

KRIEGER

Krieger sind die Charaktere fürs Grobe. Im Nahkampf meist ganz vorne zu finden und gut am schweren Rüstzeug und der Anzahl an brutalen Waffen zu erkennen.

Klassenbonus:

ST oder HÄ +1

Eigenschaftshöchstwerte:

ST und HÄ +1

TALENTE

STUFE 1

Ausweichen III
Bildung V
Blocker III
Charmant III
Diener der Dunkelheit III
Diener des Lichts III
Einstecker V
Genesung V
Glückspilz III
Handwerk III
Instrument III
Kämpfer III
Magieresistent III
Parade III
Reiten III
Schlitzohr III
Schnelle Reflexe III
Schwimmen III
Standhaft III
Wahrnehmung V
Wissensgebiet III
Zwei Waffen V

TALENTE

STUFE 4

Akrobat III
Brutaler Hieb III
Heimlichkeit III
Rüstträger V
Verletzen III

STUFE 8

Diebeskunst III
Flink III
In Deckung III
Jäger III
Panzerung zerschmettern III
Prügler III
Schütze III
Waffenkenner III

STUFE 10

Heldenglück III

STUFE 12

Aderschlitzer III
Scharfschütze III

STUFE 15

Meister seiner Klasse I
Vernichtender Schlag III

STUFE 20

Meister aller Klassen I

BERSERKER

Die rohen Berserker steigern sich in eine Kampfeswut, können gut einstecken und richten unter ihren Feinden verheerenden Schaden an.

VORAUSSETZUNGEN

Krieger der Stufe 10+

STUFE 10

Brutaler Hieb V
Einstecker X
Kämpfer V
Raserei V
Schlachtruf III

STUFE 12

Panzerung zerschmettern V
Schnelle Reflexe V

STUFE 14

Rundumschlag III
Verletzen V

PALADIN

Paladine dienen einem heiligen Orden, können aber die Vorzüge ihrer Heldenklasse verlieren, sollten sie gegen den Willen ihrer Gottheit handeln.

VORAUSSETZUNGEN

Krieger der Stufe 10+
Ordensmitgliedschaft

ZAUBERZUGANG

Paladine können Heilersprüche wirken. Die Spruchzugangsstufen entsprechen denen des Heilers +9 (beispielsweise Heilende Hand ab Stufe 10, Wiederbelebung ab 19).

STUFE 10

Blocker V
Diener des Lichts V
Fürsorger III
Reiten V
Rüstzauberer III
Umdenken V
Vertrauter I
Wechsler V

STUFE 12

Dämonen zerschmettern III
Kämpfer V
Schlachtruf III
Untote zerschmettern III
Vertrautenband V
Zauberermacht III

STUFE 14

Verheerer III

STUFE 16

Tod entrinnen III
Vergeltung III

WAFFENMEISTER

Waffenmeister setzen auf Schnelligkeit und fatale Treffer mit zahlreichen Waffen.

VORAUSSETZUNGEN

Krieger der Stufe 10+

STUFE 10

Kämpfer V
Parade V
Perfektion V
Schnelle Reflexe V
Waffenkenner V

STUFE 12

Schütze V

STUFE 14

Scharfschütze V
Verletzen V

STUFE 16

Salve III
Sehnenschnneider III