

DAS BUCH DES SCHWARZMAGIERS

Eine Spielhilfe für Dungeonslayers 4.0

Das Buch des Schwarzmagiers © 2014 Friedemann Schneider



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

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

SCHWARZ MAGIER

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten. Schwarzmagier nutzen überwiegend offensive Zauber.

Klassenbonus: VE oder AU +1 **Eigenschaftshöchstwerte:** VE und AU +1

RÜSTUNG

Stoff	Leder	Kette	Platte	Schienen	Helme	Schilder
Ja	--	--	--	--	--	Alle

LP-KOSTEN FÜR STEIGERUNG

ST	HÄ	GE	BE	VE	AU	LK	TP	Sprache/Schrift
3	3	3	3	2	2	1	3	1

TALENTE

STUFE 1

<i>Alchemie V</i>	+1 Bonus auf Trankherstellung und -identifikation
Ausweichen III (Kampf)	Einen Nahkampfangriff ignorieren
Bildung V	+2 Bonus auf Allgemeinwissen/Rätsel lösen
Charmant III	+2 Bonus auf soziale Interaktion
<i>Diener der Dunkelheit V</i>	<i>Angriff +1 gegen Diener des Lichts;</i> <i>Abwehr +1 gegen Lichtzauber</i>
Diener des Lichts III	Abwehr +1 gegen Diener der Dunkelheit; Abwehr +1 gegen Schattenzauber
Einstecker III	+3LK; Bonus gegen Gifte und Krankheiten
<i>Feuermagier III</i>	+1 Bonus auf Feuerzauber
Genesung V (einmalig)	+1 KÖR, falls wiederbelebt
Glückspilz III (24h)	Patzer ignorieren und Wurf wiederholen
Handwerk III	+3 Bonus auf ein spezielles Handwerk
Instrument III	+3 Bonus auf ein spezielles Instrument
Magieresistent III	Abwehr +2 gegen Zauber, nicht gegen Elementarschaden
Reiten III	+2 Bonus auf Reitenproben; Schlagen +1 im Reiterkampf
<i>Runenkunde V</i>	+1 Bonus auf Schriftrollenherstellung und -identifikation
Schlitzohr III	+3 Bonus auf Feilschen, Handeln, Bluffen, Lügen
Schnelle Reflexe III	Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben
Schwimmen III	+3 Bonus auf Schwimmen
<i>Umdenken V (einmalig)</i>	<i>Zauber verlernen und neue erlernen</i>
Wahrnehmung V	+2 Bonus auf Wahrnehmungsproben (Suchen, Bemerken...)
Wechsler V	+2 Bonus auf Zauber wechseln
Wissensgebiet III	+3 Bonus auf spezielles Wissensgebiet

TALENTE

STUFE 4

<i>Abklingen V</i>	<i>Abklingzeit aller Zauber -1 Runde</i>
Akrobat III	+2 Bonus auf athletische Proben
Flink III	Laufen +1m
Heimlichkeit III	+2 Bonus auf Schleichen, Verstecken, Taschendiebstahl
<i>Vertrauter III</i>	<i>ein Vertrauter mit VE+1, Bonus +1 auf speziellen Kampfwert</i>
<i>Zaubermacht III (Kampf)</i>	<i>Zaubern/Zielzauber +GEI für 1 Runde, falls Schadenszauber</i>

STUFE 8

Arkane Explosion III (24h)	Schaden PW: Rang x10; Radius Stufe/2m
Blitzmacher III	+1 Bonus auf Blitzzauber
Diebeskunst III	+2 Bonus auf Fallen entdecken, entschärfen, Taschendiebstahl, Schloß knacken und Glücksspiel
In Deckung III	Abwehr +2 bei voller Abwehr
Kämpfer III	Schlagen +1
Manipulator III	+1 Bonus auf geistesbeeinflussende Zauber [!]
Nekromantie III	+2 Bonus auf Untote erwecken, kontrollieren und bannen
Schütze III	Schießen +1, Zielzauber +1
Standhaft III	Bewusstlos erst ab -Rang x3 LK
<i>Verheerer III</i>	<i>GA-1 bei Schadenszauber</i>

STUFE 10

<i>Einbetten V</i>	+1 Bonus auf Herstellung mag. Gegenstände, Tränke, Schriftrollen
Heldenglück III (24h)	Würfelwurf wiederholen

STUFE 12

Beschwörer III	+2 Bonus auf Dämonen beschwören & kontrollieren
Jäger III	+2 Bonus auf Wildnisproben; eine Mahlzeit finden
Parade III	Abwehr +1 gegen Nahkampfangriffe
Scharfschütze III	GA-1 bei Fernkampfangriff
Verletzen III	GA-1 bei Nahkampfangriff

STUFE 15

Meister seiner Klasse I	ein Klassenattribut +1
<i>Spruchmeister III (24h)</i>	<i>Abklingzeit eines speziellen Zaubers ignorieren</i>

STUFE 20

Meister aller Klassen I	ein beliebiges Attribut +1
-------------------------	----------------------------

BLUTMAGIER

Blutmagier können ihre Magie mit der Kraft des eigenen Blutes verstärken, der Preis dafür sind schmerzhaft, innere Verletzungen die an ihrer Lebenskraft zehren.

VORAUSSETZUNGEN

Schwarzmagier der Stufe 10+

STUFE 10

<i>Blutschild V</i>	<i>Abwehr +2 für W20 Runden/2LK</i>
<i>Einstecker V</i>	<i>+3LK; +1 Bonus gegen Gifte und Krankheiten</i>
<i>Ritual der Narben III</i>	<i>Abwehr +2, -1LK, -1 Malus auf soziale Interaktion</i>
<i>Zauberqual III</i>	<i>Zaubern/Zielzauber +2 für 1 Runde/1LK</i>
<i>Zehrender Spurt III</i>	<i>Laufen +2m für W20/2 Runden /1LK</i>

STUFE 12

<i>Abklingendens Blut V</i>	<i>Abklingzeit -1 Runde/1LK</i>
<i>Blutige Heilung III (Kampf)</i>	<i>Heilung PW: Stufe; Erfolg +LK 2xErgebnis; Bei Misserfolg nicht abwehrbarer Schaden</i>
<i>Schmerzhafter Wechsel III (Kampf)</i>	<i>Aktionsfreier Zauberwechsel, W20/2 Schaden</i>

STUFE 14

Macht des Blutes III (24h) Für beliebige Probe PW +Attribut /2LK

DÄMONOLOGE

Dämonologen spezialisieren sich auf das Beschwören und Kontrollieren von mächtigen Dämonen.

VORAUSSETZUNGEN

Schwarzmagier der Stufe 10+

STUFE 10

<i>Bändiger III</i>	<i>Mit GEI+AU Wesenheiten kontrollieren</i>
<i>Beschwörer V</i>	<i>+2 Bonus auf Dämonen beschwören & kontrollieren</i>
<i>Teufelchen III</i>	<i>Kampfunterstützung durch Teufelchen</i>

STUFE 12

<i>Kreiszeichner III</i>	<i>+1 Bonus auf Beschwören; schneller Kreise zeichnen</i>
<i>Ritual der Narben III</i>	<i>Abwehr +2, -1LK, -1 Malus auf soziale Interaktion</i>

STUFE 14

<i>Unersättliches Beschwören III (24h)</i>	<i>Abklingzeit von Dämonen beschwören ignorieren</i>
--	--

STUFE 16

<i>Dämonenbrut III</i>	<i>+1 Dämonen zusätzlich beschwören</i>
<i>Dämonenzauber III</i>	<i>Einem Dämon einen Zauber beibringen</i>
<i>Knechtschaft V</i>	<i>+1 Auftrag an Wesenheit; +1h Existenzdauer der Wesenheit</i>
<i>Mächtige Beschwörung III</i>	<i>+GEI verteilen auf Kampfwerte von Dämonen</i>

NEKROMANT

Spezialisiert auf das Erwecken und Kontrollieren von Untoten.

VORAUSSETZUNGEN

Schwarzmagier der Stufe 10+

STUFE 10

Nekromantie V
Todeskraft V
Untote Horden X

+2 Bonus auf Untote erwecken, kontrollieren und bannen
+2LK falls Wesen in 2+Rang Metern stirbt
+3 Untote erwecken und kontrollieren

STUFE 12

Totenrufer V (24h)

Abklingzeit eines Untoten-Erwecken-Zaubers ignorieren

STUFE 14

Ritual der Narben III

Abwehr +2, -1LK, -1 Malus auf soziale Interaktion

STUFE 16

Mächtige Erweckung III
Sensenspötter III

+GEI/2 verteilen auf Kampfwerte von Untoten
1 Runde handeln, obwohl schon tot aber nicht bewusstlos

HINWEISE

DER SCHWARZMAGIER

DER BLUTMAGIER

Settingoption Caera: Blutmagie wird in Mautmoreen und von den Priestern der Czuhl gelehrt.

DER DÄMONOLOGE

DER NEKROMANT