

VOODOOZAUBERER

Eine Fanwerk-Heldenklasse von **Zauberlehrling** für **Dungeonslayers** © Christian Kennig
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

VORAUSSETZUNG

Schwarzmagier ab Stufe 10

IDEE UND HINTERGRUND

Voodoozauberer (VOO) sind Schwarzmagier, die sich darauf spezialisiert haben mittels Flüchen, Fetischzaubern, Artefakten, Amuletten und diversen Ritualen ihren Feinden Schaden zuzufügen. Sie bedienen sich dabei auch ihrer Verbindung zu den Reichen der Toten und Schatten.

TALENTE

Die verwendeten Talente des Grundregelwerkes sind unverändert.

Alle anderen Talente sind entweder extra für den Voodoozauberer geschrieben oder aus anderen Fanwerken "geborgt". Die Quellen sind bei der Talentbeschreibung oder in der Talentliste angegeben (GRx = "Bruder Grimms x-tes Talentpaket").

Anknurren 10 (V) (GR2)
Böser Blick 10 (III)
Diener der Dunkelheit 10 (VII)
Manipulator 10 (V)
Puppenzauber 10 (III)
Schwächender Zauber 10 (V) (GR2)

Fluchwort 12 (II) / 16 (III)
Nekromantie 12 (V)
Puppenspieler 12 (V) (GR1)
Sensenspötter 12 (III)
Todeskraft 12 (III)

Seelenbindung 14 (III) (GR2)
Tod entrinnen 14 (III)

Totenrufer 16 (V)
Verwünschen 16 (III)



BÖSER BLICK

VOO 10 (III)

Pro Kampf und pro Talentrang kann der Charakter einmal als freie Aktion einem Ziel einen „Bösen Blick“ zuwerfen. Dieses ist so eingeschüchtert, dass es ab diesem Zeitpunkt einen Malus von (TR+AU) auf jede Probe erhält.

Dieser Effekt gilt solange der Charakter den Gegner mit seinem Blick fixiert (gilt als freie Aktion) und dieser sich beobachtet fühlt. Sollte die Sichtverbindung abbrechen, dann erlischt auch der Effekt. Die Sichtverbindung gilt nur als gebrochen, wenn Hindernisse wie Hausmauern, Baumstämme u.Ä. zwischen Charakter und Gegner sind – Gegner und Schlachtgetümmel beeinträchtigen den Bösen Blick nicht.

FLUCHWORT

VOO 12 (II) Sch 16 (III)

Der Charakter spricht ein besonders mächtiges Befehlswort in einer dunklen Sprache, dem sich ein Opfer (das nicht Geistesimmun ist) sofort beugen muss. Ein Fluchwort zu sprechen gilt als Aktion.

Dem Charakter ist möglich bis zu AU Fluchworte pro Tag zu sprechen. Wobei die möglichen Fluchworte stärker werden, je besser der Charakter das Verfluchen gelernt hat. Ein Gegner kann nicht zweimal mit dem selben Fluchwort belegt werden.

TALENTRANG	FLUCHWÖRTE
I	Schluchze!, Sing!, Schweig!, Sprich!, Stopp!
II	Sitz!, Platz!, Spring!, Lauf!, Blute!
III	Schlaf!, Stirb!

Schluchze! Sing! Schweig!: Das Ziel kann für AU*2 Kampfrunden nur schluchzen, singen, schweigen.

Sprich!: Das Ziel muss auf die nächste gestellte Frage antworten. Wenn ihm GEI+HÄ-Talentrang:Fluchwort gelingt, kann es sich entscheiden zu lügen.

Stopp!: Das Ziel kann sich für AU*2 Kampfrunden nicht bewegen, außer ihm gelingt als Aktion eine Probe KÖR+ST-Talentrang:Fluchwort.

Sitz! Platz!: Das Ziel setzt oder legt sich nieder, so verharret es maximal AU*2 KR oder bis ihm als Aktion eine Probe GEI+VE-Talentrang:Fluchwort gelingt (Aufstehen im Nahkampf = Aktion!).

Spring!: Das Ziel hat den Drang soweit es kann nach vorne zu springen. Würde es in den Tod springen darf es eine GEI+VE-Talentrang:Fluchwort versuchen. Gelingt diese, dann gilt der Effekt des Fluchwortes „Stopp!“

Lauf!: Das Ziel muss sich AU Kampfrunden vom Charakter wegbewegen (es hat seine Aktion und muss nicht Rennen).

Blute!: Das Ziel erhält AU Kampfrunden Talentrang Lebenspunkte nicht abwehrbaren Schaden.

Schlaf!: Besitzt das Ziel weniger Lebenskraft als die Stufe des Schwarzmagiers, fällt es sofort in einen festen (natürlichen) Schlaf aus dem es auch wieder geweckt werden kann. Danach gilt es für eine Runde als „Verwirrt“ (sh. Zauber).

Stirb!: Besitzt das Ziel weniger Lebenskraft als die Stufe des Schwarzmagiers, wird diese sofort auf -1 gesenkt. Gelingt eine Probe (KÖR+VE)/(GEI+HÄ) - Talentrang:Fluchwort, dann gilt der Effekt des Fluchwortes „Schlaf!“ wobei die Lebenskraft zusätzlich 1 gesenkt wird und das Attribut KÖR permanent um 1.

PUPPENSPIELER

ERZ 10 (V), NEK 10 (V), PAL 10 (I), ZAW 4 (III), VOO 12 (V)

Quelle: Bruder Grimms Talentpaket 1

Alle 24 h kann der Charakter einmal pro Talentrang die Kreaturenfähigkeit „Geistesimmun“ ignorieren.

PUPPENZAUBER

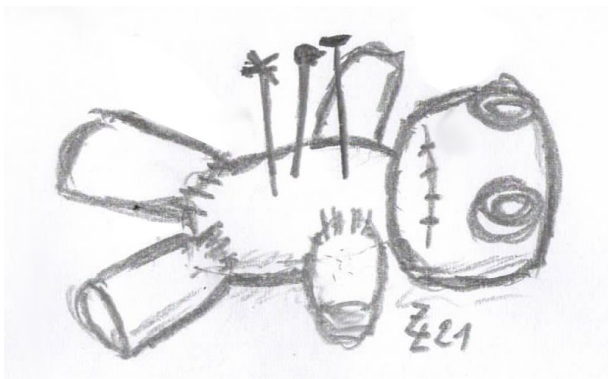
VOO 10 (III)

Der Charakter erstellt ein Abbild einer Person in Puppenform. Daran werden z.B. mit Nadeln oder Messern quälende Handlungen vollzogen. So lange die Puppe besteht, kann der Charakter sein Ziel dauerhaft schwächen. Für jeden Talentrang des Talents Puppenzauber kann der Charakter sein Ziel in TR unterschiedlichen Werten (sh. unten) schwächen. Wird in die Puppe ein Haar/Nagel/Körperteil des Opfers eingearbeitet, dann erhöht sich die Anzahl der Anwendungen um 1.

Wenn der Charakter die Puppe zerstört (z.B. Kopf abtrennen), kann er dem Ziel einmalig und aktionsfrei bis zu Talentrang*3 nicht abwehrbaren Schaden zufügen.

Ein Schwarzmagier kann maximal Talentrang Puppen gleichzeitig verwenden, wobei jede Puppe für ein anderes Ziel verwendet werden muss. Die Herstellung einer Puppe benötigt 1 Stunde.

TALENTTRANG	MÖGLICHE ANWENDUNGEN
I	Senken eines Talentrangs oder Kampfwerts um max. 1
II	Senken eines Talentrangs oder Kampfwerts um max. 2 ODER Senken einer Eigenschaft um 1
III	Senken eines Talentrangs oder Kampfwerts um max. 3 ODER Senken einer Eigenschaft um 2 ODER Senken eines Attributs um 1



SCHWÄCHENDER ZAUBER

ERZ 16 (V), Sch 8 (V), Zau 12 (III), VOO 10 (V)

Quelle: Bruder Grimms Talentpaket 2

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen schwächenden Fluch in einen Zauber einweben, der allen Zielen, an denen er Wirkung zeigt, einen Malus von -1 auf alle Würfe auferlegt für eine Anzahl von Runden gleich dem Talentrang. Der Einsatz des Talents muss vor dem Zaubern-Wurf angesagt werden, und die Anwendung ist bei einem Misserfolg verbraucht.

SEELENEBINDUNG

VOO 14 (III), NEK 16 (III)

Quelle: Bruder Grimms Talentpaket 2

Der Charakter bindet seine Seele an einen bestimmten unbelebten Gegenstand mit einer Größenkategorie zwischen Winzig und Groß. Wird der Charakter getötet, löst sich sein Körper in Asche auf und bildet sich im Umkreis von 1 Meter zu dem Gegenstand innerhalb von 10 - Talentrang Tagen neu, woraufhin seine Seele in den Körper zurückkehrt und ihn dann wiedererweckt. Die Zerstörung des Gegenstands stoppt und verhindert diesen Prozess. Wenn der Charakter den seelengebundenen Gegenstand nicht am Leib trägt, erleidet er sämtlichen Schaden, der dem Gegenstand zugefügt. Er darf diesen Schaden abwehren mit allen Boni außer denen durch physische Rüstung. Der Gegenstand hat die gleiche LK wie der Charakter, modifiziert für seine Größe, 3 LK pro Talentrang.

VERWÜNSCHEN

VOO 16 (III)

Der Charakter beginnt in einer dunklen Sprache Verwünschungen zu singen, sprechen oder schreien. In einem Umkreis von 3*AU Metern erhält jeder ausgenommen ihm selbst pro Runde Talentrang*2 nicht abwehrbaren Schaden (wenn in Hörweite, gilt nicht für Opfer in Gebäuden, falls Schwarzmagier davor u.ä.).

Um die Verwünschung aufrecht zu erhalten muss der Charakter jede Runde seine Aktion einsetzen. Sollte der Schwarzmagier gestört oder verletzt werden, muss eine Probe auf Konzentration abgelegt werden und gelingen (GEI+HÄ+Talentrang:Verwünschen).

Pro Kampf und pro Talentrang kann der Charakter dieses Talent einmal einsetzen.

ZAUBER

ZAUBERLISTE

Die folgenden Zauber sind thematisch passend und können für den angehenden Voodoozauberer interessant sein.

GRUNDREGELWERK

- Blut kochen
- Einschläfern
- Freund
- Fluch
- Gehorche
- Kleiner Terror
- Kontrollieren
- Schatten / Skelette erwecken
- Terror
- Verlangsamten
- Verwirren
- Wolke des Todes
- Zombies erwecken

ANDERE FANWERKE

Altern (Grimmoire 3)
Amok (Grimmoire 4)
Besessenheit (Grimmoire 4)
Doppelgänger (Grimmoire 5)
Dunkle Segnung (Grimmoire 6)
Entweihen (Grimmoire 2)
Gegner fernhalten (Grimmoire 4)
Heilung stoppen (Grimmoire 2)
Klauenhände (Grimmoire 2)
Pein (Grimmoire 2)
Prophezeihung (Grimmoire 3)
Schattenmantel (Grimmoire 2)
Suggestion (Grimmoire 3)
Vampirklinge (Grimmoire 6)
Verdorren (Grimmoire 2)
Vergiss (Grimmoire 4)

Verkrüppeln (Grimmoire 6)
Verzweiflung (Grimmoire 2)
Wolke der Schwäche (Grimmoire 1)
Wolke der Störung (Grimmoire 1)
Wolke des Wahnsinns (Grimmoire 6)

LIZENZ / PICTURE REFERENCE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine freie Regelergänzung für Dungeonslayers © Christian Kennig das altmodische Rollenspiel. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der Lizenz CC-BY-NC-SA 3.0 DE veröffentlicht. Danke an Dzaarion für Ideen und Feedback!

The picture on page one (skull) is made by akulex who allowed to use it for dungeonslayer fan-additions. All rights remain by akulex and it is not published under a creative commons (or similar) license. If you want to use it somewhere else, please contact akulex.

The picture on page 2 (voodoo puppet) was made by the author and is not published under a creative commons license. If you want to use it, please contact me.