

DAS BUCH DES ZAUBERERS

Eine Spielhilfe für Dungeonslayers 4.0

Das Buch des Zauberers © 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.

ZAUBERER

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten. Zauberer nutzen defensive und 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 <i>Trankherstellung</i> und <i>-identifikation</i>
Ausweichen III (Kampf)	Einen Nahkampfangriff ignorieren
Bildung V	+2 Bonus auf Allgemeinwissen/Rätsel lösen
Charmant III	+2 Bonus auf soziale Interaktion
Diener der Dunkelheit III	Angriff +1 gegen Diener des Lichts; Abwehr +1 gegen Lichtzauber
Diener des Lichts III	Abwehr +1 gegen Diener der Dunkelheit; Abwehr +1 gegen Schattenzauber
Einstecker III	+3LK; Bonus gegen Gifte und Krankheiten
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 Elemenarschaden
Reiten III	+2 Bonus auf Reitenproben; Schlagen +1 im Reiterkampf
<i>Runenkunde V</i>	+1 Bonus auf <i>Schriftrollenherstellung</i> und <i>-identifikation</i>
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...)
<i>Wechsler V</i>	+2 Bonus auf <i>Zauber wechseln</i>
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
Feuermagier III	+1 Bonus auf Feuerzauber
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 [!]
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 <i>Herstellung mag. Gegenstände, Tränke, Schriftrollen</i>
Heldenglück III (24h)	Würfelwurf wiederholen

STUFE 12

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
-------------------------	----------------------------

ELEMENTARIST

Diese Zauberer haben sich auf die Beherrschung der Elemente und das Herbeirufen von Elementaren spezialisiert.

VORAUSSETZUNGEN

Zauberer der Stufe 10+

STUFE 10

Bändiger III	Mit GEI+AU Wesenheiten kontrollieren
Blitzmacher V	+1 Bonus auf Blitzzauber
Elementare bündeln X	+1 Elementar zusätzlich beschwören
Elementen trotzen X (24h)	Elementarschaden für Rang x3 Runden ignorieren
Explosionskontrolle V (Kampf)	Eine Person aus Flächenzaubereffekt ausnehmen
Feuermagier V	+1 Bonus auf Feuerzauber
Herr der Elemente V	+1 Bonus auf Elementarschadenszauber
Schutz vor Elementen V (24h)	Abwehr +5 gegen abwehrbarem Elementarschaden; Umwelteinflüsse senken, auch für 2 Kameraden
Zaubermacht V (Kampf)	Zaubern/Zielzauber +GEI für 1 Runde, falls Schadenszauber

STUFE 12

Verheerer V	GA-1 bei Schadenszauber
-------------	-------------------------

STUFE 14

Herausforderer der Elemente III (24h)	Abklingzeit von Elementarzaubern ignorieren
---------------------------------------	---

STUFE 16

Knechtschaft V	+1 Auftrag an Wesenheit; +1h Existenzdauer der Wesenheit
Mächtige Herbeirufung III	+GEI verteilen auf Kampfwerte von Elementaren
Schütze V	Schießen +1, Zielzauber +1

ERZMAGIER

Erzmagier verfügen über umfangreiches magisches Wissen und ihr Können umfasst eine breite Palette an arkanen Fähigkeiten.

VORAUSSETZUNGEN

Zauberer der Stufe 10+

STUFE 10

Abklingen X	Abklingzeit aller Zauber -1 Runde
Alchemie X	+1 Bonus auf Trankherstellung und -identifikation
Diener der Dunkelheit V	Angriff +1 gegen Diener des Lichts; Abwehr +1 gegen Lichtzauber
Diener des Lichts V	Abwehr +1 gegen Diener der Dunkelheit; Abwehr +1 gegen Schattenzauber
Einbetten X	+1 Bonus auf Herstellung mag. Gegenstände, Tränke, Schriftrollen
Magieresistent V	Abwehr +2 gegen Zauber, nicht gegen Elementarschaden
Runenkunde X	+1 Bonus auf Schriftrollenherstellung und -identifikation
Umdenken X (einmalig)	Zauber verlernen und neue erlernen
Wechsler X	+2 Bonus auf Zauber wechseln
Zaubermacht V (Kampf)	Zaubern/Zielzauber +GEI für 1 Runde, falls Schadenszauber

STUFE 12

Arkane Explosion V (24h)	Schaden PW: Rang x10; Radius Stufe/2m
Manipulator V	+1 Bonus auf geistesbeeinflussende Zauber [!]
Stabbindung V	Zielzauber +1, Stab als Zauberstab verwenden
Teufelchen III	Kampfunterstützung durch Teufelchen

STUFE 14

Homunkulus III	+2 Bonus auf VE und/oder AU durch Hilfswesen
Vertrautenband III	+3 verteilen auf Eigenschaften eines Vertrauten; Stufenanstieg bei Vertrautem

STUFE 16

Bändiger III	Mit GEI+AU Wesenheiten kontrollieren
Beschwörer III	+2 Bonus auf Dämonen beschwören & kontrollieren
Elementen trotzen V (24h)	Elementarschaden für Rang x3 Runden ignorieren
Explosionskontrolle V (Kampf)	Eine Person aus Flächenzaubereffekt ausnehmen
Untote Horden III	+3 Untote erwecken und kontrollieren
Zauberoutine III	ein spezieller Zauber zusätzlich aktiv

KRIEGSZAUBERER

Mit Schwert und Magie begeben sich die Kriegszauberer in die Schlacht.

VORAUSSETZUNGEN

Zauberer der Stufe 10+

STUFE 10

Blocker V	Abwehr +2 bei voller Schildabwehr; Abwehrpatzer wiederholen (Kampf); Zurückdrängen verhindern
Diener der Dunkelheit V	Angriff +1 gegen Diener des Lichts; Abwehr +1 gegen Lichtzauber
Diener des Lichts V	Abwehr +1 gegen Diener der Dunkelheit; Abwehr +1 gegen Schattenzauber
Explosionskontrolle V (Kampf)	Eine Person aus Flächenzaubereffekt ausnehmen
<i>Gerüstet III</i>	<i>Klassenfremde Rüstung tragen</i>
Parade V	Abwehr +1 gegen Nahkampfangriffe
Rüstträger V	+0,5m Laufen-Malus durch Rüstung
Rüstzauberer III	+2 PA-Malus auf Zaubern/Zielzaubern
Scharfschütze V	GA-1 bei Fernkampfangriff
Schnelle Reflexe V	Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben
Schütze V	Schießen +1, Zielzauber +1
<i>Verheerer V</i>	<i>GA-1 bei Schadenszauber</i>
Waffenkenner III	Schlagen +1, GA-1 für eine spezielle Waffe
Zauberermacht V (Kampf)	Zaubern/Zielzauber +GEI für 1 Runde, falls Schadenszauber

STUFE 12

Blitzmacher V	+1 Bonus auf Blitzzauber
Feuermagier V	+1 Bonus auf Feuerzauber
Kämpfer V	Schlagen +1
<i>Zauberwaffe III</i>	<i>wie Talent Stabbindung, aber für spezielle Nahkampfwaffe</i>

STUFE 14

Elementen trotzen V (24h)	Elementarschaden für Rang x3 Runden ignorieren
Herr der Elemente V	+1 Bonus auf Elementarschadenszauber
Schutz vor Elementen V (24h)	Abwehr +5 gegen abwehrbarem Elementarschaden; Umwelteinflüsse senken, auch für 2 Kameraden

STUFE 16

Brutaler Hieb III (Kampf)	Schlagen +KÖR
Verletzen V	GA-1 bei Nahkampfangriff

HINWEISE

DER ZAUBERER

DER ELEMENTARIST

DER ERZMAGIER

Settingoption Caera: Erzmagier werden in Aenk'Mator ausgebildet.

DER KRIEGSZAUBERER