

# SCHWARZ MAGIER

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten. Schwarzmagier nutzen überwiegend offensive Zauberei.

## **Klassenbonus:**

VE oder AU +1

## **Eigenschaftshöchstwerte:**

VE und AU +1

## TALENTE

### STUFE 1

Alchemie V  
Ausweichen III  
Bildung V  
Charmant III  
Diener der Dunkelheit V  
Diener des Lichts III  
Einstecker III  
Feuermagier III  
Genesung V  
Glückspilz III  
Handwerk III  
Instrument III  
Magieresistent III  
Reiten III  
Runenkunde V  
Schlitzohr III  
Schnelle Reflexe III  
Schwimmen III  
Umdenken V  
Wahrnehmung V  
Wechsler V  
Wissensgebiet III

## TALENTE

### STUFE 4

Abklingen V  
Akrobat III  
Flink III  
Heimlichkeit III  
Vertrauter III  
Zaubermacht III

### STUFE 8

Arkane Explosion III  
Blitzmacher III  
Diebeskunst III  
In Deckung III  
Kämpfer III  
Manipulator III  
Nekromantie III  
Schütze III  
Standhaft III  
Verheerer III

### STUFE 10

Einbetten V  
Heldenglück III

### STUFE 12

Beschwörer III  
Jäger III  
Parade III  
Scharfschütze III  
Verletzen III

### STUFE 15

Meister seiner Klasse I  
Spruchmeister III

### STUFE 20

Meister aller Klassen I

## BLUTMAGIER

Blutmagier können ihre Magie mit der Kraft des eigenen Blutes verstärken, der Preis dafür sind schmerzhaft, innere Verletzungen die an ihrer Lebenskraft zehren.

## VORAUSSETZUNGEN

Schwarzmagier der Stufe 10+

### STUFE 10

Blutschild V  
Einstecker V  
Ritual der Narben III  
Zauberqual III  
Zehrender Spurt III

### STUFE 12

Abklingendes Blut V  
Blutige Heilung III  
Schmerzhafter Wechsel III

### STUFE 14

Macht des Blutes III

## DÄMONOLOGE

Dämonologen spezialisieren sich auf das Beschwören und Kontrollieren von mächtigen Dämonen.

## VORAUSSETZUNGEN

Schwarzmagier der Stufe 10+

### STUFE 10

Bändiger III  
Beschwörer V  
Teufelchen III

### STUFE 12

Kreiszeichner III  
Ritual der Narben III

### STUFE 14

Unersättliches Beschwören III

### STUFE 16

Dämonenbrut III  
Dämonenzauber III  
Knechtschaft V  
Mächtige Beschwörung III

## NEKROMANT

Spezialisiert auf das Erwecken und Kontrollieren von Untoten.

## VORAUSSETZUNGEN

Schwarzmagier der Stufe 10+

### STUFE 10

Nekromantie V  
Todeskraft V  
Untote Horden X

### STUFE 12

Totenrufer V

### STUFE 14

Ritual der Narben III

### STUFE 16

Mächtige Erweckung III  
Sensenspötter III