielfältig sein, abhängig auch davon, ob ihr Effekt bspw. durch einen Immersieg ausgelöst wird oder permanent ist. Ein Runenkrieger ist nicht fähig Magie zu erkennen oder zu identifizieren.

## TALENTE

Doppelschlag	10	(V)
Kämpfer	10	(V)
Parade	10	(V)
Perfektion	10	(V)
Reiten	10	(V)
Runenwaffe	10	(V)
Blocker	12	(V)
Brutaler Hieb	12	(V)
Perfektion	12	(V)
Runenrüstung	12	(IV)
Sehnschneider	14	(III)
Waffenkenner	14	(V)
Runenmeister	16	(I)

## NEUE TALENTE

### DOPPELSCHLAG

ATT 14 (III), BER 12 (V), KRI 8 (III), KRZ 12 (V), RUK 10 (V), WAM 10 (V), WDL 12 (III)  
Quelle: Bruder Grimms 3. Talentpaket

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen zusätzlichen aktionsfreien Nahkampfangriff ausführen, wenn dafür die Initiative um 11 in dieser Runde gesenkt wird. Der Doppelschlag muss, sobald der SC in der Initiative dran wäre – angekündigt werden. Damit führt der Charakter seine Runde zum späteren Zeitpunkt aus. Jeder Talentrang verringert den Initiativeabzug um 1. Das Talent ist nicht anwendbar, wenn es den Initiativwert auf 0 oder weniger bringen würde. Man kann das Talent in einer Runde mehrfach anwenden für einen Drei- oder gar Vierfachangriff. Jede zusätzliche Anwendung reduziert die Initiative ein weiteres Mal.

Beispiel: Elfen-Runenkriegerin Tempyriel hat eine Initiative von 22 und Doppelschlag III. Sie könnte in einem Kampf dreimal je einen Doppelschlag bei Initiative 14 ausführen. Sie könnte aber auch zwei Talentanwendungen gleichzeitig einsetzen, um bei Initiative 6 einen

Dreifachschlag auszuführen. Alle drei Talentanwendungen gleichzeitig kann sie nicht einsetzen.

### RUNENRÜSTUNG

RUK 12 (IV)

Der Runenkrieger kann Runen in seine Rüstungsteile einbetten:

**max. Runen = 1+ Rang Runenrüstung**

Der Talentrang bestimmt zudem, welche Runen verfügbar sind (Angabe des benötigten Rangs hinter dem Runennamen).

### RUNENWAFFE

RUK 10 (V)

Der Runenkrieger kann Runen in seine Nahkampfwaffe einbetten:

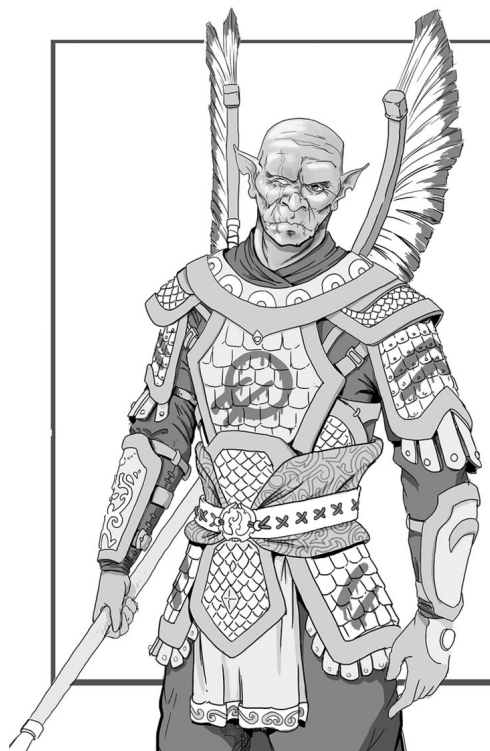
**max. Runen = 1+ Rang Runenwaffe**

Der Talentrang bestimmt zudem, welche Runen verfügbar sind (Angabe des benötigten Rangs hinter dem Runennamen).

### RUNENMEISTER

RUK 16 (I)

Der Runenkrieger hat gelernt, Runen miteinander zu verbinden, wobei ihre individuellen Effekte erhalten bleiben. Er kann zwei einfache Runen gleichzeitig einbetten, verbraucht dabei jedoch nur einen Runenplatz.



## RUNENMAGIE

Runen werden vom Runenkrieger in einem nur wenigen Eingeweihten bekannten Ritual auf eine Waffe oder Rüstung aufgetragen (nicht jede Rune kann auf Waffe und Rüstung gewirkt werden). Vollzieht der Runenkrieger das Ritual erneut, so verlieren die im vorangegangenen Ritual aufgebrauchten Runen ihre Wirkung und erlöschen. Das Ritual dauert eine Stunde je Rune.

Runen werden in vier Kategorien unterteilt: Einfache Runen, komplexe Runen, Attributsrunen und Immersiegrunen.

Anmerkung: Die meisten Runen wurden vom Runenschützen aus der Slay!05 übernommen, manche leicht angepasst und einige ganz neu hinzugefügt.

Zeichenerklärung: ° aus Slay!05/Runenschütze (adaptiert & angepasst)

★ Waffenrune      ☞ Rüstungsrunen

### EINFACHE RUNEN

#### ★☞ RUNE DER DUNKELSICHT (I)°

Die Rune verleiht ihrem Träger die Fähigkeit „Dunkelsicht“ (sh. Volksfähigkeit „Dunkelsicht“).

#### ★☞ RUNE DER ERHELLUNG (II)°

Die Rune kann auf Wunsch des Trägers aufleuchten, sodass sie einen Bereich mit Radius VE Meter um den Träger erhellt.

#### ★ RUNE DES JÄGERS (II)°

Der Runenkrieger kann die Position eines zuletzt verletzten Gegners für VE Stunden bestimmen.

#### ☞ RUNE DER TARNUNG (II)°

Solange der Runenkrieger sich nicht mehr als Laufen/2 Meter pro Runde bewegt passt sich die Farbe seiner Ausrüstung und von sich selbst konstant der Umgebung an, wodurch er schwerer zu entdecken wird. Wenn der Runenkrieger aktiv versucht, sich zu verstecken, erhalten alle Proben, ihn zu entdecken, einen Abzug entsprechend seinem VE-Wert.

Kämpft der Runenkrieger oder bewegt er sich schneller, wird er (wie jeder andere) automatisch gesehen und keine Bemerkens-Proben sind notwendig.

#### ★☞ RUNE DES DUFTES (II)°

Die Rune kann auf Wunsch des Trägers einen angenehmen Duft verströmen. Bei sozialen Proben erhält der Träger der Waffe einen Bonus von +1. Verströmt die Rune jedoch den Duft, während der Träger versucht sich zu verstecken oder zu schleichen, so wird sein PW um 4 gesenkt.

#### ★ RUNE DES RUFENS (II)°

Der Schütze kann seine Waffe zu sich rufen. Sie bewegt sich dabei 1 m je Runde, kann Hindernisse umfliegen, jedoch nicht bewegen. Die maximale Reichweite beträgt VE Meter.

### KOMPLEXE RUNEN

#### ★☞ RUNE DER ANGST (III)

Je Kampf kann der Runenkrieger einmalig beim Gegner so große Angst erzeugen, dass dieser für VE Runden den Runenkrieger nicht direkt angreifen darf und sich ihm nicht nähern kann.

#### ★ RUNE DER DUNKELHEIT (III)°

Die Runenwaffe reduziert die Gegnerabwehr getroffener Gegner um 2, wenn es sich um ein Wesen bzw. Diener des Lichts handelt.

#### ★☞ RUNE DES BLENDENS (III)°

Je Kampf kann einmal als Aktion ein Lichtstrahl aus einer Rune erzeugt werden (Probe: KÖR+VE), der bei einem Treffer den Gegner für (GEI+HÄ)/2 Runden blendet. Er erhält einen Malus von 8 auf alle Proben, die Sicht erfordern.

#### ☞ RUNE DES LIGHTS (III)°

Die Runenrüstung steigert die Abwehr des Trägers um 2, wenn der Angreifer ein Wesen bzw. Diener der Dunkelheit handelt.

#### ★☞ RUNE DES NEBELS (IV)°

Je Kampf kann einmal ein undurchdringlicher Nebel in einem Radius von Laufen/2-Meter um den Runenkrieger freigesetzt werden (für VE KR). Alle Angriffe auf Ziele, die sich in oder hinter dem Nebel befinden, und Sicht erfordern, werden um 8 erschwert.

#### ★ RUNE DES RÜCKSTOSSES (III)°

Je Kampf kann einmal ein Angriff durchgeführt werden, der bei einem Treffer den Gegner um VE Meter zurückstößt.

#### ☞ RUNE DES SCHILDWALLS I (II)

Der Träger der Runenrüstung kann keinen Abwehrpatzer mehr erleiden (Schild bricht nicht mehr) und nicht mehr zurückgedrängt werden.

#### ☞ RUNE DES SCHILDWALLS II (III)

Der Träger der Runenrüstung kann keinen Abwehrpatzer mehr erleiden (Schild bricht nicht mehr) und nicht mehr zurückgedrängt werden, außerdem wird sein Abwehrwert magisch um 1 erhöht.

#### ★ RUNE DES SCHLAFES (III)°

Je Kampf kann einmal ein Angriff so durchgeführt werden, dass der Angegriffene bei Schaden sofort einschläft. Es handelt sich um natürlichen Schlaf, aus dem der Schlafende nach den normalen Regeln wieder erwachen kann.

#### ☞ RUNE DES VERSETZENS (IV)°

Der Runenkrieger kann pro Kampf VE/2 mal (min. 1) statt seiner Bewegung bis zu GEI+VE Meter teleportieren, eine klare Sichtlinie vorausgesetzt.

#### ★ RUNE DES VAMPIRS (VI)°

Je Kampf kann einmal ein Angriff durchgeführt werden, der bei einem Treffer dem Runenkrieger die Hälfte des zugefügten Schadens als Heilung gewährt. Die Verwendung muss vor dem Angriff angesagt werden und verfällt bei Misserfolg.

#### ☞ RUNE DES ZAUBERSPIEGELS (IV)

Je Kampf kann einmal ein Zauber, der Schaden verursacht hätte auf den ZAW reflektiert werden. Dieser muss sofort eine Abwehr-Probe gegen den Schaden-Wert ablegen.

## ATTRIBUTSRUNEN

Attributsrunen werden in verschiedene Ränge unterteilt. Ein Runenkrieger kann immer nur je eine Attributsrunen vom gleichen Typ in seine Ausrüstung einbetten – also nur die „Rune der Geschwindigkeit I“ oder die „Rune der Geschwindigkeit II“.

### ★ ⊕ **RUNE DER GESCHWINDIGKEIT (II)**

Der Runenkrieger erhält Initiative +1.

### ★ ⊕ **RUNE DER GESCHWINDIGKEIT II (III)**

Der Runenkrieger erhält Initiative +2.

### ★ **RUNE DES DURCHSCHLAGS I (III)**

Die Runenwaffe reduziert die Gegnerabwehr um 1.

### ★ **RUNE DES DURCHSCHLAGS II (IV)**

Die Runenwaffe reduziert die Gegnerabwehr um 2.

### ⊕ **RUNE DES LAUFENS I (II)**

Die Rune reduziert den Laufen-Malus der Rüstung um bis zu 0,5 Meter.

### ⊕ **RUNE DES LAUFENS II (III)**

Die Rune reduziert den Laufen-Malus der Rüstung um bis zu 1,5 Meter

### ★ **RUNE DES SCHADENS I (II)**

Die Runenwaffe verursacht magischen Schaden.

### ★ **RUNE DES SCHADENS II (III)**

Die Runenwaffe verursacht magischen Schaden. Außerdem ist der WB der Waffe um 1 erhöht.

### ★ **RUNE DES SCHADENS III (IV)**

Die Runenwaffe verursacht magischen Schaden. Außerdem ist der WB der Waffe um 2 erhöht.

### ★ **RUNE DES SCHADENS IV (V)**

Die Runenwaffe verursacht magischen Schaden. Außerdem ist der WB der Waffe um 3 und die Initiative um 1 erhöht.

### ★ ⊕ **RUNE DES SCHUTZES I (II)**

Die Rune erzeugt ein kleines Schutzfeld um ihren Träger. Er erhält einen Bonus von +1 auf seine Abwehr.

### ★ ⊕ **RUNE DES SCHUTZES II (IV)**

Die Rune erzeugt ein kleines Schutzfeld um ihren Träger. Er erhält einen Bonus von +2 auf seine Abwehr.



## IMMERSIEGRUNEN

In eine Runenwaffe oder -rüstung kann immer nur eine Immersiegrune gleichzeitig eingebracht sein.

### ⊕ **RUNE DER STEINHAUT (II)**

Die Runenrüstung hüllt den Krieger bei einem Immersieg auf Abwehr oder einem Angriffsimmersieg des Gegners für VE Runden in eine steinartige Haut. Die Abwehr wird sofort um +4 erhöht, die Laufengeschwindigkeit allerdings um 2m/Runde gesenkt.

### ★ **RUNE DES BLITZES (V)**

Die Runenwaffe ist elektrisch geladen. Bei einem Immersieg erleiden bis zu VE weitere, bis zu 2 m entfernte Ziele das Angriffsergebnis als abwehrbaren Schaden (bei Rüstungsteilen aus Metall » nicht abwehrbar).

### ★ **RUNE DES FATALEN TREFFERS (VI)**

Bei einem Treffer mit Immersieg darf das Ziel keine Abwehr würfeln.

### ★ **RUNE DES FEUERS I (III)**

Die Runenwaffe ist in Flammen gehüllt, die den Gegner bei einem Immersieg für VE Runden in Brand setzen. Das Ziel erhält zusätzlich sofort W20 abwehrbaren Feuerschaden.

### ★ **RUNE DES FEUERS II (III)**

Die Runenwaffe ist in Flammen gehüllt, die den Gegner bei einem Immersieg für VE\*2 Runden in Brand setzen. Das Ziel erhält zusätzlich sofort VE+W20 abwehrbaren Feuerschaden.

### ★ **RUNE DES FROSTS (III)**

Die Runenwaffe ist in Frost gehüllt, der den Gegner bei einem Immersieg für VE Runden verlangsamt. Die Initiative des Ziels wird um VE und der Laufen-Wert um VE/2 m reduziert.

### ★ **RUNE DES GIFTS (VI)**

Die Runenwaffe ist von einem giftigen Schleim umhüllt, der den Gegner bei einem Immersieg für VE Runden vergiftet. Das Ziel erhält VE nicht abwehrbaren Schaden je Runde (Völkern mit Eigenschaft „Zäh“ wie Zwergen ist einmal eine Gift-Trotzen-Probe -4 erlaubt).

### ★ **RUNE DES GLÜCKSTREFFERS (IV)**

Bei einem Immersieg mit der Runenwaffe darf der Runenschütze aktionsfrei ein weiteres Mal angreifen.

### ⊕ **RUNE DES RÜCKSTOSSES (II)**

Die Runenrüstung wirft den Gegner bei einem Abwehr-Immersieg für VE Meter zurück, er erhält entsprechenden Fallschaden und liegt auf dem Boden.

## ACKNOWLEDGMENT, LICENSE, PICTURE REFERENCE

Danke für Sintholos' Beitrag zum Runenschützen in der Slay!05, ich habe mir erlaubt einige der Texte beinahe wortgleich zu übernehmen (und danke für Feedback zum Runenkrieger). Danke an Tim Charzinski für „Auf der Sehne“ (erster Ausarbeitung Runenschützin). Danke an Bruder Grimm für das Talent Doppelschlag.

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.

Both pictures were published on Wikimedia-Commons by [LadyofHats](#) (check their work out!) under [Public Domain](#), direct links: [DnD\\_Hobgoblin.png](#), [DnD\\_Elven.png](#)