

Kämpfer

Voraussetzungen:	Keine
Trefferwürfel:	W8
Max Stufe:	14
Rüstung:	jede
Waffen:	jede

Kämpfer sind Abenteurer, die sich ganz den Künsten des Kampfes und der Kriegsführung verschrieben haben. In einer Abenteurergruppe übernehmen sie die Aufgaben der Monsterbekämpfung oder der Verteidigung von Gruppenmitgliedern.

Kampf

Kämpfer können alle Waffen und Rüstungen verwenden.

Festung

Ein Kämpfer mit ausreichenden finanziellen Mitteln kann sich jederzeit dazu entscheiden, eine Festung oder Schloss zu bauen, um das umgebende Land zu kontrollieren.

Erreichen der Namensstufe (9te)

Ein Kämpfer erhält den Titel Lord oder Baron. Das Land unter seiner Kontrolle ist forthin als Baronie bekannt.

Level	XP	HD	THACO	Saving Throws				
				D	W	P	B	S
1	0	1d8	19 [0]	12	13	14	15	16
2	2,000	2d8	19 [0]	12	13	14	15	16
3	4,000	3d8	19 [0]	12	13	14	15	16
4	8,000	4d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
5	16,000	5d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
6	32,000	6d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
7	64,000	7d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
8	120,000	8d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
9	240,000	9d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
10	360,000	9d8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10
11	480,000	9d8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10
12	600,000	9d8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10
13	720,000	9d8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8
14	840,000	9d8+10*	10 [+9]	4	5	6	5	8

* Modifiers from CON no longer apply.

D: Death / poison; **W:** Wands;
P: Paralysis / petrify; **B:** Breath attacks;
S: Spells / rods / staves.