

# Puum

**St** höchstens 80, **Gw** mindestens 81; Aussehen wird normal gewürfelt, um pA zu bestimmen (für Menschen sind Puum aber unverwechselbar dämonisch)

**LP-2, AP-Grad**

**B 3w3+12** (wie Zwerg)

**Körpergröße** wie Halbling, Gewicht  $3w6-3 + St/10 +$  (Körpergröße-90 kg) (leichterer Knochenbau)

Immer **beidhändig** (Erbe der tierischen Vorfahren, die hauptsächlich mit Klauen kämpften)

Natürlicher **Klauenangriff** +5+(Grad/2 abgerundet) (1w6-2+SchB) --> steigt automatisch beim Gradanstieg

Grundschaden **Raufen** 1w6-2

**Resistenzbonus** Geist mindestens +2, Rest wie Mensch (höhere Geistesresistenz analog zu Kaliginen)

**Angeborene Fertigkeiten:** Gute Reflexe +9; beim Wurf auf Angeborene Fertigkeiten werden Gute Reflexe (71-75) durch eine zweite Kategorie Berserkerangang ersetzt (d.h. Berserkerangang von 66-75)

**Stand** nur Volk und Mittelschicht

Andere Namen für **Totemtiere** für Tm/ScW (andere Fauna auf Chaoswelt)!

**Klassen:** As, BW, Hä, Kr, Sö, Wa – Hj, Tm – Hx, ScW

-----

## Lernschema Drachenkrieger (Kr)

Abweichungen von den Standardvorgaben des Regelwerks sind unterstrichen!

### *Fachkenntnisse*

**0 LP:** Gute Reflexe +9, Kampf in Drachenrüstung +15 (**Gw61**, **St31**)

**1 LP:** Balancieren +15 (**Gw61**), Geländelauf +15 (**Gw31**), Klettern +15 (**St21**, **Gw61**), Springen +15 (**St21**)

**2 LP:** Schwimmen +15 (**Gw11**), Kampftaktik +8 (**pA61**, **In31**) Überleben (Dschungel) +8 (**In31**)

**3 LP:** Akrobatik +15 (**Gw61**), Athletik +4 (**St31**, **Ko31**), Beidhändiger Kampf +3, Kampf in Vollrüstung +15 (**St61**), Spurenlesen +6 (**In31**)

### *Waffenfertigkeiten*

**0 LP:** Klauen +5 (**St01**; 1w6-2)

**1 LP:** Dolch (**Gs01**; 1w6-1), Handaxt (**St11**; 1w6), Keule (**St01**; 1w6-1), Streitkolben (**St31**; 1w6), Leichter Speer (**Gs01**; 1w6-1), Stoßspeer (**St31**, **Gs11**; 1w6; benötigt immer beide Hände) – Wurfspeer\* (**St31**, **Gs21**; 1w6-1), Wurfaxt\* (**St31**, **Gs31**; 1w6), Wurfkeule\* (**St31**, **Gs31**; 1w6-1) – Buckler (**Gs61**; 1w6-3; -2AP), kleiner Schild (**St31**, **Gs11**; -1AP)

**2 LP:** Kampfstab (**Gs61**, **St31**; 1w6), Kriegshammer (**St61**, **Gs11**; 1w6+1; beidhändig), Streitaxt (**St61**, **Gs11**; 1w6+1; beidhändig), Stabkeule (**St71**; 1w6+2) – Bola (**Gs81**, **St21**; 1w6-2), Bogen (**Gs31**, **St31**; 1w6), Kurzbogen (**Gs31**, **St11**; 1w6-1), Schleuder (**Gs61**; 1w6/1w6-1), Stockschleuder (**Gs81**, **St31**; 2w6-2), Speerschleuder (**St31**, **Gs61**; 1w6), Werfen (**Gs21**), Wurfpeil (**Gs31**, **St11**; 1w6-2)

### **Abweichungen von Lernkosten der Fertigkeiten:**

Standard → Grund: Akrobatik, Balancieren, Geländelauf, Klettern, Springen, Überleben (Dschungel)

Grund → Standard: Ballista bedienen, Bogenkampf zu Pferd, Kampf in Schlachtreihe, Kampf zu Pferd, Kampf vom Streitwagen, Katapult bedienen, Reiten, Schießen vom Streitwagen, Schiffsführung, Streitwagen lenken, Wagenlenken

-.-.-.-.-

### **Kampf in Drachenrüstung (Gw61, St31)**

Zu lernen und zu verbessern wie *Kampf in Vollrüstung* (allerdings lernen Tm die Fertigkeit zu Standard- statt Ausnahmekosten).

*Kampf in Drachenrüstung* schließt die Vorteile von *Kampf in Vollrüstung* bis einschließlich PR (nicht VR/RR!) in Bezug auf andere Fertigkeiten ein (s. DFR 150f).

Davon abgesehen hat ein Drachenkrieger vor allem gelernt, seine Rüstung zum Gleitflug zu nutzen. Mit eingehängten Flügeln (s. Beschreibung der Drachenrüstung) vermag er sich aus erhöhter Position abzustoßen und in Abhängigkeit von Wind und Absprunghöhe eine gewisse Strecke durch die Luft zu gleiten. Ein solcher Gleitflug benötigt wenigstens zwei erfolgreiche EW: KiDr; einen, ob der Absprung gelingt und einen, der über die Qualität der Landung entscheidet. Bemüht er sich nicht, seinen Flug zu verlängern (d.h. möchte er während des Flugs keine weiteren EW: KiDr würfeln), vermag ein Drachenkrieger das Fünffache seiner Absprunghöhe (abzüglich der Beschleunigungsphase) an Distanz zurückzulegen (z.B. ist es möglich, ohne weitere Erfolgswürfe von einer 30m hohen Klippe bis zu 150m weit zu gleiten).

#### **Absprung → EW: KiDr**

Kritischer Erfolg: Keine besonderen Auswirkungen

Gelingen: Der Gleitflug beginnt nach 3m freiem Fall, um Geschwindigkeit aufzubauen.

→ Empfohlene Mindesthöhe für Gleitflug 5m

Mislingen: Der Gleitflug beginnt nach 1w6+3m freiem Fall (eventuell unsanfte Landung mit normalem Sturzschaden und normalen Möglichkeiten, diesen zu reduzieren)

Kritischer Fehler: Die Flügel verheddern sich (o.Ä.); nach frühestens 10m freiem Fall (und danach alle 10m, bis zu 6x pro Runde) kann der Drachenflieger mit einem gelungenen EW-8: KiDr versuchen, sich zu retten und den Gleitflug zu beginnen.

Sonderfall **Sturzflug**: Der Drachenkrieger kann wählen, vom Absprung aus direkt in den Sturzflug überzugehen. In diesem Fall entfällt der EW: KiDr, der den Gleitflug einleiten würde; springe sofort zu *Sturzflug* (s. unten).

#### **Gleitflug → optional weitere EW: KiDr**

Ohne weitere EW: KiDr sinkt der Drachenflieger mehr oder minder konstant um 10m pro Runde ab. Dabei legt er das Sechsfache des Höhenverlusts an Distanz

zurück (d.h. 60m; entspricht der normalen horizontalen Bewegungsweite B60<sup>1</sup>). Die Minimalgeschwindigkeit, um nicht abzustürzen, ist B45 (ca. 16 km/h – Fantasyfaktor eingerechnet); maximal ist es möglich, auf B120 zu beschleunigen. Um zu bremsen oder zu beschleunigen ist ein EW: KiDr nötig; der Drachenkrieger kann innerhalb der Parameter abhängig vom Ergebnis um bis zu 5\*(Gesamt-EW-20) bremsen oder beschleunigen.

Kritischer Erfolg: Beliebige Anpassung der Bewegungsweite

Gelingen: Erhöhen oder Senken der momentanen Bewegungsweite um bis zu 5\*(EW-20) innerhalb der Mindest- und Maximalbewegungsweite (B45-B120)

Misslingen: Beibehalten der aktuellen Geschwindigkeit

Kritischer Fehler: Zufällige Änderung der Bewegungsweite um +5\*(10-1w20) Punkte.

*Beispiel: Bafanafapatam (Kampf in Drachentrüstung +17, derzeit B60) ist erfolgreich von einer sehr hohen Felsklippe abgesprungen. Er möchte sich die Anstrengung eines Fußmarschs sparen und folglich so weit wie möglich gleiten (d.h. seine Bewegungsweite pro 10m Höhenverlust erhöhen). Um dies zu erreichen würfelt er einen EW: Kampf in Drachentrüstung; der Würfelwurf ergibt 12, also ein Gesamtergebnis von 29. Damit kann er seine Bewegungsweite diese Runde um bis zu 45 Punkte auf B105 erhöhen. In der Folgerunde möchte er weiter beschleunigen und würfelt eine 18 (Gesamt-EW 35). Damit könnte er seine horizontale Bewegungsweite theoretisch um bis zu 75 Punkte erhöhen oder senken – doch ist er an die maximale Bewegungsweite B120 (+15) und an die minimale Bewegungsweite B45 (-60) gebunden. Einmal bei B120 angekommen kann er diese Geschwindigkeit bis zur Landung halten, ohne noch einmal würfeln zu müssen. Später möchte er eine Punktlandung durchführen und versucht daher zu „bremsen“ (in horizontaler Bewegungsweite; seine tatsächliche Geschwindigkeit erhöht sich kurzzeitig aufgrund des steileren Winkels zum Boden). Nachdem er auf B80 heruntergebremst hat und er erneut versuchen möchte, seine Geschwindigkeit (auf idealerweise B60) zu drosseln, fällt jedoch die 1; der anschließende Wurf auf dem W20 ergibt 4, sodass er statt zu bremsen seine Bewegungsweite um 30 Punkte auf B110 erhöht – er verfehlt sein Ziel, kann aber noch versuchen, normal zu landen.*

### **Sturzflug → EW: KiDr**

Um einen Sturzflug einzuleiten ist ein unmodifizierter EW: KiDr nötig. Das Ziel des Sturzflugs darf sich zur Vereinfachung nicht weiter als 1/5 der Ausgangshöhe entfernt befinden (d.h. ein Sturzflug aus 50m Höhe kann nur Ziele innerhalb von 10m Umkreis um den Ausgangspunkt anvisieren). Ein Sturzflug kann aus minimal 5m Höhe eingeleitet werden. Möchte der Drachenkrieger direkt vom Absprung aus in den Sturzflug übergehen, entfällt der Wurf, der den Gleitflug einleitet.

Um einen Sturzflug abubrechen und wieder in den normalen Sinkflug (10m HpR, B60) überzugehen, ist ein EW-4: KiDr notwendig (beispielsweise wenn das Angriffsziel rechtzeitig in Deckung gehen konnte).

Ein **Angriff aus dem Sturzflug** läuft folgendermaßen ab: Zunächst wird der **EW: KiDr** gewürfelt, der den Sturzflug einleitet. Anschließend erfolgt der **EW-6: KiDr**, der über eine erfolgreiche Landung entscheidet – Misslingen zieht hier nicht nur

---

<sup>1</sup> Im dreidimensionalen Raum ist der Drachenflieger also etwas schneller; zur Vereinfachung soll dies ignoriert werden. Die folgenden Angaben der Bewegungsweite beziehen sich auf die Horizontale.

den entsprechenden Sturzschaden nach sich, sondern bedeutet auch, dass das Ziel verfehlt wurde und kein Angriff möglich ist. Nur wenn das Ziel getroffen wurde, also der EW-6: KiDr erfolgreich war, kann der **EW-2: Angriff** (negativ modifiziert wegen eingeschränkter Beweglichkeit; s. Beschreibung Drachenrüstung) durchgeführt werden; der angerichtete Schaden ist derselbe wie im Sturmangriff zu Pferd (d.h. mit Stoßspeer **3w6+SchB**). Beherrscht der Drachenkrieger *Akrobatik* als gelernte Fähigkeit, kann er nun einen **EW-6: Akrobatik** würfeln, der nicht nur über die mögliche Reduktion des Sturzschadens entscheidet, sondern auch darüber, ob der Drachenkrieger nach seinem Angriff auf den Beinen bleibt oder hinfällt.

### **Landung → EW: KiDr**

Zur Landung ist ein unmodifizierter EW: KiDr notwendig. Vom Ergebnis hängt der erlittene Schaden ab:

Kritischer Erfolg: Kein Schaden

Gelingen (30+): 1 AP

Gelingen (25-29): 1w6 AP

Gelingen (20-24): 1w6+2 AP

Misslingen (14-19): 1w6+2 LP/AP

Misslingen (-13): 2w6 LP/AP

Kritischer Fehler: 2w6+2 LP/AP und kritische Verletzung

Ein gelungener EW: Akrobatik (nur gelernt!) nach dem EW: KiDr verschiebt das Ergebnis um eine Kategorie nach oben (ein kritischer Erfolg beim EW: Akrobatik sogar um zwei).

Eine Landung aus dem Sturzflug wird mit WM-6 (sowohl *KiDr*, als auch *Akrobatik*) modifiziert; die Kategorien werden auf das modifizierte Ergebnis angewandt.

### **Hindernisse, Wind und Lenkung**

Hier ist der Spielleiter gefragt. Je nach Situation möge er EW: KiDr mit Zuschlägen und Abzügen nach bestem Wissen und Gewissen verlangen.

-----

### **Die Drachenrüstung**

Die **Drachenrüstung** (KR) ist aus dem Leder einer Rexacorischen Zwergdrachen-Abart (genannt „Mogari“) gefertigt. Die Grundfarbe ist ein helles Rot, das von flammenartigen Schlieren Orange und Gelb durchzogen ist. Obwohl die einzelnen Schuppenplatten relativ steif sind bleibt der Drachenkrieger vergleichsweise beweglich, da seine Rüstung einer kanthanischen Samurai-Rüstung ähnlich aus vielen kleinen Platten gefertigt ist; geschützt sind der Oberkörper, die gesamten Arme (s. Flügel) und die Oberschenkel bis knapp über dem Knie.

Was eine Drachenrüstung aber erst besonders macht sind die Flügel, die von Pterodactylus-artigen Flugechsen („Vorellai“) gewonnen werden. Normalerweise sind die Flügel an der Rückenplatte der Rüstung zusammengefaltet und festgebunden, sodass sie nicht behindern und nicht verschleißen. Der Drachenkrieger kann sie jedoch mittels einer Reißleine innerhalb von einer Runde entfalten und anschließend mit Haken und Ösen an seinen Armen befestigen (1 Runde pro Arm, wehrlos!). Ist

dies getan, so vermag sich ein ausgebildeter Drachenkrieger aus erhöhter Position in die Tiefe zu stürzen und durch die Luft zu gleiten. Besonders waghalsige Drachenkrieger können mit ihrem Stoßspeer sogar Sturmangriffe aus dem Sturzflug durchführen, die im Falle eines Treffers meist tödlich für das Opfer sind, doch auch schon so manchem Drachenkrieger das Genick gebrochen haben (s. Fertigungsbeschreibung *Kampf in Drachenrüstung*). Im Gleitflug variiert die Bewegungsweite eines Drachenkriegers zwischen B30 (Minimum, um nicht abzustürzen) und B90 (im kontrollierten Sturzflug).

Solange die Flügel eingehängt sind erhält der Drachenkrieger aufgrund von eingeschränkter Beweglichkeit **WM-2** auf Angriff und Abwehr (auch im Sturzflug-Sturmangriff). Das Aushängen der Flügel geschieht über eine zweite Reißleine, mit der beide Flügel gleichzeitig innerhalb von einer Runde ausgehängt werden können.