

# Der Hexenmeister

Eine Klasse für LL

mit zusätzlichen Informationen für das Nutzen des AEC

von Christian Sturke

aka. Rorschachhamster

## Der Hexenmeister

Mindestanforderungen: CH 9, KO 9

Primärattribut: CH und KO

Trefferwürfel: 1W4

Maximale Stufe: Keine Beschränkung

Hexenmeister sind Magiekundige, die Zauber ähnlich wie Magier wirken, aber ihre Fähigkeiten nicht aus Büchern erlernen, sondern von dem Drachenblut in ihren Adern erhalten. Genau wie Magier dürfen sie nur kleine Waffen wie einen Dolch benutzen und keine Rüstung tragen.

Hexenmeister: Stufen		
Erfahrung	Stufe	Trefferwürfel (W4)
0	1	1
2,501	2	2
5,001	3	3
10,001	4	4
20,001	5	5
40,001	6	6
80,001	7	7
160,001	8	8
310,001	9	9
460,001	10	+1 TP *
610,001	11	+2 TP*
760,001	12	+3 TP *
910,001	13	+4 TP *
1,060,001	14	+5 TP *
1,210,001	15	+6 TP *
1,360,001	16	+7 TP *
1,510,001	17	+8 TP *
1,660,001	18	+9 TP *
1,810,001	19	+10 TP *
1,960,001	20	+11 TP *

\* Es gibt keine zusätzlichen Trefferpunkte durch einen hohen Konstitutionswert.

Tabelle: Rettungswürfe der Hexenmeister					
Stufe	Odemangriffe	Gift oder Tod	Versteinern oder Lähmen	Zauberstäbe	Sprüche oder magische Gegenstände
1-5	12	13	13	13	14
6-10	10	11	11	11	12
11-15	8	9	9	9	8
16-18	4	7	6	5	6
19+	3	6	5	4	4

Im Gegensatz zu Magiern wählen Hexenmeister ihre Zauber aus der Zauberliste in der Anzahl, wie in der Tabelle **Hexenmeister: Sprüche** angegeben. Sie können diese auch so oft wirken, wie in der Tabelle angegeben, aber müssen nicht vorher festlegen, welchen Zauber sie wie oft wirken wollen. Zusätzlich können Hexenmeister ihre eigene Lebensenergie in Form von Trefferpunkten aufbrauchen um mehr Zauber pro Tag zu

wirken. Dabei erhöht sich die Menge des Schadens für jeden Zauber je nach Zaubergrad, wie in der Tabelle unter dem Zaubergrad angegeben.

*Ein Hexenmeister der 4. mit Rotem Drachenblut könnte zum Beispiel die Zauber „Magisches Geschoß“, „Magie lesen“ und „Klopfen“ kennen. Er kann zwei Zauber des ersten Grades ohne Kosten pro Tag wirken, und einen des zweiten Grades, wobei es im ersten Grad völlig egal ist, ob er „Magisches Geschoß“ oder „Magie lesen“ wirkt, er kann dies in beliebiger Kombination. Will er einen Zauber des ersten Grades öfter wirken, kann er 1W2 TP aufwenden, während ihm das zweite und alles weitere Wirken von „Klopfen“ 1W4 TP kostet.*

Hexenmeister können sich zu Tode zaubern, wenn sie durch den TP-Verlust unter 0 fallen – der Zauber wird dann aber noch hervorgerufen. Sie können die TP auch aufwenden, bevor sie die „normalen“ Zauber angewendet haben.

Allerdings verhindern die magischen Energien, die bei einer Heilung durch Zauber wie *Leichte Wunden heilen* oder ähnliche magische Effekte hervorgerufen werden, das ein Hexenmeister diese Fähigkeit bis zum nächsten Tag anwenden kann. Zauber, die keine TP verbrauchen, kann er aber dann immer noch wirken.

Hexenmeister können alle magischen Gegenstände, nutzen, die für Magier nutzbar sind, Schriftrollen nur solange diese mit Zaubern wirken, die in ihrer Zauberliste sind. Während ein Hexenmeister mit Rotem Drachenblut eine Schriftrolle mit Klopfen nutzen könnte, kann einer mit Grünem Drachenblut dies nicht.

<b>Hexenmeister: Sprüche</b>									
Stufe	1 1W2TP	2 1W4 TP	3 1W8 TP	4 1W12 TP	5 2W8 TP	6 3W6 TP	7 4W6 TP	8 5W6 TP	9 6W6 TP
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	1	1	-	-	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
5	2	1	1	-	-	-	-	-	-
6	2	2	1	-	-	-	-	-	-
7	2	2	1	1	-	-	-	-	-
8	2	2	2	1	-	-	-	-	-
9	2	2	2	1	1	-	-	-	-
10*	3	2	2	2	1	-	-	-	-
11	3	2	2	2	1	1	-	-	-
12	3	2	2	2	2	1	-	-	-
13	3	3	2	2	2	1	1	-	-
14	3	3	3	2	2	2	1	-	-
15	3	3	3	2	2	2	1	1	-
16	4	3	3	3	2	2	2	1	-
17	4	3	3	3	2	2	2	1	1
18	4	4	3	3	3	2	2	2	1
19	4	4	3	3	3	3	2	2	1
20	4	4	3	3	3	3	2	2	2

**Ab der 9. Stufe** entwickelt ein Hexenmeister ein inhärentes Verständnis für Drachen. Er erhält einen -1 Bonus auf Reaktionswürfe gegen sie und kann sich immer mit ihnen verständigen, selbst wenn der Drache nicht sprechen kann.

Auf der 11. Stufe kann ein Hexenmeister eine Festung bauen, meist ein abgelegenes Höhlenversteck, in diesem Fall zieht er 1W4 Schüler mit seinem Drachenblut der Stufen 1-3 an.

Je nach der Art des Blutes können Hexenmeister unterschiedliche Zauber wirken, die folgenden Tabelle beinhaltet die Zauberlisten der verschiedenen Drachenblutarten:

	<b>Rot</b>	<b>Grün</b>	<b>Blau</b>	<b>Schwarz</b>
1	Licht, Magie lesen, Magisches Geschoß, Schild	Bauchreden, Magie lesen, Schlaf, Schwebende Scheibe	Licht, Magie lesen, Magisches Geschoß, Portal verschließen	Bauchreden, Magie lesen, Schlaf, Schwebende Scheibe
2	Arkane Schloß. Gegenstand orten, Klopfen, Netz	Dauerhaftes Licht, Netz, Schweben, Trugbild	Dauerhaftes Licht, Gegenstand orten, Klopfen, Trugbild	Gegenstand orten, Netz, Spiegelbild, Unsichtbarkeit
3	Feuerball, Infravision, Schutz vor normalen Geschossen	Hellsicht, Magie bannen, Unsichtbarkeit 10'	Blitzstrahl, Hellsicht, Personen festhalten	Hast, Personen festhalten, Wasseratmen
4	Andere Verwandeln, Arkane Auge, Feuerwand	Fata Morgana, Pflanzenwachstum, Verwirrung	Arkane Auge, Fata Morgana, Verwirrung	Dimensionstor, Monster bezaubern, Pflanzenwachstum
5	Elementar beschwören, Magisches Gefäß, Monster festhalten	Durchgang, Monster festhalten, Tödliche Wolke	Durchgang, Telekinese, Steinwand	Durchgang, Fels zu Schlamm verwandeln, Totes beleben
6	Geas, Todesspruch, Wasser absenken	Reinkarnation, Selbstdarstellung, Wetter kontrollieren	Erde bewegen, Unsichtbarer Schleicher, Wetter kontrollieren	Auflösen, Erde bewegen, Wasser teilen
7	Greifende Hand, Verzögerter Feuerball	Machtwort: Betäuben, Phasentür	Duo-Dimension, Statue	Greifende Hand, Machtwort: Betäuben
8	Alles verwandeln, Entzündbare Wolke	Gedanken verbergen, Labyrinth	Entzündbare Wolke, Labyrinth	Gedanken verbergen, Seelenfalle
9	Meteorschwarm, Zerquetschende Hand	Gefangenschaft, Zeitweise Stasis	Gestaltwandel, Zeitstopp	Machtwort: Tod, Zeitweise Stasis

	<b>Gold</b>	<b>Weiß</b>	<b>Meeres-</b>	<b>Gemischt</b>
1	Magie lesen, Personen verzaubern, Schutz vor Bösem, Sprachen lesen	Licht, Magie lesen, Schild, Schlaf	Bauchreden, Licht, Magie lesen, Person bezaubern	Magie lesen +3 Zufällige
2	Dauerhaftes Licht, Gedankenlesen, Schweben, Unsichtbarkeit entdecken	Netz, Schweben, Spiegelbild, Unsichtbarkeit	Gedankenlesen, Netz, Schweben, Spiegelbild	4 Zufällige
3	Feuerball, Fliegen, Schutz vor Bösem 10'	Fliegen, Person festhalten, Unsichtbarkeit 10'	Magie bannen, Schutz vor normalen Geschossen, Wasseratmen	3 Zufällige
4	Arkane Auge, Fluch brechen, Selbstverwandlung	Arkane Auge, Eiswand, Fata Morgana	Eiswand, Monster bezaubern, Verwirrung	3 Zufällige
5	Andere Ebene kontaktieren, Monster festhalten, Teleportation	Elementar beschwören, Monster festhalten, Telekinese	Elementar beschwören, Fels zu Schlamm verwandeln, Tödliche Wolke	3 Zufällige
6	Antimagischer Schild, Reinkarnation, Wetter kontrollieren	Erde bewegen, Todesspruch, Wetter kontrollieren	Wasser absenken, Wasser teilen, Wetter kontrollieren	3 Zufällige
7	Begrenzter Wunsch, Sofortige Herbeirufung	Greifende Hand, Statue	Duo-Dimension, Simulakrum	2 Zufällige
8	Alles verwandeln, Massenbezauberung	Antipathie/Sympathie, Glas wie Stahl	Ebenbild, Massenbezauberung	2 Zufällige
9	Prismakugel, Wunsch	Gestaltwandel, Zerquetschende Hand	Gestaltwandel, Zerquetschende Hand	2 Zufällige

**Mit AEC:** Nur Menschen, Halbelfen und Halborks können Hexenmeister werden. Menschen können unbegrenzt aufsteigen, Halbelfen bis zur 10. und Halborks bis zur 6. Stufe. Halbelfen und Halborks können außerdem als Assassin/Hexenmeister und Hexenmeister/Fighter aufsteigen, nach den normalen Regeln fürs Multiclassing (AEC Seite 24).

Folgende Zauber sollten zu den Zauberlisten hinzugefügt werden:

	<b>Rot</b>	<b>Grün</b>	<b>Blau</b>	<b>Schwarz</b>
1	Burning Hands, Manipulate Fire	Enlarge, Spider Climb	Shocking Grasp, Unseen Servant	Dancing Lights, Jarring Hand
2	Strength, Pyrotechnics	Rope Trick, Stinking Cloud	Amnesia, Shatter	Darkness Globe, Stinking Cloud
3	Explosive Runes, Feign Death	Clairaudience, Gust of Wind	Blink, Summon Monster I	Feign Death, Suggestion
4	Fire Shield, Fire Trap	Lesser Globe of Invulnerability, Hallucinatory Terrain	Lesser Move Earth, Summon Monster II	Fear, Hallucinatory Terrain
5	Interposing Hand, Wall of Iron	Stone Shape, Wall of Force	Distort Distance, Stone Shape	Atmosphere Bubble, Distort Distance
6	Dweomer of Rage, Forceful Hand	Guards and Wards, Repulsion	Spiritwrath, Summon Monster IV	Repulsion, Spiritwrath
7	Summon Demon	Charm Plants	Summon Monster V	Charm Plants
8	Spell Resistance	Spell Resistance	Summon Monster VI	Power Word Blind
9	Gate	Astral Projection	Summon Monster VII	Astral Projection

	<b>Gold</b>	<b>Weiß</b>	<b>Meeres-</b>	<b>Gemischt</b>
1	Allure, Identify	Jump, Spider Climb	Allure, Enlarge	2 Zufällige mehr
2	Auditory Illusion, Magic Mouth	Ray of Enfeeblement, Strength	Amnesia, Auditory Illusion	2 Zufällige mehr
3	Tongues, Suggestion	Blink, Gust of Wind	Gust of Wind, Tongues	2 Zufällige mehr
4	Enchant Arms, Lesser Globe of Invulnerability	Fumble, Ice Storm	Fear, Ice Storm	2 Zufällige mehr
5	Faithful Hound, Secret Chest	Cone of Cold, Secret Chest	Atmosphere Bubble, Cone of Cold	2 Zufällige mehr
6	Arcane Window, Legend Lore	Dweomer of Rage, Freezing Sphere	Freezing Sphere, Legend Lore	2 Zufällige mehr
7	Vanish	Summon Monster V	Summon Monster V	1 Zufälliger mehr
8	Permanency	Spell Resistance	Power Word Blind	1 Zufälliger mehr
9	Astral Projection	Summon Monster VII	Astral Projection	1 Zufälliger mehr

Natürlich kann der Herr der Labyrinth noch weitere passende eigene Zauber oder aus anderen Quellen hinzufügen, aber die Auswahl sollte nicht zu groß werden, damit der Nachteil der geringeren Auswahl für den Hexenmeister nicht aufgehoben wird.

Diese Klasse ist open gaming content nach der OGL:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent

Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0** Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**System Reference Document** Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Modern System Reference Document** Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

**Labyrinth Lord** Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

**Labyrinth Lord** **German Version** Copyright 2009, Daniel Proctor.

Author Daniel Proctor. Translated into German by Thorsten Gresser,

Moritz Mehlum, Clem Carlos Schermann, Alex Schröder, Marcus

Sollmann, and Jörg Theobald.

**Advanced Edition Companion**, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel

Proctor.

**Pathfinder RPG**, (C) 2009 Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook and Skip Williams. **Deutsche Ausgabe** (C) 2010 Ulisses Spiele GMBH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

**Der Hexenmeister** (C) 2017 Christian Sturke aka. Rorschachhamster