

SCHATTENJÄGER

EINE HELDENKLASSE FÜR DUNGEONSLAYERS (C) CHRISTIAN KENNIG

Der Schattenjäger (SCJ) ist eine Fanwerk-Heldenklasse für Späher.

VORAUSSETZUNG

Späher der Stufe 10+

HINTERGRUND

Erstmals beschrieben als besondere Fähigkeit bei den Eisenelfen der Moosfurchenhöhle, stellt die Kunst (scheinbar) mit den Schatten zu verschmelzen und in ihnen zu verschwinden etwas dar, das (theoretisch) jeder erlernen kann.

Die Kunst mit Schatten zu interagieren und sie sich scheinbar zu Diensten zu machen, wird allerdings in stark heliagläubigen Zirkeln und Gemeinschaften mit Misstrauen begegnet, da Schatten allgemein zur Einflussphäre Baarns gezählt werden.

Möglicherweise ist das der Grund, weshalb manche Schattenjäger genau diese Nähe zu Geistern, Untoten und anderen Schatten nutzen, um gegen diese vorzugehen und sie zu jagen. Schließlich gibt es überall wo Licht ist, auch Schatten und manchmal braucht es eine besondere Affinität beim Jäger für die Beute, um diese aufzuspüren und zur Strecke zu bringen.

TALENTE

Alle neuen Talente für den Schattenjäger werden im folgenden beschrieben, anderen sind aus dem GRW.

TALENTLISTE

- Diener der Dunkelheit 10 (V)
- Geisterjäger 10 (V)
- In Deckung 10 (V)
- Kletterass 10 (III)
- Mantel der Schatten 10 (V)
- Verdrücken 10 (III)
- Bannpfeile 12 (V)
- Salve 12 (V)
- Scharfschütze 12 (III)
- Schattenpfeile 12 (III)
- Schattensprung 12 (III)
- Untote zerschmettern 12 (III)
- Fieser Schuß 14 (V)
- Schattenbote 14 (I)
- Schattenkämpfer 14 (III)

BANNPFEILE

SCJ 12 (III)

Der Charakter verschießt besondere Pfeile und erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf Angriffe gegen Untote.

GEISTERJÄGER

SCJ 10 (V)

Bei jedem neu erlernten Talentrang kann eine der folgenden Eigenschaften gewählt werden:

- Die Monstereigenschaften „Körperlos“ und „nur durch Magie verletzbar“ können vom Charakter ignoriert werden.

- Der Charakter durchschaut magische Unsichtbarkeit und erhält Schattensicht (seine Sicht ist unbeeinflusst von Schatten oder magischer Dunkelheit).

- Der Charakter kann Magie erspüren (GEI+AU) und die Sprüche „Bannen“, „Magie bannen“ und „Wasser weihen“ von Zauberrollen auslösen.

- Bonus von +2 auf Proben, um Angsteffekten zu widerstehen und um Untote aufzuspüren (kann mehrmals gewählt werden).



© 7/25 AKULEX

MANTEL DER SCHATTEN

SCJ 10 (V)

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf Verbergen-Proben bzw. von Beobachtern nicht entdeckt zu werden (Malus auf deren Bemerken-Proben).

Außerdem erhält der Charakter für jede Runde, die er oder sie versteckt in den Schatten kauert, einen PA-Bonus von +1 (maximaler Bonus entspricht Talentrang). Verlässt der Charakter den Schatten, dann bleibt dieser Schutz Talentrang Runden bestehen.

SCHATTENBOTE

SCJ 16 (I)

Der Charakter kann einmal alle W20 Stunden den eigenen Schatten als Boten benutzen.

Der Schatten kann Botschaften bis zu GEI+BE Wörter überbringen und bis zu AGI+BE Meilen reisen. In dunkler Umgebung sind beide Werte zu verdoppeln, während helle Umgebungen die Werte halbieren.

Der Schattenbote ist nicht unter der Wüstensonne verwendbar.

SCHATTENKÄMPFER

SCJ 14 (III)

Pro Kampf kann der Schatten des Charakters bis zu Talentrang Nahkampf-Angriffe auf Gegner ausführen. Der Angriffswert ist $AGI+BE+2*TR$ und die Angriffe können vom Angegriffenen abgewehrt werden.

SCHATTENPFEILE

SCJ 12 (III)

Je 24h kann der Charakter bis zu Talentrang Schattenpfeile verschießen. Diese erzeugen in einem Radius von Talentrang Metern einen Bereich undurchdringlichen, magischen Schattens. Dieser Bereich besteht für AU Minuten und ist für alle Schatten-Effekte des Charakters nutzbar.

SCHATTENSPRUNG

SCJ 12 (III)

Pro Kampf kann der Charakter bis zu Talentrang mal statt seiner normalen Bewegung von einem Schatten zum nächsten springen. Dazu muss der Charakter einen Schatten berühren und den Zielbereich sehen können.

LICENCE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine freie Ergänzung für Dungeonslayers © Christian Kennig das altmodische Rollenspiel. Es ist von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der [Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE](#) veröffentlicht.

PICTURE

The picture was made by akulex for the use in Dungeonslayers fanadditions. All rights to the picture remain by akulex, please contact him in the DungeonslayersBoard if you want to use it outside of Dungeonslayers fanadditions.