

DER BLUTJÄGER



Inhaltsverzeichnis

Prolog.....	Seite	1
Klassenmerkmale.....	Seite	2
Progressionstabelle.....	Seite	3
Blutjäger Orden	Seite	5
Orden der Geisterschlächter.....	Seite	5
Orden der entweihten Seelen.....	Seite	6
Orden der Mutanten.....	Seite	8
Mutagenformeln.....	Seite	8
Orden der Lykaner.....	Seite	9
Blutflüche.....	Seite	11
Klassenkombinationen.....	Seite	12



BLUTJÄGER

Entstellt aber unbeirrt, das Gesicht einer Grimasse gleichend, tropfend vor Schweiß fährt ein Halb-Orc mit dem Finger über seine blutenden Wunden, um eine schimmernde rubinrote Glyphe in der Luft zu zeichnen. Er packt das schwerelose, vollendete Siegel und beginnt es zu drehen, um eine dunkle magische Energie zu entfesseln, welche nach vorne schiesst und den stapfenden Koloss aus seinen eigenen Adern heraus verflucht. Nun sind die Chancen ausgeglichen.

Eine mysteriöse Halb-Elfe eingehüllt in einen abgewetzten Umhang und eine robuste Lederrüstung untersucht sorgfältig eine schauerliche Szenerie abseits der Strasse. Ihre Augen blitzen in Erkenntnis als sie vor den Überresten des Massakers meditiert. Der Überlebende der sie misstrauisch angeheuert hatte, zuckt mit einem Sprung zurück als die Halb-Elfe urplötzlich aufspringt; sicher in ihrem Wissen um den Täter, wo er zu finden ist und wie wenig Zeit verbleibt ihn zu finden.

In eine düstere Kammer mit uraltem Staub und hallendem Flüstern eintretend nimmt die Nase des Halblings den beissenden Geruch von bevorstehender Gefahr wahr, als sie das Kratzen von Knochen und Klauen auf Stein in der Nähe wahrnimmt. Sie zuckt zusammen als sie ihre Klinge über ihre Handfläche zieht. Der Stahl verwandelt ihr Blut in mächtige, glühende Runen voller Magie. Ihr Schwert ist urplötzlich von magischem Feuer umhüllt, begierig das Fleisch ihrer Feinde zu brandmarken und zu verbrennen.

Oft gefürchtet oder missverstanden und getrieben von einem nie endenden Antrieb das Unheil zu zerstören, sind die Blutjäger gewiefte, arkane Krieger, die ihre Essenz mit dem Dunkeln der Kreaturen, die sie jagen, verknüpft haben um sie besser verfolgen zu können und auch zu überleben. Bewaffnet mit den Riten von verbotener Blutmagie und dem Willen ihre eigene Lebenskraft und Menschlichkeit zu opfern für ein einziges Ziel: Die Welten vor den Schatten zu beschützen, immer bedacht nicht zu den Monstern zu werden, die sie beschlossen haben zu jagen.

OPFERN UM DAS LEBEN ZU SCHÜTZEN

Während die meisten der klassischen Zauberschulen weitestgehend bekannt, erforscht und respektiert sind, sind die Beschwörungen der Blutmagie umso makaberer und weniger erforscht. Sie war lange verboten in der zivilisierten Welt und mit der Zeit wurde sie vergessen. Blutjäger haben die Techniken dieser Form der Magie wieder aufgegriffen und verborgen gehalten vor den voreingenommenen Augen der Gesellschaft und entdeckt, dass die esotherische Natur der Blutmagie sehr effektiv gegen das Böse ist, welches den göttlichen Mächten, die normalerweise das letzte Bollwerk darstellen, oft zu trotzen vermag.

Durch sorgfältige Studien und Übungen haben die Blutjäger die Riten der Blutmagie in ihre Kampftechniken eingebaut. Ein Teil ihrer Gesundheit wird willentlich geopfert, wodurch ihre Waffen mit der mächtigen Blutmagie und der Macht der Elemente eingehüllt werden.



ART BY JOMA CUETO

Sie können ein arkanes Brandmal in den Körper ihrer Beute sengen, welches die Eigenschaften derselben schmälert und ihr aggressives Verhalten beeinflusst, oder sie sprechen Blutflüche über ihre Feinde aus, um sie von innen heraus zu manipulieren. Bereit, alles was nötig ist zu opfern um zu siegen, haben diese gelehrten Krieger sich selbst in eine mächtige Waffe gegen das Böse verwandelt, welches die Unschuldigen bedroht.

EIN MONSTER UM MONSTER ZU BEKÄMPFEN

Ob sie nun getrieben sind von dem Wunsch der Unterschied in einer gefährlichen Welt zu sein, das Bedürfnis Rache zu nehmen für ein grosses Unrecht, das ihnen widerfahren ist, inspiriert zu sein vom Glauben an anormale, mächtige Techniken eines anderen Blutjägers oder nur um Zugehörigkeit zu verspüren in einer gleichgültigen Welt, die Gründe, die jemand hat, um "das Verderbnis des Jägers" auf sich zu nehmen und dieses Leben zu wählen sind viele und sehr verschieden. Indem man einem Blutjäger-Orden beitrifft, schliesst man sich gleichzeitig einer Familie an, welche durch Hilfe untereinander und der gemeinsamen Sache geprägt ist. Für viele ist dies die einzige Familie, die sie je gekannt oder verlassen haben. Diese Blutgemeinschaft zwischen den Mitgliedern eines Ordens ist ein beinahe unzerstörbarer Bund.

Ausserhalb des Ordens ist das Leben eines Blutjägers oft nicht einfach. Die Rituale um "das Verderbnis des Jägers" verändern sie äusserlich so, dass sie das gemeine Volk stark verstören, und selbst die belesensten Gelehrten werden vom Aberglauben über die Blutmagie verängstigt. Während einige Gesellschaften die guten Taten der Orden akzeptieren, halten sich viele Blutjäger dennoch bedeckt und verstecken ihre Natur in der Öffentlichkeit ausser es sei absolut unvermeidbar; fühlen sie sich in der Wildnis und Einöde, wo die Orden normalerweise trainieren, doch um einiges wohler. Trotzdem tangiert, das was ein Blutjäger am besten kann, normalerweise die Armen und Schutzlosen am Rande der Gesellschaft, diejenigen, die sich dem verderbenden Einfluss von Unholden und dunklen Einflüssen ergeben. Der Schmach trotzdem bewegen sich diese dunklen Beschützer durch die Zivilisation und verdienen ihren Lohn als Söldner oder Kopfgeldjäger; immer ein Auge offen, um die Zeichen eines noch ruchloseren Etwas zu erkennen.

Diesen Pfad folgend hat ein Blutjäger unwiederbringlich einen Teil seines Selbst dem Zweck geopfert, körperlich, emotional und manchmal moralisch. Die Orden der Blutjäger praktizieren ihre eigenen einzigartigen Ideale und Methoden, oftmals mittels Techniken dunklen Ursprungs, welche die Stärke und Willenskraft dieser Wächter auf die Probe stellen. Viele ringen mit der Angst diesen Kampf zu verlieren und so treibt sie das Leben in Disziplin und Wachsamkeit voran, während sie auf ihren Reisen durch die Landschaft auf der Suche nach gleichgesinnten Abenteurern und Gerüchten über dunkle Taten gleichermassen sind.

EINEN BLUTJÄGER ERSTELLEN

Die wichtigste Frage, die du dir stellen solltest, wenn du einen Blutjäger erstellst, ist: Warum wurdest du zu einem solchen Leben getrieben und warum willst du alles aufgeben, um dich in der Dunkelheit zu suhlen mit dem Bösen, welches du jagst? Hast du eine geliebte Person durch eine Bestie verloren und du versuchst nun andere vor dem selben Schicksal zu bewahren? Suchst du nach einem Sinn und nach Sicherheit und hast jenes im Orden gefunden, der dich aufgenommen hat?

Hast du schon immer in dir einen Funken Dunkelheit in dir getragen und möchtest, dass deine Verwandtschaft über dich wacht, um dem Funken nicht zu erliegen? Warst du einst ein heiliger Krieger, der von seinem Schicksal abgewichen und verstossen worden ist, und du bist trotzdem immer noch gewillt dich dem Schutz der Unschuldigen zu verschreiben? Oder bist du ein Krimineller mit dunkler Vergangenheit, der Wiedergutmachung sucht, indem er sich dieses Leben als Busse ausgesucht hat?

Wie stehst du zu den Mächten der Blutmagie und den Fähigkeiten, die sie dir verspricht, je näher du an ihre Perfektion gelangst? Respektierst und fürchtest du die uralten Mächte, welche durch deine Adern fliessen und benutzt du sie nur, wenn es nötig ist? Geniesst du die Stärke, die sie dir anbietet, und benutzt du sie ungehemmt? Bist du besorgt, dass der Aberglaube wahr ist und diese Macht dich vielleicht in eines der Monster verwandelt, die du jagst? Oder haben deine Studien dir eingeredet, dass dein Geist die Kontrolle über die Materie hat und du diese Gaben dazu benutzen kannst, die Welt zu einem besseren Ort zu machen?

Bedenke ebenfalls, dass obwohl ein Blutjäger zu einem Orden gehört, viele oft alleine losziehen, um ihr Werk zu vollbringen. Was hat dich dazu bewogen deinen Orden zu verlassen? Hast du vorgehabt zurückzukehren oder hast du dich dazu entschieden, dass die Welt dir mehr beizubringen vermag? Was erwartest du von anderen Abenteurern, die dir helfen können, deine Ziele zu erreichen?

Während die meisten Blutjäger einem Pfad des Guten oder Neutralen folgen, sind einige der dunklen, verführerischen Seite der Blutmagie anheimgefallen und benutzen ihre Fähigkeiten für egoistische und böse Zwecke. Diese Abweichler werden immer aus dem Orden verbannt und oft gleichermassen gejagt wie die Monster, die sie einst zu besiegen trainiert worden sind.

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Blutjäger schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Stärke oder Geschicklichkeit, je nachdem ob du dich auf Nahkampfwaffen oder Fernkampfwaffen (oder Finesse-Waffen) spezialisieren willst. Den zweithöchsten Wert setzt du auf Intelligenz wenn du planst, dich auf Blutflüche und mystische Kräfte zu spezialisieren. Wähle einen hohen Konstitutionswert als nächstes, wenn du zusätzliche Trefferpunkte benötigst, um Blutrote Riten oder Verstärkung auf Blutflüche zu wirken. Wähle zusätzlich den Hintergrund Strassenkind oder Kämpfer.

KLASSENMERKMALE

Als Blutjäger erhältst du die folgenden Klassenmerkmale

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W10 pro Stufe als Blutjäger

Trefferpunkte auf Stufe 1: 10 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte ab Stufe 2 jeweils: 1W10 (oder 6) + dein Konstitutionsmodifikator

ÜBUNG

Rüstungen: Leichte und Mittelschwere Rüstungen, Schilde

Waffen: Einfache Waffen, Kriegswaffen

Werkzeuge: Alchemistenlabor

Rettungswürfe: Geschicklichkeit, Intelligenz

Der Blutjäger

Stufe	Übungs-Bonus	Blutmagie-Würfel	bekannte Blutflüche	Merkmale
1	+2	1W4	1	Verderbnis des Jägers, Verfluchtes Blut
2	+2	1W4	1	Kampfstil, Blutroter Ritus
3	+2	1W4	1	Blutjäger Orden
4	+2	1W4	1	Attributswerterhöhung
5	+3	1W6	1	Zusätzlicher Angriff
6	+3	1W6	2	Brandmal der Züchtigung, Verfluchtes Blut (2/Rast)
7	+3	1W6	2	Ordensmerkmal, Urtümlicher Ritus
8	+3	1W6	2	Attributswerterhöhung
9	+4	1W6	2	Düstere Psychometrie
10	+4	1W6	3	Dunkle Steigerung
11	+4	1W8	3	Ordensmerkmal
12	+4	1W8	3	Attributswerterhöhung
13	+5	1W8	3	Brandmal der Bindung, Verfluchtes Blut (3/Rast)
14	+5	1W8	4	Abgehärtete Seele, Esoterischer Ritus
15	+5	1W8	4	Ordensmerkmal
16	+5	1W8	4	Attributswerterhöhung
17	+6	1W10	4	Verfluchtes Blut (4/Rast)
18	+6	1W10	5	Ordensmerkmal
19	+6	1W10	5	Attributswerterhöhung
20	+6	1W10	5	Meister des Blutes

Fertigkeiten: drei nach Wahl: Athletik, Akrobatik, Arkane Kunde, Geschichte, Motiv erkennen, Nachforschung, Religion, Überlebenskunst

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) eine Kriegswaffe oder (b) zwei einfache Waffen
- (a) eine leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder (b) eine Handarmbrust mit 20 Bolzen
- (a) eine beschlagene Lederrüstung oder (b) ein Schuppenpanzer
- eine Entdeckerausrüstung

Alternativ startest du mit einem Vermögen von 4W4 x 10 GM und kannst deine Starterausrüstung selbst zusammenstellen

VERDERBNIS DES JÄGERS

Beginnend mit der 1. Stufe hast du das "Verderbnis des Jägers" überlebt, ein gefährliches, lange gehütetes Ritual, welches dein Blut verändert und dich auf ewig an die Dunkelheit bindet und deine Sinne für sie schärft. Du bist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Überlebenskunst) um Feen, Unholde oder Untote aufzuspüren, sowie bei Würfeln auf Intelligenz um, dich an Informationen über diese zu erinnern.

Das "Verderbnis des Jägers" befähigt deinen Körper ebenfalls Blutmagie zu formen und zu kontrollieren, indem du dein eigenes Blut und deine Lebensessenz benutzt. Einige deiner Fähigkeiten verlangen von deinem Ziel einen Rettungswurf, um den Effekten zu widerstehen. Dieser wird wie folgt berechnet:

Blutmagie Rettungswurf SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

VERFLUCHTES BLUT

Auf der 1. Stufe erlangst du die Fähigkeit einen Teil deiner Lebensessenz zu bündeln und manchmal zu opfern, um Kreaturen durch die Blutmagie zu manipulieren und zu verfluchen. Du erhältst einen Blutfluch deiner Wahl aus der Blutflüche-Liste am Ende der Klassenbeschreibung. Auf den Stufen 6, 10, 14 und 18 lernst du einen zusätzlichen Blutfluch deiner Wahl und du kannst auch auf diesen Stufen einen deiner bekannten Blutflüche gegen einen anderen Blutfluch austauschen.

Wenn du "Verfluchtes Blut" einsetzt, wählst du, welchen Blutfluch du wirken willst. Während du einen Blutfluch wirkst, jedoch noch bevor er wirkt, kannst du wählen, ob du den Fluch verstärkst. Wenn du ihn verstärken willst, mache einen Wurf mit dem deiner Stufe als Blutjäger entsprechenden Blutmagie-Würfel, welcher in der Blutjäger Tabelle zu entnehmen ist. Das Ergebnis des Wurfes verlierst du an Trefferpunkten. Ein verstärkter Fluch erhält einen zusätzlichen Effekt, welcher in der Beschreibung des Fluches vermerkt ist. Kreaturen, die kein Blut in ihrem Körper haben, sind immun gegenüber Blutflüchen, es sei denn du verstärkst sie.

Bevor du Verfluchtes Blut erneut einsetzen kannst, musst du eine kurze oder lange Rast einlegen. Ab Stufe 6 kannst du Verfluchtes Blut zweimal einsetzen, ab Stufe 13 dreimal, ab Stufe 17 viermal bevor du erneut eine kurze oder lange Rast einlegen musst.

KAMPFSTIL

Mit Erreichen der 2. Stufe eignest du dir einen Kampfstil als deine Spezialisierung an. Wähle eine der folgenden Optionen. Du kannst keinen Kampfstil mehr als einmal wählen, selbst wenn du später erneut aussuchen darfst.

BOGENSCHIESSEN

Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen

DUELLIEREN

Kämpfst du nur mit einer einhändig geführten Nahkampfwaffe und keiner Waffe in der anderen Hand, erhältst du einen Bonus von +2 auf die Schadenswürfe mit dieser Waffe.

KAMPF MIT GROSSEN WAFFEN

Greifst du mit einer beidhändig geführten Nahkampfwaffe an und würfelst bei deinem Schadenswurf eine 1 oder 2, darfst du den entsprechenden Schadenswürfel erneut würfeln. Das zweite Ergebnis musst du verwenden. Die Waffe muss die Waffeneigenschaft zweihändig oder vielseitig besitzen, um diesen Vorzug zu gewähren.

KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Wenn du mit zwei Waffen angreift, kannst du den passenden Attributsmodifikator zum Schaden der zweiten Waffe addieren.

BLUTROTER RITUS

Auf der 2. Stufe lernst du deine Waffe auf Kosten deiner Lebenskraft mit Blutmagie zu verzaubern. Wähle aus der Urtümliche-Riten-Liste unten einen Ritus, den du erlernst.

Du kannst mit einer Bonusaktion einen Blutroten Ritus auf eine Waffe zaubern, welcher die elementare Energie eines deiner bekannten Riten verkörpert. Dieser Ritus verbleibt solange auf der Waffe bis du entweder eine lange oder kurze Rast vollendet hast, oder bis zum Ende deines Zuges, solltest du deine Waffe nicht mehr in der Hand halten. Wenn du einen Ritus zauberst, machst du einen Wurf mit dem deiner Stufe als Blutjäger entsprechenden Blutmagie-Würfel welcher in der Blutjäger Tabelle zu entnehmen ist. Das Ergebnis verlierst du an Trefferpunkten.

Während der Ritus aktiv ist, verursacht die Waffe zusätzlich 1W4 Schaden vom Typ der dem Ritus entspricht. Dieser Schaden ist magisch und erhöht sich, wenn du Blutjäger Stufen erlangst entsprechend der Blutjäger Tabelle in der Spalte Blutmagie-Würfel. Eine Waffe kann immer nur einen Ritus zur gleichen Zeit halten.

Du lernst einen zusätzlichen Urtümlichen Ritus deiner Wahl auf Stufe 7. Auf Stufe 14 erlernst du einen Esoterischen Ritus deiner Wahl.

URTÜMLICHE RITEN

Ritus der Flamme: Dein Ritus-Schaden ist Feuer-Schaden

Ritus des Eises: Dein Ritus-Schaden ist Kälte-Schaden

Ritus des Sturmes: Dein Ritus-Schaden ist Blitz-Schaden

ESOTERISCHE RITEN

Ritus des Todes: Dein Ritus-Schaden ist nekrotischer Schaden

Ritus des Orakels: Dein Ritus-Schaden ist psychischer Schaden

Ritus des Grollens: Dein Ritus-Schaden ist Donner-Schaden

BLUTJÄGER ORDEN

Auf Stufe 3 verschreibst du dich einem Orden der Blutjäger. Wähle Orden der Geisterschlächter, Orden der entweihten Seelen, Orden der Mutanten oder Orden der Lykaner. Jeder dieser Orden hat seine eigenen Vorgehensweisen, Eigenarten und Techniken der Jagd. Die Einzelheiten findest du am Ende der Klassenbeschreibung. Der Orden, den du wählst, verleiht dir auf Stufe 3, 7, 11, 15 und 18 besondere Merkmale.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Wenn du Stufe 4, 8, 12, 16 oder 19 erreichst, kannst du einen deiner Attributswerte um 2 erhöhen oder du erhöhst zwei Attributswerte um 1. Keiner dieser Werte kann auf diese Weise über 20 erhöht werden.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Beginnend mit der 5. Stufe kannst du zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

BRANDMAL DER ZÜCHTIGUNG

Ab Stufe 6 kannst du einer Kreatur, die mittels deiner Blutroten-Ritus-Fähigkeit verletzt wurde, ein Arkanes Brandmal einätzen (benötigt keine Aktion). Du weißt immer, in welcher Richtung sich die gebrandmarkte Kreatur befindet und jedes Mal wenn die Kreatur dir oder einer anderen Kreatur im Umkreis von 1.5m (5ft) von dir, die du sehen kannst, Schaden zufügt, erleidet sie psychischen Schaden in Höhe deines Intelligenzmodifikators (minimum 1 Schaden).

Dein Brandmal verbleibt so lange bis du es auflöst oder du ein weiteres Brandmal auf eine andere Kreatur wirkst. Dein Brandmal zählt als Zauberspruch im Bezug auf *Magie bannen* und die Zauberstufe entspricht deiner halbierten Blutjäger Stufe (maximal Stufe 9).

Wenn du diese Fähigkeit benutzt, kannst du sie erst wieder einsetzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

DÜSTERE PSYCHOMETRIE

Beim Erreichen der 9. Stufe entwickelst du ein übernatürliches Talent, um die Geschichte mysteriöser Objekte und Orte, die vom Bösen berührt wurden, zu beurteilen. Wenn du einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) machst, um Informationen über die dunkle Vergangenheit eines Gegenstandes, den du berührst, oder eines Ortes, an dem du dich gerade befindest, herauszufinden, erhältst du Vorteil auf den Wurf.

Die daraus resultierende Information ist meistens düsterer Natur und zeigt unheimliche Einflüsse aus der Vergangenheit. Manchmal ergeben sich auch Visionen über Dinge, die dem Spieler vorher gänzlich unbekannt waren.

DUNKLE STEIGERUNG

Auf Stufe 10 erfüllt dein Körper arkane Blutmagie, welche deine Belastbarkeit verstärkt. Deine Bewegungsrate erhöht sich um 1.5m (5ft) und immer wenn du einen Stärke-, Geschicklichkeits- oder Konstitutionsrettungswurf machst, bekommst du einen Bonus in Höhe deines Intelligenzmodifikators (minimum 1).

BRANDMAL DER BINDUNG

Beginnend auf Stufe 13 verdoppelt sich der psychische Schaden, den dein Brandmal der Züchtigung verursacht (2x Intelligenzmodifikator, Minimum 2 Schaden).

Zusätzlich kann die gebrandmarkte Kreatur keine Spuren Aktion durchführen, und wenn eine gebrandmarkte Kreatur versuchen sollte sich weg zu teleportieren oder die momentane Ebene zu verlassen, mittels einer Fähigkeit, eines Zauberspruchs oder eines Portals, erleidet sie 4W6 psychischen Schaden und sie muss einen Weisheitsrettungswurf machen. Bei einem Misserfolg schlägt der Teleport oder der Ebenenwechsel fehl.



ART BY JOMA CUETO

ABGEHÄRTETE SEELE

Ab Stufe 14 erhältst du, wenn jemand versucht dich zu bezaubern oder zu verängstigen, Vorteil auf den Rettungswurf.

MEISTER DES BLUTES

Beim Erreichen der 20ten Stufe hast du die Kontrolle über die Blutmagie so verfeinert, dass sich dein Selbstverzehr mildert und die Auswirkungen der Blutmagie auf die Gegner verstärkt. Einmal pro Zug, wenn eine deiner Blutjäger-Fähigkeiten einen Wurf mit einem Blutmagie-Würfel verlangt, kannst du diesen Wurf wiederholen und wählen, welches Ergebnis du verwendest.

Zusätzlich erhältst du wann immer du einen kritischen Treffer mit einer Waffe landest, die durch einen Blutroten Ritus verstärkt ist, eine bereits verbrauchte Anwendung Verfluchten Blutes zurück.

BLUTJÄGER ORDEN

Es existieren eine handvoll geheimer Blutjäger Orden, welche ihre Techniken und Rituale vor der Aussenwelt beschützen. Um überhaupt das "Verderbnis des Jägers", welches den Beginn der Reise als Blutjäger definiert, zu erhalten, muss man sich einer dieser Orden anschliessen. Erst wenn man seine Hingabe und Fähigkeit bewiesen hat, werden einem nach und nach die Geheimnisse des Ordens offenbart. In diesen kleinen und mysteriösen Sekten lernen die Blutjäger ihre wahre Macht.

ORDEN DER GEISTERSCHLÄCHTER

Der Orden der Geisterschlächter ist der älteste Blutjäger Orden. Dieser Orden hat ursprünglich die Geheimnisse der Blutmagie wiederentdeckt und sie verfeinert, um sie in Kämpfen gegen die Untote Geißel zu verwenden. Geisterschlächter suchen und untersuchen den Moment des Todes beinahe fanatisch, um die Mysterien rund um den Übergang ins Jenseits zu erforschen und wie dieser durch unheilige Kräfte korrumpiert werden kann, sodass sich die Toten erneut als Untote erheben. Sie verfeinern ihre Fähigkeiten, um solche Abscheulichkeiten auszurotten und suchen begierig nach den Quellen dieser nekromantischen Kräfte, um sie zu vernichten, wo immer sie sich auch erheben mögen.

ORDEN DER GEISTERSCHLÄCHTER FÄHIGKEITEN

Blutjäger Stufe	Merkmal
3	Ritus der Morgendämmerung, Fluchspezialist
7	Aetherschritt
11	Brandmal der Teilung
15	Blutfluch des Exorzisten
18	Wiederbelebender Ritus

RITUS DER MORGENDÄMMERUNG

Wenn du diesem Orden auf Stufe 3 beitretest, lernst du den Ritus der Morgendämmerung.

Ritus der Morgendämmerung: Dein Ritus-Schaden ist gleissender Schaden. Während dieser Ritus aktiv ist, erhältst du folgende Vorzüge:

- Deine Waffe strahlt helles Licht aus in einem Radius von 6m (20ft).
- Du hast Resistenz gegenüber nekrotischem Schaden
- Deine Waffe verursacht zusätzlichen Ritus-Schaden in Höhe eines Blutmagie-Würfels entsprechend deiner Blutjäger-Stufe wenn du eine untote Kreatur triffst.

FLUCHSPEZIALIST

Beginnend auf Stufe 3 lehrt dich dein uralter Orden, wie du Blutflüche meisterst. Du erhältst eine weitere Anwendung deiner "Verfluchtes Blut"-Fähigkeit. Zusätzlich können deine Blutflüche auf jede Kreatur gewirkt werden, egal ob Blut durch ihren Körper fließt oder nicht.

AETHERSCHRITT

Ab der Stufe 7 kannst du dich in das Gewebe zwischen den Existenzebenen begeben, vorausgesetzt du bist nicht kampfunfähig. Du kannst dich durch andere Kreaturen und Objekte bewegen, als wäre es schwieriges Gelände. In der Aetherebene kannst du andere Kreaturen und Objekte sehen und ebenfalls mit ihnen interagieren, vorausgesetzt sie befinden sich ebenfalls auf der Aetherebene. Kreaturen auf der materiellen Ebene nehmen dich nicht wahr, du kannst aber Kreaturen und Objekte wie durch Milchglas sehen aber nicht mit ihnen interagieren. Du erhältst 1W10 Energieschaden wenn du deinen Zug innerhalb eines Objektes beendest. Wenn du dich in einem Objekt befindest, wenn diese Fähigkeit endet, wirst du augenblicklich auf das nächste freie Feld geschoben und erleidest je 1.5m (5ft), die du verschoben wurdest, 10 Energieschaden. Diese Fähigkeit dauert eine Anzahl Runden, die deinem Intelligenz-modifikator entspricht (minimal 1 Runde).

Du kannst diese Fähigkeit einmal einsetzen. Ab Stufe 15 kannst du Aetherschritt zweimal einsetzen. Du erhältst alle Anwendungen nach einer vollendeten kurzen oder langen Rast zurück.

BRANDMAL DER TEILUNG

Ab der 11. Stufe offenbart dein Brandmal der Züchtigung ein Teil der Lebensessenz deines Gegners. Diesen Umstand lässt ihn verwundbar werden gegenüber deinem Blutroten Ritus. Immer wenn du eine gebrandmarkte Kreatur mit deinem Blutroten Ritus verletzt, verursacht deine Waffe zusätzlichen Schaden in der Höhe deiner Stufe als Blutjäger entsprechenden Blutmagie-Würfels. Des Weiteren kann sich die gebrandmarkte Kreatur nicht durch Kreaturen oder Objekte bewegen.

BLUTFLUCH DES EXORZISTEN

Auf Stufe 15 hast du es gemeistert dunkle Einflüsse aus deinen Verbündeten herauszubefördern und diejenigen, die dafür verantwortlich sind, gleichermassen zu bestrafen. Du erlernst den Blutfluch des Exorzisten für deine "Verfluchtes Blut"-Fähigkeit. Dieser zählt nicht zu deinen maximal erlernbaren Blutflüchen.

WIEDERBELEBENDER RITUS

Mit Erreichen der 18. Stufe lernst du dein dahinschwindendes Leben zu schützen, indem du deinen Blut-Ritus absorbierst. Wenn deine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, während du einen Blutroten Ritus aktiv hast, jedoch nicht direkt stirbst, endet dein Blutroter Ritus und deine Trefferpunkte werden stattdessen auf 1 reduziert. Wenn du Riten auf mehreren Waffen aktiv hast, wählst du, welcher von ihnen endet.

ORDEN DER ENTWEIHTEN SEELEN

Jene, die den Weg zu dem Orden der entweiheten Seelen genommen haben, haben erkannt dass die Blutmagie gegen die ältesten und grausamsten Unholde und Ungetüme der Welt ihre Grenzen hat. Unfähig diese Entitäten mit solch enormer Macht zu verfolgen, welche unter Adligen ohne eine Spur verschwinden oder den Verstand der unerschütterlichsten Krieger mit nur einem Augenzwinkern verdrehen, vertraute dieser Orden seiner eigenen Widerstandsfähigkeit und tauchte ein in das selbe dunkle arkane Wissen, Pakte schmiedend mit weniger dunklen Mächten, um die grösseren besser bekämpfen zu können. Während die Mitglieder des Ordens wohl einen Teil ihrer selbst eingetauscht haben, glauben sie, dass die Kraft, die sie stattdessen gewonnen haben, mehr aufwiegt als den Preis, den sie bezahlt haben; erschauern nun sogar Teufel wenn sie wissen, dass sie die Aufmerksamkeit des Ordens der entweiheten Seelen auf sich gezogen haben.

ORDEN DER ENTWEIHTEN SEELEN FÄHIGKEITEN

Blutjäger Stufe	Merkmal
3	Andersweltlicher Schutzherr, Paktmagie, Ritenfokus
7	Mystische Raserei, Enthülltes Arkanum
11	Brandmal der kraftraubenden Narbe
15	Offenbartes Arkanum
18	Blutfluch des Seelenverschlingers

ANDERSWELTLICHER SCHUTZHERR

Ab der 3. Stufe hast du einen Pakt mit einem andersweltlichen Wesen deiner Wahl geschlossen: einer Erzfee, einem Unhold oder einem Grossen Alten (*beschrieben im Spielerhandbuch*), einem Unsterblichen (*beschrieben im Abenteurerhandbuch für die Schwertküste*), oder mit dem Himmlischen oder der Fluchklinge (*beschrieben im Xanathar's Ratgeber für Alles*). Deine Wahl erweitert einige deiner Ordensfähigkeiten.

ZAUBERTABELLE DES ORDENS DER ENTWEIHTEN SEELEN

Blutjäger Stufe	bekannte Zaubertricks	bekannte Zauber	Zauberplätze	Grad des Zauberplatzes
3	2	2	1	1
4	2	2	1	1
5	2	3	1	1
6	2	3	2	1
7	2	4	2	2
8	2	4	2	2
9	2	5	2	2
10	3	5	2	2
11	3	6	2	2
12	3	6	2	2
13	3	7	2	3
14	3	7	2	3
15	3	8	2	3
16	3	8	2	3
17	3	9	2	3
18	3	9	2	3
19	3	10	2	4
20	3	11	2	4

PAKTMAGIE

Wenn du die 3. Stufe erreichst, kannst du deine Kampftechniken erweitern, indem du Zaubern zu wirken erlernst. Siehe Kapitel 10 im Spielerhandbuch, um die allgemeinen Regeln des Zaubers zu erfahren und im Kapitel 11 des Spielerhandbuches steht die Zaubersliste des Hexenmeisters.

Zaubertricks: Du lernst 2 Zaubertricks deiner Wahl von der Zaubersliste des Hexenmeisters. Du erlernst einen zusätzlichen Hexenmeister-Zaubertrick deiner Wahl auf Stufe 10.

Zauberplätze: Die Zaubertabelle oben zeigt, wie viele Zauberplätze dir zur Verfügung stehen. Die Tabelle zeigt ebenfalls den Grad dieser Zauberplätze; alle deine Zauberplätze haben den selben Grad. Um einen deiner Hexenmeister-Zauber auf Grad 1 oder höher zu zaubern, musst du einen Zauberplatz aufwenden. Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer vollendeten kurzen oder langen Rast zurück.

Zum Beispiel auf Stufe 8 stehen dir zwei Zauberplätze des 2. Grades zur Verfügung. Um den Grad-1-Zauber Hexenpfeil zaubern zu können, musst du einen dieser Zauberplätze aufwenden und du zauberst Hexenpfeil automatisch als Grad-2-Zauber.

Bekannte Zauberei des 1. Grades und höher: Auf Stufe 3 kennst du zwei Zauberei des 1. Grades deiner Wahl aus der Hexenmeister Zaubersliste.

Der Spalte "Bekannte Zauberei" der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zaubersliste des Hexenmeisters aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Zauberei wählen, deren Grad dem deiner Zauberplätze entspricht.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du ausserdem einen der Hexenmeisterzauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zaubersliste ersetzen. Auch bei diesem muss der Grad deiner Zauberplätze dem Grad des Spruches entsprechen.

Zauberwirkendes Attribut: Das Attribut, mit dem du deine Hexenmeisterzauber wirkst, ist Intelligenz. Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zaubern nötige Attribut bezieht, verwendest du Intelligenz. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Hexenmeisterzauber bestimmt, ziehst du deinen Intelligenzmodifikator hinzu, ebenfalls bei Angriffen mit deinen Hexenmeisterzaubern.

SG für Rettungswürfe = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

Modifikator für Zaubenangriffe = dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

RITENFOKUS

Auf Stufe 3 wird deine Waffe zum Kern des Paktes mit deinem ausserweltlichen Schutzherren. Während du einen Blutroten Ritus aktiv hast, kannst du deine Waffe als Zauberfokus für deine Hexenmeister-Zaubersprüche verwenden (wie beschrieben im Spielerhandbuch Kapitel 5) und du erhältst, je nachdem welchen Schutzherren du gewählt hast, einen der folgenden Boni.

Die Erzfee: Wenn du einer Kreatur Riten-Schaden zufügst, glüht sie in schwachem Licht bis zum Ende deines nächsten Zuges. Während dieser Zeit profitiert die Kreatur nicht von halber und dreiviertel Deckung; ebenso wenig wie unsichtbar zu sein.

Der Unhold: Wenn du eine Kreatur mit deinem Ritus der Flamme triffst und dabei eine 1 oder 2 auf deinem Blutmagie-Würfel würfelst, kannst du diesen wiederholen und wählen welches Ergebnis du verwendest.

Der Grosse Alte: Wenn du eine Kreatur mit einem kritischen Erfolg triffst während du die Waffe in der Hand hast, ist diese Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zuges von dir verängstigt.

Der Unsterbliche: Wann immer du eine feindliche Kreatur mit deiner Waffe auf 0 Trefferpunkte bringst, regenerierst du Trefferpunkte in Höhe eines Wurfes mit einem Blutmagie-Würfel.

Der Himmlische: Du kannst eine Anwendung deiner "Verfluchtes Blut"-Fähigkeit aufgeben, um im Gegenzug mit einer Bonusaktion eine Kreatur zu heilen, die du im Umkreis von 18m (60ft) siehst. Diese regeneriert Trefferpunkte in Höhe eines Wurfes mit einem Blutmagie-Würfel + deinem Intelligenz-modifikator (Minimum 1)

Die Fluchklinge: Wann immer du eine Kreatur mit einem Blutfluch belegst, verursachst du mit deinem nächsten Angriff gegen diese Kreatur zusätzlichen Schaden in Höhe deines Übungsbonus.

MYSTISCHE RASEREI

Beginnend mit Stufe 7, wenn du eine Aktion verwendest um einen Zaubertrick zu wirken, kannst du direkt danach einen Waffenangriff als Bonusaktion ausführen.

ENTHÜLLTES ARKANUM

Auf Stufe 7 gewährt dir dein ausserweltlicher Schutzherr einen gefährlichen arkanen Zauberspruch, der je nach Schutzherr ein anderer ist.

Die Erzfee: Du kannst "Verschwimmen" mit einem Paktmagie-Zauberplatz einmal wirken. Du kannst dies erst wieder, wenn du eine lange Rast vollendet hast.

Der Unhold: Du kannst "Sengender Strahl" mit einem Paktmagie Zauberplatz einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

Der Grosse Alte: Du kannst "Gedanken wahrnehmen" mit einem Paktmagie Zauberplatz einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

Der Unsterbliche: Du kannst "Blindheit / Taubheit" mit einem Paktmagie Zauberplatz einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

Der Himmlische: Du kannst "Schwache Genesung" mit einem Paktmagie Zauberplatz einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

Die Fluchklinge: Du kannst "Brandmarkendes Niederstrecken" mit einem Paktmagie Zauberplatz einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

BRANDMAL DER KRAFTRAUBENDEN NARBE

Auf Stufe 11 zeichnet dein Brandmal der Züchtigung tiefe dunkle arkane Narben in dein Ziel und lässt es verwundbarer für deine Magie werden. Eine Kreatur die durch dich gebrandmarkt wurde, ist bei ihren Rettungswürfen gegen deine Hexenmeister Zauber im Nachteil.

OFFENBARTES ARKANUM

Auf Stufe 15 gewährt dir dein ausserweltlicher Schutzherr einen weiteren gefährlichen arkanen Zauberspruch, der je nach Schutzherr ein anderer ist.

Die Erzfee: Du kannst "Verlangsamen" ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

Der Unhold: Du kannst "Feuerball" ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

Der Grosse Alte: Du kannst "Hast" ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

Der Unsterbliche: Du kannst "Fluch" ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

Der Himmlische: Du kannst "Wiederbeleben" ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

Die Fluchklinge: Du kannst "Flimmern" ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen einmal wirken. Du kannst dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast.

BLUTFLUCH DES SEELENESSERS

Auf Stufe 18 hast du gelernt die Seele eines gefallenen Feindes aufzusaugen. Du erhältst den Blutfluch des Seelenessers für deine "Verfluchtes Blut"-Fähigkeit. Dieser zählt nicht zu deinen maximal erlernbaren Blutflüchen.



ART BY JOMA CUETO

ORDEN DER MUTANTEN

Das Ritual "Verderbnis des Jägers" ist eine schmerzhaft, angsteinflößende und zuweilen tödliche Erfahrung. Jene, die es überlebt haben, verändern sich irreversibel, aber sie verändern sich auch in der Hinsicht als dass ihre Sinne und Kräfte erweitert wurden. Einige empfinden diese Erfahrung als Erleuchtung und schätzen die Fähigkeit ihre eigene Physiologie zu verbessern mit der Kombination aus Blutmagie und korrumpierter Alchemie. Über Generationen des Experimentierens spalteten sich einige Blutjäger von den althergebrachten Orden ab und fokussierten sich auf das Brauen toxischer Elixiere, die ihre eigenen Fähigkeiten im Kampf verbesserten, ihr Blut veränderten und sie mit der Zeit zu etwas machten, was weit weg davon war, was sie einst waren. Diese nennen sich selbst der Orden der Mutanten. Sie studieren ihre Beute, um ihre Stärken und Schwächen zu kennen und verändern ihre eigene Biologie soweit, um die bestmögliche Vorbereitung auf den kommenden Kampf zu erlangen.

ORDEN DER MUTANTEN FÄHIGKEITEN

Blutjäger Stufe	Merkmal
3	Formeln (4), Mutagenbrauerei
7	Anormaler Metabolismus, Formeln (5) Mutagene (2 / Rast)
11	Brandmal der Wahrheit, Formeln (6)
15	Blutfluch der Zersetzung, Formeln (7) Mutagene (3 / Rast)
18	Perfektionierte Mutation, Formeln (8)

FORMELN

Du beginnst verbotene Alchemieformeln zu entdecken, welche deine mentalen und physischen Fähigkeiten zeitweise verändern.

Beginnend auf Stufe 3 wählst du 4 Mutagenformeln, die du erlernst. Die Formeln, die du wählen kannst, findest du am Ende dieser Ordensbeschreibung. Du erlernst zusätzliche Formeln auf der Stufe 7, 11, 15 und 18.

Des Weitern kannst du, wenn du eine neue Formel erlernst, eine von deinen schon bekannten Formeln gegen eine neue Formel ersetzen.

MUTAGENBRAUEREI

Auf Stufe 3 kannst du ein einzelnes Mutagen zusammenbrauen, wenn du eine kurze oder lange Rast vollendest. Ab Stufe 7 erhöht sich die Anzahl der Mutagene auf zwei und ab Stufe 15 kannst du drei Mutagene herstellen, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

Mit einer Bonusaktion kannst du ein einzelnes Mutagen zu dir nehmen; die Effekte und Nebenwirkungen wirken, bis du eine kurze oder lange Rast beendet hast, ausser es ist anders beschrieben. Während ein oder mehrere Mutagene dich beeinflussen, kannst du eine Aktion nutzen, um dich zu konzentrieren und alle Toxine aus deinem Kreislauf zu spülen. Mit dieser Aktion enden alle Effekte und Nebenwirkungen aller Mutagene, die in dir waren.

Mutagene sind auf deine Biologie zugeschnitten und haben keinen Effekt auf andere Kreaturen. Sie sind ebenso instabil von Natur aus und verlieren ihr Potential mit der Zeit. Sollten sie nicht benutzt werden, bevor du deine nächste kurze oder lange Rast beendest, verlieren sie ihre Wirkung und werden nutzlos.

ANORMALER METABOLISMUS

Auf Stufe 7 hat dein Körper sich an die Toxine gewöhnt und ignoriert ihre zersetzenden Wirkstoffe. Du erhältst Immunität gegenüber Giftscheiden und dem Zustand Vergiftet.

Zusätzlich kannst du einen Adrenalinschub auslösen, um temporär negative Effekte von Mutagenen zu widerstehen. Mit einer Bonusaktion kannst du wählen die Nebenwirkungen eines Mutagens für eine Minute zu ignorieren.

Wenn du die Fähigkeit Nebeneffekte zu ignorieren eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nach einer vollendeten langen Rast einsetzen.

BRANDMAL DER WAHRHEIT

Auf Stufe 11 hat deine Blutmagie dein Brandmal der Züchtigung verändert, sodass es die wahre Natur deines Feindes hervorbringt. Jegliche Illusionen, die eine Kreatur verkleiden oder sie unsichtbar werden lassen, enden wenn du sie brandmarkst und sie kann nicht mehr von den Effekten einer solchen Illusion profitieren solange wie sie gebrandmarkt ist. Wenn eine Kreatur, die von dir gebrandmarkt wurde, die Form schon gewechselt hatte oder die Gestalt gewandelt hatte, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder sie verwandelt sich in ihre wahre Form zurück und ist betäubt bis zum Ende deines nächsten Zuges. Wenn eine gebrandmarktete Kreatur versucht die Form zu wechseln oder die Gestalt zu wandeln, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder der Versuch schlägt fehl und sie ist bis zum Ende deines nächsten Zuges betäubt.

BLUTFLUCH DER ZERSETZUNG

Beginnend mit Stufe 15 kann dein Blutfluch den Körper einer Kreatur mit schrecklichen Giften zerstören. Du erlernst den Blutfluch der Zersetzung für deine "Verfluchtes Blut"-Fähigkeit. Dieser zählt nicht zu deinen maximal erlernbaren Blutflüchen.

PERFEKTIONIERTER MUTATION

Auf Stufe 18 hat dein Körper die Fähigkeit erworben deine Toxine selbst zu produzieren, wenn du sie benötigst. Als Bonusaktion kannst du ein Mutagen, welches dich gerade durchfließt, wählen und dies aus deinem Körper herauschwemmen und somit den Effekt des Mutagens beenden. Im selben Moment kannst du ein Mutagen, dessen Formel du kennst, wählen und dieses anstelle des herausgeschwemmten Mutagens zu aktivieren. Dein Körper produziert das Mutagen selbst.

Du kannst diese Fähigkeit sooft einsetzen, wie sie deinem Intelligenzmodifikator (Minimum 1) entspricht. Du erhältst alle Anwendungen nach einer vollendeten langen Rast zurück.

MUTAGENFORMELN

Diese Mutagene sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Du kannst ein Mutagen erlernen, wenn du die Voraussetzungen erfüllst.

Abschirmung: Du erhältst Resistenz gegenüber Schlag-schaden. **Nebenwirkung:** Du bist anfällig für Wuchtschaden

Aether (ab Stufe 11): Du erhältst eine Flugbewegungsrate von 6m (20ft) für 1 Stunde. **Nebenwirkung:** Du erhältst Nachteil auf Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe für eine Stunde.

Auge der Nacht: Du erhältst Dunkelsicht bis zu 18m (60ft). Wenn du schon Dunkelsicht hast, wird die Reichweite um 18m (60ft) erhöht. **Nebenwirkung:** Du erhältst "Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht" (beschrieben im Dunkel elfen Abschnitt im Spielerhandbuch S. 21).

Betörung: Deine Haut und Stimme werden gleichermassen formbar. Du kannst dein Aussehen und deine Präsenz verbessern und erhältst Vorteil auf Charisma-Attributswürfe. *Nebenwirkung:* Du erhältst Nachteil auf Initiativwürfe.

Beweglich: Du bist immun gegenüber den Zuständen "Gepackt" und "Festgesetzt". Ab Stufe 11 bist du ebenfalls immun "Gelähmt" zu werden. *Nebenwirkung:* Du bist im Nachteil bei Stärke-Attributswürfen.

Blutrot: Du erhältst eine zusätzliche Anwendung deiner "Verfluchtes Blut"-Fähigkeit. *Nebenwirkung:* du erhältst Nachteil auf Todesrettungswürfe.

Eis: Du erhältst Resistenz gegenüber Kälteschaden. *Nebenwirkung:* Du bist anfällig für Feuerschaden.

Erfahrung: Du erhältst Vorteil auf Intelligenz-Attributswürfe. *Nebenwirkung:* Du erhältst Nachteil auf Weisheits-Attributswürfe.

Geschicklichkeit: Du erhältst Vorteil auf Geschicklichkeits-Attributswürfe. *Nebenwirkung:* Du erhältst Nachteil auf Weisheits-Attributswürfe.

Geschwindigkeit: Deine Bewegungsrate erhöht sich um 3m (10ft). Auf Stufe 15 erhöht sich deine Bewegungsrate stattdessen um 4.5m (15ft). *Nebenwirkung:* Du erhältst Nachteil auf Intelligenz-Attributswürfe.

Glut: Du erhältst Resistenz gegenüber Feuerschaden. *Nebenwirkung:* Du bist anfällig für Kälteschaden.

Grausamkeit (ab Stufe 11): Wenn du eine Angriffsaktion durchführst, erhältst du einen zusätzlichen Waffenangriff als Bonusaktion. *Nebenwirkung:* Du erhältst Nachteil auf Intelligenz-, Weisheits- und Charisma-Rettungswürfe.

Klugheit: Deine Intelligenz erhöht sich um 3, sowie deine maximale Intelligenz. Dieser Bonus erhöht sich um 1 auf Stufe 11 (+4) und Stufe 18 (+5). *Nebenwirkung:* Du erhältst Nachteil bei Charismarettungswürfen.

Präzision (ab Stufe 11): Deine Waffenangriffe landen einen Kritischen Treffer bei einem Wurf Ergebnis von 19-20. *Nebenwirkung:* Du erhältst Nachteil auf Stärkerettungswürfe.

Schnelligkeit: Deine Geschicklichkeit erhöht sich um 3, sowie deine maximale Geschicklichkeit. Dieser Bonus erhöht sich um 1 auf Stufe 11 (+4) und Stufe 18 (+5). *Nebenwirkung:* Du erhältst Nachteil auf Weisheitsrettungswürfe.

Stärke: Deine Stärke erhöht sich um 3, sowie deine maximale Stärke. Dieser Bonus erhöht sich um 1 auf Stufe 11 (+4) und Stufe 18 (+5). *Nebenwirkung:* Du erhältst Nachteil auf Geschicklichkeits-Attributswürfe.

Undurchdringlich: Du erhältst Resistenz gegenüber Stichschaden. *Nebenwirkung:* Du bist anfällig für Schlagschaden.

Unzerbrechlich: Du erhältst Resistenz gegenüber Wuchtschaden. *Nebenwirkung:* Du bist anfällig für Stichschaden.

Wahrnehmung: Du erhältst Vorteil auf Weisheits-Attributswürfe. *Nebenwirkung:* Du erhältst Nachteil auf Charisma-Attributswürfe.

Wiederherstellung (ab Stufe 7): Sofern du mindestens 1 Trefferpunkt hast jedoch nicht mehr als die Hälfte deines Trefferpunktemaximums, erhältst du für 1 Stunde zu Beginn jedes deiner Züge Trefferpunkte in Höhe deines Übungsbonus zurück. *Nebenwirkung:* Deine Bewegungsrate ist für 1 Stunde um 3m (10ft) reduziert.

ORDEN DER LYKANER

Von allen fürchterlichen Flüchen, welche die Ebenen plagen, sind wenige so alt oder gefürchtet wie die Lykanthropie. Durch das Blut weitergegeben nährt diese Krankheit den Wirt mit unmenschlicher Kraft und dem Hunger nach Gewalt eines niederträchtigen Biestes. Der Orden der Lykaner ist ein stolzer Orden von Blutjägern, der einer Zeremonie genannt "Die Zähmung" nachgeht, indem er die Lykanthropie eines erwürdigen Mitglieds weitergibt. Diese Jäger benutzen ihre Fähigkeiten, um die Kraft des Monstrums zu bändigen, welche sie beherbergen ohne sich ihm zu ergeben. Durch intensives stählen der eigenen Willenskraft in Kombination mit den Geheimnissen der ordenseigenen Blutmagie-Rituale lernen die Mitglieder ihre Hybridform zu kontrollieren und für kurze Zeit zu entfesseln. Erweiterte physische Fähigkeiten, unnatürliche Widerstandsfähigkeit und rasiermesserscharfe Klauen machen diese Krieger zu einem furchteinflößenden Gegner für jeden Feind, der ihren Weg kreuzt. Dennoch ist kein Training perfekt und ohne Vorsicht und höchste Konzentration, verlieren sich sogar die grössten Blutjäger vorübergehend in der Blutlust des Biestes, welches in ihnen wohnt.

ART BY JESSICA NGUYEN



ORDEN DER LYKANER FÄHIGKEITEN

Blutjäger Stufe	Merkmal
3	Erweiterte Sinne, Hybride Transformation
7	Pirschjäger
11	Erweiterte Transformation, Unbewaffneter Angriff (1W8) Ungezähmte Gewalt (+2), Raubtierattacken (+2)
15	Brandmal des Gefräßigen
18	Meister der Hybriden Transformation, Ungezähmte Gewalt (+3), Raubtierattacken (+3)

ERWEITERTE SINNE

Wenn du auf Stufe 3 diesen Archetyp wählst, nimmst du die erweiterten Sinne eines Raubtieres an. Du erhältst Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), wenn sie sich auf Hören und Riechen beziehen.

HYBRIDE TRANSFORMATION

Ebenfalls auf Stufe 3 lernst du den lykanthropischen Fluch zu kontrollieren, welcher nun in deinem Blut ist. Mittels einer Bonusaktion kannst du dich für 1 Stunde in deine Hybridform transformieren. In dieser Gestalt kannst du sprechen, Ausrüstung benutzen und Rüstung tragen. Du kannst dich ebenfalls mittels einer Bonusaktion früher in deine normale Gestalt zurücktransformieren. Wenn du entweder bewusstlos wirst, auf 0 Trefferpunkte fällst oder stirbst, transformierst du dich ebenfalls in deine normale Form zurück. Diese Fähigkeit ersetzt die im Monsterhandbuch beschriebenen Regeln für Lykanthropie.

Wenn du diese Fähigkeit benutzt, musst du eine kurze oder lange Rast vollenden, bevor du sie wieder benutzen kannst. Während du transformiert bist, erhältst du folgende Fähigkeiten:

Ungezähmte Gewalt: Du erhältst einen +1 Bonus auf deine Nahkampfschadenswürfe. Dieser Bonus erhöht sich um 1 auf Stufe 11 (+2) und Stufe 18 (+3). Du hast ebenfalls Vorteil bei Stärke-Attributswürfen und Stärkerettungswürfen.

Widerstandsfähige Haut: Du hast Resistenz gegenüber Wucht-, Stich-, und Schlagschaden von nichtmagischen Angriffen, sofern die Waffen nicht aus Silber hergestellt sind. Während du keine schwere Rüstung trägst, erhältst du +1 auf deine Rüstungsklasse.

Raubtierattacken: Du kannst deine "Blutroter Ritus"-Fähigkeit auf deine waffenlosen Schläge anwenden. Deine Schläge zählen in Bezug auf "Blutroter Ritus" als EINE Waffe. Wenn du eine Angriffsaktion mit deinen waffenlosen Schlägen nutzt, kannst du einen zusätzlichen waffenlosen Schlag als Bonusaktion ausführen.

Deine waffenlosen Schläge verursachen 1W6 Schlag-schaden. Der Schaden erhöht sich auf 1W8 auf Stufe 11.

Blutrausch: Wenn du deinen Zug mit höchstens der Hälfte deines Trefferpunktemaximums beginnst, musst du einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 8 bestehen oder du bewegst dich auf direktem Weg auf die nächste Kreatur zu und musst eine Angriffsaktion gegen diese durchführen. Du kannst wählen, ob du deinen zusätzlichen Angriff gegen diese Kreatur benutzt oder nicht. Wenn mehr als ein mögliches Ziel vorhanden ist, entscheidet der Zufall (Würfel). Danach erhältst du wieder die Kontrolle über den Rest deines Zuges.

Wenn du unter einem Effekt stehst, der verhindert, dass du dich konzentrieren kannst (wie z. B. die Raserei des Barbaren), scheitert dein Rettungswurf automatisch.



Die Bürde der Lykanthropie

Die Eingeweihten des Ordens der Lykaner wählen diesen Pfad aus Überzeugung. Sie verstehen gleichermassen, was für eine schreckliche Bürde und was für Herausforderungen dies mit sich bringt. Die meisten die diesen Fluch annehmen, werden niederträchtig, verlieren den Verstand oder werden zu Mördern. Die Blutjäger hingegen akzeptieren das Geschenk des Biests und behalten dennoch die Kontrolle durch ihr intensives Training und mit Hilfe der Blutmagie. Diese Faktoren ermöglichen den Mitgliedern des Ordens der Lykaner, die Verbreitung des Fluches durch ihr Blut zu verhindern, sollten sie dies wünschen. Eines der heiligsten Schwüre dieses Ordens ist es Niemanden zu infizieren ohne die Zustimmung des Ordens.

Sollte ein Mitglied des Ordens der Lykaner von dem lykanthropischen Fluch geheilt worden sein, ist dies eine unsägliche Schmach für seinen Namen, den Orden und jenen, die den Fluch immer noch in sich tragen. Es gibt geschriebene Passagen über Mitglieder welche gegen ihren Willen gereinigt wurden, doch diese Brüder und Schwestern kehrten zu ihrem Orden zurück, um bereitwillig eine erneute Initiation durch "Die Zähmung" über sich ergehen zu lassen. Damit erhielten sie den Fluch erneut und stellten ihre Ehre wieder her.

Lykanthropie gibt es in vielen Variationen. Jede Version des Fluches ist an ein spezifisches Biest gebunden: Wolf, Bär, Tiger, Wildschwein und Ratte sind einige wenige, der bekannteren Varianten. Der Stammbaum des Fluches bestimmt die Hybridform des Biests, aber die Fähigkeiten welche der Fluch gewährt, bleiben ziemlich einheitlich durch alle Stammbäume hindurch.

PIRSCHJÄGER

Auf Stufe 7 erhöht sich deine Bewegungsrate um 3m (10ft). Du kannst ebenfalls 3m (10ft) zu deiner Weitsprungdistanz dazu zählen und 1m (3ft) zu deiner Hochsprungdistanz. Zusätzlich erhält deine Hybridform die "Verbesserte Raubtierattacken"-Fähigkeit.

Verbesserte Raubtierattacken: Du erhältst einen +1 Bonus auf deine Angriffswürfe, wenn du mit deinen waffenlosen Schlägen angreifst. Dieser Bonus erhöht sich um 1 auf Stufe 11 (+2) und Stufe 18 (+3). Zusätzlich, wenn du einen aktiven "Blutroten Ritus" hast, während du in deiner Hybridform angreifst, zählen deine waffenlosen Schläge als magisch im Bezug auf das Überwinden von Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Angriffe und Schaden.

ERWEITERTE TRANSFORMATION

Beginnend mit Stufe 11 lernst du das Biest in dir mehr zu kontrollieren. Du kannst deine Hybride Transformation 2 mal einsetzen und erhältst alle Anwendungen nach einer kurzen oder langen Rast zurück. Zusätzlich erhält deine Hybridform die Fähigkeit der lykanischen Regeneration.

Lykanische Regeneration: Zu Beginn jedes deiner Züge, wenn du ihn mit höchstens der Hälfte deines Trefferpunktemaximums beginnst und mindestens 1 Trefferpunkt hast, erhältst du Trefferpunkte in Höhe von 1 + deinen Konstitutionsmodifikator (Minimum 1) zurück. Diese Fähigkeit wird noch vor der "Bluttausch"-Fähigkeit abgehandelt und hat entsprechend Auswirkungen auf diese.

BRANDMAL DES GEFRÄSSIGEN

Auf Stufe 15 hast du Vorteil auf Weisheitsrettungswürfe, um die Kontrolle über deinen Bluttausch in deiner Hybridform zu behalten. Zusätzlich bindet dein Brandmal der Züchtigung nun deinen Feind an deinen Jagdinstinkt. Während du in deiner Hybridform bist, bist du bei deinen Angriffswürfen gegen deine gebrandmarkten Kreaturen im Vorteil.

MEISTER DER HYBRIDEN TRANSFORMATION

Auf Stufe 18 hast du das Raubtier in dir niedergedrückt und beherrscht es. Du hast nun keine beschränkten Anwendungen mehr für deine Hybride Transformation und kannst solange in ihr verweilen, wie du möchtest.

Du erlernst ebenfalls den Blutfluch des Heulens für deine "Verfluchtes Blut"-Fähigkeit. Dieser zählt nicht zu deinen maximal erlernbaren Blutflüchen.

BLUTFLÜCHE

Die Blutflüche sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet

BLUTFLUCH DER AUFGEBLÄHTEN QUAL

Mit einer Bonusaktion verfluchst du eine Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) schmerzhaft anzuschwellen bis zum Ende deines nächsten Zuges. Für die Dauer des Fluches hat die Kreatur Nachteil auf Stärke- und Geschicklichkeits-Attributswürfe und erleidet 1W8 nekrotischen Schaden, wenn sie mehr als einen Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff ausführt.

Verstärken: Dieser Fluch hält 1 Minute an. Am Ende jedes ihrer Züge kann die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf machen, um den Fluch vorzeitig zu beenden.

BLUTFLUCH DES AUGENLOSEN

Wenn eine Kreatur, die du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst, einen Angriffswurf macht, kannst du deine Reaktion nutzen, um einen Blutmagie-Würfel zu werfen und die gewürfelte Zahl von dem Angriffswurf der Kreatur zu subtrahieren. Du kannst diese Fähigkeit nach dem Wurf der Kreatur nutzen aber noch bevor der SL entscheidet ob der Angriffswurf geschafft ist. Die Kreatur ist gegen diese Fähigkeit immun, wenn sie Immunität gegenüber Blindheit besitzt.

Verstärken: Du kannst diesen Fluch auf alle Angriffswürfe der Kreatur bis zum Ende des Zuges anwenden. Du würfelst für jeden betroffenen Angriffswurf einen separaten Blutmagie-Würfel.

BLUTFLUCH DER BEKLOMMENHEIT

Mit einer Bonusaktion verstärkst du den Adrenalinausstoß einer Kreatur, die im Umkreis von 9m (30ft), welche alsdann anfälliger für jegliche Einflüsse wird. Bis zum Ende deines nächsten Zuges haben alle Kreaturen Vorteil bei Würfen auf Charisma (Einschüchtern), die diese Kreatur als Ziel haben.

Verstärken: Der nächste Weisheitsrettungswurf, den das Ziel macht, bevor dieser Fluch endet, ist im Nachteil. Wenn du diesen Blutfluch verstärkt hast, musst du eine lange Rast beenden, haben bevor du ihn erneut verstärken kannst.

BLUTFLUCH DER BINDUNG

Mit einer Bonusaktion kannst du versuchen eine Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) an dich zu binden, welche nicht mehr als eine Grössenklasse grösser ist als du. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf schaffen oder seine Bewegungsrate wird auf 0 reduziert und es kann keine Reaktionen nutzen bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Verstärken: Dieser Fluch hält 1 Minute an und kann Kreaturen ungeachtet ihrer Grössenklasse befallen. Am Ende jedes ihrer Züge kann die verfluchte Kreatur einen weiteren Stärkerettungswurf machen, um den Fluch vorzeitig zu beenden.

BLUTFLUCH DES EXORZISTEN

Voraussetzung: Stufe 15, Orden der Geisterschlächter

Mit einer Bonusaktion kannst du eine Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) wählen, die entweder bezaubert, verängstigt oder besessen ist. Das Ziel verliert entweder den Zustand Bezaubert, Verängstigt oder Besessen.

Verstärken: Die Kreatur, die das Ziel deines Fluches entweder bezaubert, verängstigt oder besessen hat, erleidet 3W6 psychischen Schaden und muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder ist bis zum Ende deines nächsten Zuges betäubt.

BLUTFLUCH DER GEFALLENEN PUPPE

Wenn eine Kreatur, die du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst auf 0 Trefferpunkte fällt, kannst du deine Reaktion nutzen, um diese Kreatur im selben Moment einen Waffenangriff gegen ein Ziel deiner Wahl durchführen zu lassen.

Verstärken: Du kannst die verfluchte Kreatur zuerst noch eine Bewegung, die ihrer halben Bewegungsrate entspricht, machen lassen und ihr einen Bonus auf ihren Angriffswurf gewähren, der deinem Intelligenzmodifikator (Minimum 1) entspricht.

BLUTFLUCH DES HEULENS

Voraussetzung: Stufe 18, Orden der Lykaner

Mit einer Aktion entfesselst du ein markerschütterndes Heulen. Jede Kreatur im Umkreis von 9m (30ft), welche dich hören kann, muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder sie ist von dir verängstigt bis zum Ende deines nächsten Zuges. Scheitert der Rettungswurf um 5 oder mehr, sind die Kreaturen, während sie verängstigt sind, zusätzlich noch betäubt. Eine Kreatur, die den Rettungswurf besteht, ist gegen diesen Blutfluch für die nächsten 24 Stunden immun.

Du kannst eine beliebige Anzahl Kreaturen wählen, die du sehen kannst; diese Kreaturen sind von den Effekten dieses Blutfluches nicht betroffen.

Verstärken: Die Reichweite erhöht sich auf 18m (60ft).

BLUTFLUCH DES MARKIERTEN

Mit einer Bonusaktion kannst du eine Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) markieren. Wenn du der markierten Kreatur bis zum Ende deines Zuges Ritus-Schaden zufügst, fügst du ihr zusätzlich einen Blutmagie-Würfel mehr Schaden zu.

Verstärken: Bis zum Ende deines Zuges bist du beim nächsten Angriffswurf, den du gegen die markierte Kreatur ausführst, im Vorteil.

BLUTFLUCH DER OFFENLEGUNG

Wenn eine Kreatur, die du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst, von einem Angriff oder einem Zauber getroffen wird, kannst du deine Reaktion, benutzen um ihre Widerstandsfähigkeit gegen diese Art Angriff oder Zauber vorübergehend zu schwächen. Bis zum Ende des Zuges verliert die Kreatur die Resistenz gegenüber dem Schadenstyp des auslösenden Angriffs oder Zaubers.

Verstärken: Das Ziel verliert stattdessen seine Immunität gegenüber dem Schaden des auslösenden Angriffs oder Zaubers und erhält im Austausch Resistenz gegen den entsprechenden Schadenstyp.

BLUTFLUCH DES SEELENESSERS

Voraussetzung: Stufe 18, Orden der entweihten Seelen

Wenn eine Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) auf 0 Trefferpunkte reduziert wird und sie kein Konstrukt oder untot ist, kannst du deine Reaktion nutzen, um ihre Seele zu deinem ausserweltlichen Schutzherren zu geleiten, um im Gegenzug Macht von ihm zu erhalten. Bis zum Ende deines nächsten Zuges haben deine Waffenangriffe Vorteil.

Verstärken: Zusätzlich erlangst du einen verbrauchten Hexenmeister-Zauberplatz zurück. Wenn du diesen Fluch einmal verstärkt hast, musst du eine lange Rast beenden, bevor du ihn erneut verstärken kannst.



BLUTFLUCH DES VERWIRRTEN GEISTES

Mit einer Bonusaktion verfluchst du eine Kreatur, die du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst, welche sich auf einen Zauber konzentriert. Die Kreatur ist bis zum Ende deines nächsten Zuges im Nachteil beim nächsten Konstitutionsrettungswurf, den sie ausführt, um die Konzentration auf einen Zauber aufrecht zu erhalten.

Verstärken: Die verfluchte Kreatur ist bis zum Ende deines nächsten Zuges im Nachteil bei allen Konstitutionsrettungswürfen, die sie ausführt, um die Konzentration auf Zauber aufrecht zu erhalten.

BLUTFLUCH DER ZERSETZUNG

Voraussetzung: Stufe 15, Orden der Mutanten

Mit einer Bonusaktion muss eine Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, um nicht vergiftet zu werden. Am Ende jedes ihrer Züge kann die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf machen, um den Fluch vorzeitig zu beenden.

Verstärken: Die verfluchte Kreatur erleidet 4W6 nekrotischen Schaden und erleidet diesen Schaden jedes Mal erneut, wenn ihr Konstitutionsrettungswurf misslingt, um den Fluch zu brechen am Ende ihrer Züge.

KLASSENKOMBINATIONEN

Solltest du den Blutjäger mit einer anderen Klasse kombinieren wollen, findest du die Voraussetzungen und Übungen unten aufgelistet.

BLUTJÄGER KLASSENKOMBINATION VORAUSSETZUNGEN

Minimale Attribute:

Intelligenz 13 und Stärke oder Geschicklichkeit 13

BLUTJÄGER KLASSENKOMBINATION ÜBUNGEN

Zusätzliche Übungen:

Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde, einfache Waffen und Kriegswaffen, eine Fertigkeit von der Klassenfertigkeiten-liste, Alchemistenlabor

KLASSENKOMBINATION MIT HEXENMEISTER

Wenn du "Orden der entweihten Seelen" mit einem Hexenmeister kombinierst, zähle 1/3 deiner Blutjäger Stufe (abgerundet) zu deiner Hexenmeisterstufe hinzu und entnimm die daraus resultierenden Angaben (Zauberplätze, bekannte Zaubertricks, Zauberplatzstufe) aus der Hexenmeistertabelle aus dem Spielerhandbuch.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries

This work contains material that is copyright by Wizards of the Coast and/or other authors.

Such material is used with permission under the Community Content Agreement (CCA) for Dungeon Masters Guild

All other original material in this work is copyright 2020 by Matthew Mercer and published under the Community Content Agreement (CCA) for Dungeon Masters Guild



