



## Der Stammeskrieger

Eine optionale Grundklasse für **Dungeonslayers** © **Christian Kenning** von **Estéban**

Geprägt von der Umwelt seiner Heimat, geformt durch die Sitten und Gebräuche seiner Kultur, ist der Stammeskrieger Beschützer und Ernährer seines Stammes. Ein Spezialist für besondere Aufgaben und ein gnadenloser Kämpfer, dessen Tapferkeit bis hin zu Selbstaufgabe geht. Der Stammeskrieger weiss sich selbst in der unzugänglichsten Wildnis zu behaupten – wenn sie denn den Bedingungen seiner Heimat entspricht.

«Du hast nun vier Tage lang auf dem Hügel gefastet und während der ganzen Zeit deine Gebete an das grosse, heilige Mysterium, an die Mutter Erde und an die Geister der vier Himmelsrichtungen gerichtet. In der vierten Nacht konntest du deinen Augen nicht trauen: Auf dem Boden kniend, siehst du wie sich der Nebel vor deinen Augen zu einem heulenden Wolf formt, der sich dir nähert. Du bemerkst noch wie seine Stirn deine Stirn berührt, bevor du in Ohnmacht fällst.

Am nächsten Tag holt dich der Schamane deiner Sippe und führt dich zum Dorf. Während der Reinigungszeremonie in der Schwitzhütte musst du detailgetreu das Erlebte erzählen.

Dein Totem hat dich gefunden und Talismane aus dem Körper desselben Tieres ist nun deine Magie.

### Erlaubte Rüstungen

Rüstungen	Stoff	Leder	Kette	Platte	Helme	Schienen	Schilde
Stammeskrieger	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Alle	Alle

### Klassenbonus

Klasse	Klassenbonus
Stammeskrieger	Geschick oder Härte +1

# **Heldenklassen des Stammeskriegers**

Dem Stammeskrieger stehen drei Heldenklassen zur Verfügung:  
Attentäter, Berserker und Waldläufer. Zu finden im GRW.

## **Talente**

### **Stufe 1**

ABERGLAUBE: 1 (III)  
AKROBAT: 1 (III)  
ARCHAISCHER HANDWERKER: 1 (III)  
AUSWEICHEN: 1 (III)  
DIENER DER DUNKELHEIT: 1 (III)  
DIENER DES LICHTS: 1 (III)  
EINSTECKER: 1 (V)  
FALLENSTELLER: 1 (V)  
FLINK: 1 (III)  
GENESUNG: 1 (V)  
GLÜCKSPILZ: 1 (III)  
HANDWERK: 1 (III)  
HEIMLICHKEIT: 1 (III)  
INSTRUMENT: 1 (III)  
JÄGER: 1 (III)  
KÄMPFER: 1 (III)  
KRIEGSBEMALUNG: 1 (III)  
NATURVERBUNDEN: 1 (III)  
REITEN: 1 (III)  
SCHNELLE REFLEXE: 1 (III)  
SCHÜTZE: 1 (III)  
SCHWIMMEN: 1 (III)  
STAMMESTÄTOWIERUNGEN/  
STAMMESNARBEN: 1 (I)  
WAHRNEHMUNG: 1 (V)  
WISSENSGEBIET: 1 (III)

### **Stufe 4**

BLOCKER: 4 (III)  
BRUTALER HIEB: 4 (III)  
CHARMANT: 4 (III)  
FIESER SCHUSS: 4 (III)  
PARADE: 4 (III)  
SCHLITZOHR: 4 (III)  
STANDHAFT: 4 (III)  
VERLETZEN: 4 (III)  
ZWEI WAFFEN: 4 (V)

### **Stufe 8**

IN DECKUNG: 8 (III)  
FÄHRTENLESER: 8 (III)  
SCHLACHTRUF: 8 (I)  
SCHARFSCHÜTZE: 8 (III)

### **Stufe 10**

ADERSCHLITZER: 10 (III)  
HELDENGLÜCK: 10 (III)  
KRAFT DES TOTEM: 10 (III)  
STAMMESTÄTOWIERUNGEN/  
STAMMESNARBEN: 10 (III)  
WAFFENKENNER: 10 (III)

### **Stufe 14**

GEZIELTES GIFT: 14 (I)

### **Stufe 15**

MEISTER SEINER KLASSE: 15 (I),  
Stammeskrieger: AGI  
TOTEMGESTALT: 15 (V)

### **Stufe 20**

MEISTER ALLER KLASSEN: 20 (I)

# Talentbeschreibung

## ABERGLAUBE: 1 (III)

So wie du feindliche Magie fürchtest, so sehr fühlst du dich von Zauberwirkern auf deiner Seite bestärkt. Alle Zauber außer Zielzauber, die direkt auf dich gewirkt werden, erhalten +1 pro Talentrang auf ihren Probenwert. Das betrifft feindliche Zauber genauso wie hilfreiche.

## ARCHAISCHER HANDWERKER: 1 (III)

Für den Archaischen Handwerker ist es möglich, Waffen wie Messer, Keulen, Speere gemäss der Tradition seines Stammes mit wenigen Materialien (z.B. Knochen, Obsidian usw.) am Lagerfeuer zu erstellen. In kürzerer Zeit als es für Eisenwaffen vorgesehen ist. Auch benötigt der Archaische Handwerker natürlich keine Werkstatt, oder ähnliches, somit hat er keine Erschwernisse bei der Waffenherstellung. Die Waffen haben die gleichen Werte wie Eisenwaffen.

Wenn der Stammeskrieger selbst, oder ein anderer Stammeskrieger die hergestellte Waffe benützt, erhalten sie +1 auf Schlagen und +1 auf Abwehr. Bei einem Probenwurf von 18-20 bei einer Schlagen-, oder Abwehrprobe zerbricht die Waffe.

Für die Herstellung der Waffen benötigt der Archaische Handwerker die Hälfte der Zeit, die im Grundregelwerk, S.88 angegeben wird.

## FÄHRTENLESER: 8 (III)

Der Charakter erhält pro Talentrang +1 auf Proben Spuren lesen. Zusätzlich erhält er pro Rang bei einer gelungenen Probe ein automatisch ein zusätzliches Detail (z.B. Verursacher, Anzahl, Alter der Spuren, Richtung, Besonderheiten, etc.), ohne dass eine zusätzliche Probe nötig ist.

## FALLENSTELLER: 1 (V)

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und zu entschärfen, sowie um Fallen aufzustellen.

Fallen aufstellen:

Probe: GEI+GE+Talentwert

Der Stammeskrieger kann mit einfachen Materialien, wie Holz, Stein, Seil, Knochen usw. Speer-, Schling-, und Schlagfallen aufstellen.

Der PW/2 ergibt den TW der Falle.

Inspiration für Fallen siehe GRW, S.84

Siehe Fanwek: Fallenwerk von Ferrin und

Zompir für weitere Optionen/ Anpassungen.

## KRAFT DES TOTEM 10 (III)

Bei Charaktererschaffung muss sein Krafttier (Totem) durch den Spieler gewählt werden.

Zweimal täglich pro Talentrang, kann sich der Stammeskrieger in eine Trance (z.B. mit Rauschkräuter) versetzen und übernimmt ein Attribut seines Krafttieres. (z.B. KÖR des Bären, Bär gemäss GRW, KÖR = 12, Raubkatze = AGI 10), oder beherrscht ein passendes Talent im ersten Talentrang. (z.B. Hinterhältiger Angriff I, Kletterass I usw.) Dauer der "Trance" ist immer Spielleiterentscheid.

Pro Talentrang kann ein Attribut, Talent oder ein weiterer Talentrang des Talents gewählt werden. Während der "Trance" ist der Stammeskrieger normal ansprechbar, vielleicht aber etwas animalischer als sonst.

## KRIEGSBEMALUNG: 1 (III)

Der Charakter trägt auf sein Gesicht Kriegsbemalung auf, was 2 Runden in Anspruch nimmt. Er bekommt dadurch im nächsten Kampf pro Talentrang für W20/2 Runden einen Bonus von +1.

Je nach Art der Bemalung kann er wählen, ob der Bonus auf seine Angriffe oder seine Abwehr angerechnet wird (eine Aufteilung des Bonus ist nicht möglich). Findet am gleichen Tag ein weiterer Kampf statt, muss die Kriegsbemalung aufgefrischt werden, damit sie ihre Wirkung nicht verliert, was eine Runde benötigt.

## NATURVERBUNDEN: 1 (III)

Der Charakter fühlt sich in der Natur zuhause und erhält +2 pro Talentrang auf alle Proben, die sich auf Wissen über Natur und Wildnis beziehen.

## STAMMESTÄTOWIERUNGEN/ STAMMESNARBEN: 1 (I), 10 (III)

Viele Urvölker benützen Tätowierungen, die sie als Mitglied ihres Stammes kennzeichnen. Diese werden vielfach durch Einbrennen oder Einschneiden in die Haut eingebracht.

Auch können sie etwas über die persönlichen Erfahrungen und Erlebnisse des Einzelnen verraten. Nach der Mannbarkeitsprüfung erfährt der Stammeskrieger meistens, welcher Totem ihm auf seinem Leben begleiten wird. Dem Totem werden normalerweise auch Tätowierungen gewidmet.

Pro Talentrang erhält der Stammeskrieger permanent einen Bonus von +1 auf Einschüchtern und die Gegnerabwehr wird um -1 gesenkt. Die Proben auf soziale Interaktion erhalten einen Malus von -1 pro Talentrang.

## TOTEMGESTALT: 15 (V)

Einmal täglich kann der Stammeskrieger als Aktion eine Gestalt, die der seines Totems ähnelt, annehmen. Je mehr Talentränge man hat, desto mehr ähnelt die Gestalt dem Totem. Für jeden Rang kannst du eine der folgenden Optionen wählen:

- Addiere 1 Punkt auf eine Eigenschaft (Dies geht nur auf Eigenschaften, die beim Totem höher sind als bei dir)
- Erhalte eine natürliche Waffe eines Totems (z.B. Klauen, Zähne, Krallen...)
- Erhalte eine Methode der Fortbewegung deines Totems (z.B. Graben, Fliegen...)
- Erhöhe oder senke deine Größenkategorie, bis zu der des Totems (Nur mit Rang IV oder V möglich).

Der Stammeskrieger kann wählen, wie viele Ränge er jedes Mal nutzen möchte. Ein Stammeskrieger mit Totemgestalt III kann nur 2 Ränge nutzen, aber für jeden genutzten Rang nähert sich seine Erscheinung mehr und mehr dem Totemtier an. Nutzt er schließlich alle fünf Ränge, wird er zu einer exakten Kopie des Totemtiers (wenn auch möglicherweise in einer anderen Größe).

Nochmals vielen Dank für die tatkräftige Unterstützung im Forum.  
Folgende Fanwerke wurden als Inspiration genutzt, oder schamlos „beklaut“:

**Old Slayerhand von Waylander**  
**Caveslayers von Luca Volpino, Übersetzung durch Camo und Zauberlehrling**  
**Die Talentwerke von Bruder Grimm**

**Und natürlich alle anderen, die ich vergessen habe!**

**<Grundklasse Stammeskrieger> von Estéban**



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
Dungeonslayers © Christian Kennig  
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
Namensnennung – Nicht-kommerziell  
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International