



# DIE SCHWARZE PEST

Vier neue Heldenklassen die eure Welt erschüttern werden  
Vier Fanwerk-Heldenklassen von HohxOh für Dungeonslayers © Christian  
Kennig veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE

## SCHATTENMANIPULATOR

Diese Schwarzmagier haben sich auf die Manipulation und Kreation von Schatten spezialisiert. Sie widmen ihr Leben sehr häufig der Erforschung der mysteriösen Schattenmaterie die sie in dem Reich der Schatten finden.

### VORAUSSETZUNGEN:

Schwarzmagier der Stufe 10+

### TALENTE:

Mächtige Erweckung 16 III  
Portal zum Reich der Schatten 10 III  
Ritual der Narben 14 III  
Schattenmagier 10 V  
Schatten-Sprung 14 III  
Schattentransformation 14 III  
Untote Horden 12 III

## SEELENSAMMLER

Diese Schwarzmagier haben sich auf das fokussieren und benutzen der Magie die in Seelen steckt spezialisiert.

### VORAUSSETZUNGEN:

Schwarzmagier der Stufe 10+  
Pakt mit dem Tod

Bei wechsel zu dieser Hedenklasse erhält  
der Charakter einen freien Talentpunkt für  
Seelensammler

### TALENTE:

Hand des Todes 16 I  
Ritual der Narben 14 III  
Seelenbund 16 III  
Seelenheiler 12 III  
Seelensammler 10 I  
Seelenschild 10 III  
Seelenvertrag 16 I  
Seelenzauberer 10 III  
Sensenspötter 16 III  
Todeskraft 10 V

## LEICHENCHIRURG

Diese Heiler und Schwarzmagier sind auf das zusammenbasteln und verstärken von lebenden Leichen spezialisiert.

### VORAUSSETZUNGEN:

Schwarzmagier oder Heiler der Stufe 10+

### TALENTE:

Extra Arme 16 I  
Klaffendes Maul 14 I  
Leichenchirurgie 10 X  
Leichendimension 12 I  
Leichenfresser 14 I

## ANTIMAGIER

Diese Krieger und Späher sind auf das vernichten und töten alljener die es wagen sich der Magie nutze zu machen spezialisiert.

### VORAUSSETZUNGEN:

Krieger oder Späher der Stufe 10+  
Bei wechsel zu dieser Heldenklasse  
+1TP für „Antimagische Zauberei“  
Als einem der wenigen Nicht-Zauber-  
wirker ist es einem Antimagier  
möglich, Magie und magische  
Effekte in seinem Umkreis (Radius  
Charakterstufe in Meter) zu er-  
spüren (Probe Magie erspüren =  
GEI+AU), aber nicht zu erkennen.

### TALENTE:

Antimagische Zauberei 10 V  
Brutaler Hieb 12 III  
Dämonen Zerschmettern III  
Elementen trotzen 10 V  
Fieser Schuss 12 V  
Hexenausrotter 10 III  
Hexenjäger 10 V (Slay 05)  
Kämpfer 10 V  
Magieresistent 10 V  
Salve 14 III  
Schütze 10 V  
Schutz vor Elementen 10 V

## LEICHEN/SEELEN REGELN

### SEELEN:

Seelen werden in 3 Qualitätsstufen unterteilt, die sich nach der Kraft der Kreatur richten von denen man sie gesammelt hat.

Standard: Alle Kreaturen mit einer GH unter Wert 20

Hochwertig: Alle Kreaturen mit einer GH über 20 und unter 40

Legendär: Alle Kreaturen mit einer GH über 40

Heroische Seelen sind mindestens Hochwertig und gelten schon ab GH 23 als Legendär.

Epische Seelen sind mindestens Hochwertig und gelten schon ab GH 18 als Legendär.

### LEICHEN:

Der Leichenflicker braucht für das zusammensetzen einer normalen Leiche:

(Zombie) einen toten Körper und eine Stunde Arbeitszeit. Außerdem braucht der Charakter Werkzeuge im Wert von 10GM.

Pro extra hinzugefügtem Körperteil braucht der Charakter w20/4h extra.  
Die Leiche gehorcht ihrem Erschaffer. Ein hinzugefügtes Körperteil muss mindestens die gleiche Größenkategorie der Leiche haben.

Die Leiche gilt als ein kontrollierter Untote und aller 3 extra hinzugefügten Körperteilen als ein weiterer Untoter.

Außerdem erhält jede Kreatur (auch Slayer) pro hinzugefügtem Körperteil -2 auf den Zauber Volksgestalt gegen die Kreatur.

Der Charakter braucht die Körperteile die er hinzufügen will. Eine Leiche ohne Upgrades entspricht einem Zombie mit der selben Größenkategorie der Leiche.

### Beispiel:

Wenn ein hinzugefügtes Auge Nachtsicht oder Dunkelsicht hatte, erhält die Leiche dementsprechend Nachtsicht oder Dunkelsicht.

## NEUE TALENTE

### VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

*Antimagier (ANM)*  
*Leichenchirurg (LEI)*  
*Schattenmanipulator (SMA)*  
*Seelensammler (SEE)*  
*Inquisitor (Slay 05(INQ))*

## ANTIMAGISCHE ZAUBER

*ANM 10 (V)*

Antimagier können nun Zauber erlernen die gegen Zauberer helfen diese basierend auf den gleichen Regeln wie Zauber jedoch verwendet man für sie entweder KÖR+AU oder AGI+AU als Wert. (Entscheidung des Spielers) Sie erlernen bei unterschiedlichen Talenträngen unterschiedliche Zauber. Man kann die Zauber auch mit „Brutaler Hieb“ und „Fieser Schuss“ verstärken

## ANTIMAGIEZAUBER:

### ANTIMAGIE PFEIL

**Talentrang:** I

**Zauberbonus:** +2

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 10 Meter

**Abklingzeit:** 0 Kampfrunden

**Effekt:** Gegen den Schaden dieses Antimagiezaubers erhalten Zauberwirker einen Malus von 2 auf ihre Abwehr. Sie erhalten außerdem bei einem Immersieg -2 auf Zaubern und Zielzaubern für 2 Kampfrunden, dieser Effekt ist stapelbar.

### ANTIMAGIE LANZE

**Talentrang:** III

**Zauberbonus:** +5

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 10 Meter

**Abklingzeit:** 1 Kampfrunde

**Effekt:** Dies ist eine mächtigere Variante des Antimagiezaubers Antimagie Lanze, gegen dessen Schaden Zauberwirker einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten.

## MAGIE BANNEN

**Talentrang:** III

**Zauberbonus:** -Wirkstufe bzw. -LK/2

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE Meter

**Abklingzeit:** 24 Stunden

**Effekt:** Der Charakter bannt permanent einen Zauberspruch oder magischen Effekt. Die Probe wird durch die Stufe des Wesens, welches den Zauber wirkte, gemindert. Versucht man den Zauberspruch gegen ein magisches Wesen (worunter auch Zauberwirker fallen) anzuwenden, gilt dessen halbierte LK als Malus auf die Probe. Bei einem Erfolg wird das Ziel aber nicht automatisch gebannt, sondern erhält nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des doppelten Probenergebnisses. Stirbt das Ziel, verschwindet es spurlos samt seiner getragenen Ausrüstung. Sollte der bannende Charakter die Probe jedoch nicht schaffen, kann er selbst zum Ziel des Zaubers werden: Der Charakter würfelt augenblicklich und aktionsfrei erneut den Zauber - allerdings ist er diesmal selbst das Ziel. Alle angewendeten, verstärkenden Zaubereffekte (beispielsweise durch Talente), gelten auch bei diesem zweiten Wurf. Die gleiche Prozedur kommt zur Anwendung, wenn der Zauberwirker versucht, den magischen Effekt eines Gegenstandes zu bannen. Der ZB-Malus bei Gegenständen entspricht dabei der Stufesumme aller derjenigen, die diesen Gegenstand erschufen. Ein Zauberwirker erhält -2 gegen diesen Spruch.

## ANTIMAGISCHE WAFFE

**Talentrang:** II

**Zauberbonus:** +0

**Dauer:** VE Minuten

**Distanz:** Berühren

**Abklingzeit:** 1 Kampfrunde

**Effekt:** Dieser Zauber verleiht einer Waffe magische Kräfte. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Zaubers um +1 und der mit ihr verursachte Schaden gilt als antimagisch, verletzt beispielsweise also auch körperlose Wesen wie Geister. Gegen den Schaden dieser Waffe erhalten Zauberwirker einen Malus von 2 auf ihre Abwehr.

## ANTIMAGISCHE RÜSTUNG:

**Talentrang:** IV

**Zauberbonus:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Selbst

**Abklingzeit:** 24 Stunden

**Effekt:** Die Lebenskraft des Charakters erhöht sich um das Wurfergebnis. Erhält der Antimagier Schaden, kostet ihn das zuerst immer die (nicht heilbare) Lebenskraft der magischen Rüstung, bevor es an die eigene Lebenskraft geht. Die LK der magischen Rüstung bleiben erhalten, bis sie durch Schaden verloren sind, oder wenn der Charakter den Zauber abermals anwendet.

Solange der Antimagier diese extra LK hat erhalten Zauberwirker einen Malus von 2 auf alle Proben gegen den Antimagier.

## ANTIMAGISCHE MARKIERUNG

**Talentrang:** V

**Zauberbonus:** -GEI+AU des Ziels

**Dauer:** W20/4 Kampfunden

**Distanz:** VE x 10 Meter

**Abklingzeit:** 10 Kampfunden

**Effekt:** Der Antimagier markiert einen beliebigen Zauberwirker in der Distanz, ein markierter Zauberwirker erhält einen Malus von 5 auf Zaubern und Zielzaubern.

## ANTIMAGIE SÄULE

**Talentrang:** V

**Zauberbonus:** +8

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 10 Meter

**Abklingzeit:** 1 Kampfunde

**Effekt:** Dies ist eine mächtigere Variante des Antimagiezaubers Antimagie Lanze, gegen dessen Schaden Zauberwirker einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten.

## EXTRA ARME

*LEI 16 (I)*

Du kannst bei jeder Leiche einen extra Arm hinzufügen, dafür erhält die Leiche eine extra Schlag Aktion

## HAND DES TODES

*SEE 16 (I)*

1x pro Tag kann eine lebende Kreatur berührt werden. Hat diese dabei Stufe des Seelensammlers x2 LK oder weniger stirbt diese augenblicklich und ihre Seele geht in den Besitz des Sammlers über. Sollte das Ziel mehr LK besitzen nimmt es Stufe des Sammlers x2 LK als nicht abwehrbaren Schaden. Sollte das Ziel innerhalb der nächsten 10 Kampfunden sterben, geht die Seele automatisch in den Besitz des Sammlers über. Dies gilt als eine Kampfaction.

## HEXENAUSROTTER

*ANM 10 (III)*

Der Antimagier erhält pro Talentrang +1 auf jeden Aktion gegen einen Zauberwirker.

## HEXENJÄGER (SLAY 05)

*ANM 10 (V), INQ 10 (V)*

Pro Talentrang erhält der Charakter +2 auf Magie entdecken und identifizieren-Proben (GEI+AU). Zusätzlich ermöglicht ihm dieses Talent mittels einer erfolgreichen GEI+AU-Probe nicht nur magische Effekte oder Zauberwirker zu erkennen (etwas, das jeder Antimagier kann), sondern auch, welcher Schule (Heiler/Zauberer/ Schwarzmagier) ein so untersuchter Zauberwirker angehört. Ab Stufe II des Talents kann der Antimagier erspüren, ob ein geistesbeeinflussender Zauber auf einem Wesen liegt. (aber nicht welcher)

## KLAFFENDES MAUL

*LEI 14 I*

Der Charakter bei jeder Leiche die er kontrolliert ein extra Maul hinzufügen. Die Leiche kann einmal pro Runde statt einer Schlag Aktion eine Fress Aktion machen. Eine Fressaktion verwendet den

Schlagenwert der Leiche ohne unnatürlichen WB-(KÖR oder AGI + ST oder GE des Ziels)/2 als Angriffswert, die Kreatur muss in Nahkampf-Distanz sein.

## LEICHENCHIRURGIE

### LEI 10 (X)

pro Talentrang kann der Charakter bei jeder Leiche ein Körperteil hinzufügen hier ist eine Tabelle mit den Effekten von Körperteilen:

KÖRPERTEIL	EFFEKT
Herz	+3 LK
Krallen	+1 WB
Schuppen	+1 PA
Bein	+0,5 Laufen
Auge	+1 Initiative

## LEICHENDIMENSION

### LEI 12 (I)

Der Charakter erschafft eine Dimension wo er all seine Leichen einsperren kann (nichts anderes) um ein Portal dort hin zu öffnen um seine Leichen raus-und reinzubringen braucht er 1h in der er nicht angreifen darf und sich nicht bewegen darf.

## LEICHENFRESSER

### LEI 14 (I)

Die Leiche kann eine andere Leiche fressen die weniger als 24h Stunden tot war. Pro tote Mahlzeit regeneriert die Leiche 1LK, pro tote Mahlzeit braucht die Leiche eine Aktion (Kampf) um die Mahlzeit zu essen. Die Leiche kann maximal so viel so regenerieren wie hier gezeigt wird.

GRÖSSENKATEGORIE LEICHE	MAX. REGENERATION
Winzig	1 LK
Klein	2 LK
Normal	5 LK
Groß	10 LK
Riesig	15 LK
Gigantisch	20 LK

Nach dem das Maximum erreicht ist muss die Leiche 24h verdauen und kann erst dann wieder essen. Wenn die Leiche nicht biss zum Maximum ist kann sie auch 24h warten um wieder die volle Magenkapazität hat. Hier (diese Seite rechts oben) seht ihr wie viele tote Mahlzeiten in welcher Größenkategorie stecken:

GRÖSSENKATEGORIE KREATUR	ANZAHL TOTE MAHLZEITEN
Winzig	1 LK
Klein	2 LK
Normal	5 LK
Groß	10 LK
Riesig	15 LK
Gigantisch	20 LK

## PORTAL ZUM REICH DER SCHATTEN

### SMA 10 (III)

Der Schattenmanipulator kann in einem Raum mit keinem Licht ein Portal zur Dimension der Schatten öffnen dort ist er unsterblich und kann jeden Schattenzauber dort ohne Abklingzeit verwenden er kann sich sozusagen frei austoben er kann jedoch niemand anderes dort hin mitnehmen. Er kann außerdem genug Schattenmaterie in die Welt aus der er kommt mitnehmen um einen Dolch oder einen Pfeil daraus herzustellen dieser hat die Werte eines Dolches oder Pfeiles aber die Person die davon getroffen wird kriegt gegen die Waffe einen Abwehrmalus von -2 das hergestellte Objekt ist unzerstörbar. Man kann außerdem jede beliebige Waffe mit Schattenmaterie überziehen diese erhalten auch die Eigenschaft das ein getroffener Gegner einen Abwehrmalus von -2 gegen die Waffe hat, die Waffe wird jedoch NICHT unzerstörbar. Man kann nur einmal pro Talentrang genug Schattenmaterie für einen Dolch oder Pfeil in seine Welt mitnehmen. Der Charakter kann als Aktion seine Schattenmaterie zu sich teleportieren.

## SCHATTENMAGIER

### SMA 10 (V)

Der Schattenmanipulator ist geübt im Umgang mit Schattenmagie. Er erhält auf alle Zauber, die Schatten, Finsternis, Dunkelheit usw. im Namen Tragen, einen Bonus von +1 pro Talentrang.

## SCHATTENSPRUNG

### SMA 14 (III)

Für dieses Talent wird das Talent „Portal zum Reich der Schatten“ benötigt. Der Schattenmanipulator kann Talentrang x2 Male sich von einem Schatten in dem er steht, der ihn komplett einhüllt, sich in einen mindestens gleichgroßen Schatten in Sicht teleportieren.

## SCHATTENTRANSFORMATION

*SMA 14 (III)*

Du wirst langsam zu einer Verkörperung der Dunkelheit. Bei jedem Talentrang wirst du langsam mehr zu dem was deine Magie darstellt einem Schatten, wie das aussieht ist aber dir überlassen, hier siehst du was bei jedem Talentrang passiert:

TALENTRANG	EFFEKT
I	-2 Lk aber Gegner erhalten - 1 Zielzaubern und Schießen gegen dich. Der Schattenmanipulator erhält Dunkelsicht
II	-1 LK und -1 auf soziale Interaktionen aber du Schwebst (Bewegung $\times 1,5$ ).
III	-1 LK und -4 auf soziale Interaktionen aber Gegner erhalten - 2 Zielzaubern und Schießen gegen dich. Außerdem machen deine Schattenzauber 2 Schaden mehr.

## SEELENBUND

*SEE (III)*

Der Charakter kann insgesamt eine Seele in seinem Besitz an sich binden.

TALENTRANG	EFFEKT
I	Der Charakter kann Standard Seelen an sich binden
II	Der Charakter kann Hochwertige Seelen an sich binden
III	Der Charakter kann Legendäre Seelen an sich binden

Hier gilt:

SEELEN	EFFEKTE
Standard	Permanent +3 LK oder eine Eigenschaft der Seele
Hochwertig	Permanent +6 LK oder Permanent +3 LK und eine Eigenschaft der Seele

Legendär	Permanent +10 LK und eine Eigenschaft der Seele oder zwei Eigenschaften der Seele
----------	---

Man kann auch immer statt Eigenschaften, natürliche Waffen, Panzerungen, sowie Zauber, insofern die Kreatur Zauber besitzt und die Spruchstufe nicht dein Charakterlevel/2 übersteigt nehmen. Eigenschaft=Besondere Fähigkeit (keine Multiattacken)

## SEELENHEILER

*SEE 12 (III)*

Der Seelensammler kann als freie Aktion einaml pro Tag eine Seele in seinem Besitz absorbieren und regeneriert dafür entsprechend Leben. Hier gilt:

SEELE	EFFEKT
Standard	Regeneriert 3 LK
Hochwertig	Regeneriert 8 LK
Legendär	Regeneriert 15 LK Außerdem bleiben die LK des Seelensammlers auf 1 LK stehen, sollten sie auf 0 fallen, dieser Effekt bleibt bestehen bis er ausgelöst wird.

## SEELENSAMMLER

*SEE 10 (III)*

Der Seelensammler hat gelernt Seelen in einem Gegenstand festzuhalten. Er beschwört diesen Gegenstand (jeder mögliche Gegenstand den er tragen könnte) sobald er dieses Talent das erste mal erhält, der Gegenstand kann nicht weggegeben werden. (auch nicht verkauft werden) Außerdem geht jeglicher Angriff durch diesen durch. (kann also nicht als Schutz benutzt werden). Man kann in dir aber auch nicht wegnehmen. Pro Talentrang kannst du 1 x Legendäre Seele, 10 x Hochwertige und 30 x Standard Seelen in diesem Gegenstand speichern.

## SEELENSCHILD

*SEE 10 (III)*

Der Seelensammler kann einmal am Tag als Aktion pro Talentrang eine Seelen opfern, um

ihre Essenz in einen Schild für den Sammler umzuwandeln. Je nach Qualität der Seele erhält man einen Bonus auf die Abwehr gegen feindliche Angriffe. Man kann nur maximal eine Legendäre Seele in einen Schild verwandeln.

SEELE	EFFEKT
Standard	+1 Abwehr
Hochwertig	+2 Abwehr
Legendär	+6 Abwehr Wenn ein feindlicher Angriff erfolgreich abgewehrt wurde kann der Seelenschild aktionsfrei einen Gegenangriff mit dem Zaubern oder Zielzaubern Wert (ohne Boni durch Gegenstände usw.) des Sammlers starten. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Kampfrunde ausgelöst werden.

Der Schild bleibt 24h lang bestehen, dann wird der Seelenschild instabil und die Seelen gehen ins Totenreich über. Es müssen dann neue Seelen umgewandelt werden um den Bonus zu erneuern. Ein Schild aus einer Legendären Seele bleibt für eine Woche bestehen.

## SEELENVERTRAG

SEE 16 (I)

Der Seelensammler kann einen Vertrag mit einer Seele in seinem Besitz machen. In dem Vertrag wird genau ausgemacht wann die Seele gehen darf. (SL entscheidet wie lange die Seele bleiben will) Nach Abschluss des Vertrages geht die Seele in ein bewegliches Gefäß über (z.B ein toter Körper in der Nähe) und dient dem Besitzer des Vertrages wie vereinbart. Solange sich diese gebundene Seele in VE x1 Metern um den Sammler befindet erhält er je nach Qualität der Seele mit der ein Vertrag geschlossen wurde einen Bonus auf Zaubern oder Zielzaubern. Außerdem beteiligt der so gewonnene Verbündete im Kampf als von ihnen kontrollierter Untoter. Hier sehen sie den Bonus und die Art Untoter:

SEELE	EFFEKT
Standard	+1/Skelett
Hochwertig	+2/Zombie
Legendär	+4/Schatten

## SEELENZAUBERER

SEE 10 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf als freie Aktion eine Seele opfern um seinen Wert in Zauber oder Zielzauber für eine Kampfrunde zu erhöhen. Hier gilt:

SEELE	EFFEKT
Standard	+2
Hochwertig	+4
Legendär	+8, GA -4 Sollte es sich bei dem verursachten Schaden jedoch um nicht abwerbaren Schaden handeln, werden alle Würfe unter 5 (außer Immersiege) als Würfe mit dem Wert 5 behandelt, dass gilt auch für weitere Würfe.

Man kann außerdem mehrere Talentränge gleichzeitig verwenden. Dieses Talent ist mit Zaubermacht kombinierbar.

So, damit ist mein Fanwerk beendet. Ich hoffe es hat euch gefallen den hier floss viel Mühe und Anstrengung hinein.

Ich möchte meiner Schwester und gleichzeitig SL für ihre Unterstützung bei dem ganzen Libre Office Kram danken, natürlich auch dem Zauberlehrling der gutes Feedback zu den Heldenklassen gegeben hat und den ganzen Adventskalender regelt, Weisenfuzzi der mit dem Zauberlehrling, CK und Sintholos die ganzen technischen Fragen beantwortet hat, nochmal an CK, Thaddaeus und Sintholos die auch Feedback zu den Heldenklassen gegeben haben.

Ein ganz besonderes Dankeschön geht an Ferrin der gefühlte Feedback-Doktorarbeiten für meine Heldenklassen geschrieben hat. Damit wünsche ich euch allen eine fröhliche Adventszeit. Und auch wenn es nicht gerade Adventszeit ist eine fröhliche Zeit.

LG HohxOh