

WUNDERWERK

Ausgabe 3
Januar 2010

Online

Inhalt dieser Ausgabe:

Editorial	Seite 2
Ein Redakteur erinnert sich - Teil II	Seite 3
Kommunikation: Einst und Jetzt	
Das Blutritual	Seite 6
Ein John Sinclair Einsteigerabenteuer	
Reitmonster der Barbaren	Seite 14
Eine DSA Spielhilfe	
Pathfinder Konvertierungsleitfaden	Seite 20
Wie steige ich von D&D3.5 auf Pathfinder um	
Impressum	Seite 40



Editorial

Weihnachten ist überstanden, das Jahr neigt sich seinem wohlverdienten Ruhestand entgegen und die dritte Ausgabe der WunderWerk Online erscheint gerade noch rechtzeitig, um am langweiligen Sylvesterabend was zu lesen zu haben ;)

2009 war ein interessantes Jahr – mehrere DSA Autoren wurden fest angestellt, mit Pathfinder, John Sinclair, Space Gothic und Freelancer wurden etliche neue Rollenspielreihen gestartet. Im Uhrwerk Verlag wurde Hollow Earth Expedition herausgebracht und Deadlands wiederbelebt. Noch nie zuvor haben wir so viele Bücher herausgebracht. (und von den Tabletops will ich erst mal gar nicht reden☺)

Doch das werden wir 2010 noch um einige Kilogramm an Papier übertreffen. Neben dem Support unserer bestehenden Reihen werden wir nächstes Jahr einiges bewegen. (Nebenbei ist 2010 ein Jubiläumsjahr für Myranor – und das werden wir auch gebührend mit Neuerscheinungen feiern)

Für DSA werden neben Abenteuern einige langerwartete Quellenbücher erscheinen. Außerdem werden wir die Veröffentlichung des neuen DSA-Computerspiels „Am Fluss der Zeit“ über das Jahr mit mehreren Büchern unterstützen.

Natürlich wird auch Pathfinder eine Mischung aus neuen Regelbänden und Abenteuer erhalten, so dass sich die Spieler auf mindestens eine Neuheit pro Monat freuen dürfen.

Auch John Sinclair, Space Gothic und Freelancer werden über das Jahr hinweg mit weiteren Büchern unterstützt werden.

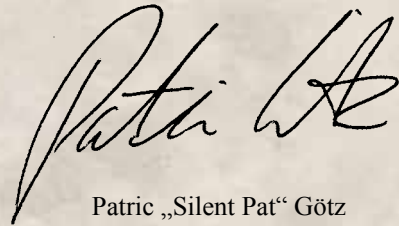
Was den Uhrwerk Verlag angeht, wird 2010 vornehmlich unter dem Myranor-Stern stehen. Sowohl der Götterband als auch „unter dem Sternenpfeiler“ werden schnellstmöglich erscheinen aber natürlich sind noch einige weitere Bücher geplant.

In Zukunft wird dies alles auch mehr in der WunderWerk berücksichtigt werden. Wo es in der letzten Ausgabe fast ausschließlich DSA-Artikel gab finden sich jetzt je ein Artikel für DSA, Pathfinder und John Sinclair. In zukünftigen Ausgaben werden auch (wieder) Artikel für Freelancer, Hollow Earth Expedition, Deadlands sowie für unsere Tabletop Systeme dazu kommen☺.

So, aber genug geschrieben.

Ich wünsche allen Lesern einen Guten Rutsch ins nächste Jahr!

Zwischenjährige Grüße



Patric „Silent Pat“ Götz

Und passend zum John Sinclair Abenteuer:

DIE HELDIN (?) DES MOPAŦS



EIN REDAKTEUR ERINNERT SICH - TEIL II

VON STEFAN KÜPPERS

Sowie Gedanken von Peter Diehn, Lena Falkenhagen, Arne Gniech, Stephan Johach, und Anton Weste

KOMMUNIKATION: EINST UND JETZT

Das Zeitalter des Internets erleichtert die Kommunikation zwischen Redakteuren und Autoren enorm: Texte können schnell und ohne Aufwand versandt werden, und kommen nach Kommentar oder Ideenaustausch zur weiteren Bearbeitung zurück. Dabei helfen Möglichkeiten wie der Korrekturmodus der Textverarbeitung, oder ein inzwischen in Autoren-Kreisen eingespieltes Korrektursystem.

Erfreulich ist, dass Skype-Konferenzen schnelle mündliche Absprachen in größerer Runde ermöglichen, und den persönlichen Kontakt zwischen den Autoren

Das Schwarze Auge

erhöhen, die über die ganze Republik verteilt arbeiten. Sie sind ein gutes Mittel gegen das Gefühl des Einzelkämpfertums, das schnell aufkommen kann, wenn man alleine am PC sitzt. Viele stört das nicht, aber mir ist es lieber ein Projekt wie DSA gemeinsam mit Gleichgesinnten zu gestalten.

Über Newsgroups wie Yahoo-Groups laufen die komplexen Arbeiten an Spielhilfen und es ist schön, dass im Dateibereich online Dateien zu Recherche oder Inspiration ebenso abgelegt werden können wie redaktionelle Vorgaben an die Autoren. Über die Mailinglisten selber werden Informationen und Texte zwischen den an einer Spielhilfe beteiligten Autoren ausgetauscht, so dass jeder weiß, was der andere schreibt, und dies bei seiner Arbeit berücksichtigen kann. Dies geschieht bisweilen in rasanter Geschwindigkeit, und der hier betriebene Aufwand ist nicht gering: Ein Mailaufkommen von

ca. 1500 Mails ist für die Erstellung einer Regionalspielhilfe normal.

Lange mussten wir umständlich beschreiben, wie Landschaften aussehen und wie sich einzelne Autoren eine Gegend vorstellen. Inzwischen ermöglicht Google-Earth eine Visualisierung von Landschaften. So wurden z. B. bei der Erstellung der *Drachenchronik* einige inspirierende Punkte (Wüstengebiete, „tulamidische“ Reisfelder, gewisse Gebirge, etc.) auf dem irdischen Globus als Google-Earth Link an die Autoren verschickt. Die Visualisierung Deres in Google-Dere ist ein weiterer Schritt zur Arbeitserleichterung für Autoren und Spielleiter, schon jetzt ist die Recherche zu Abenteuerschauplätzen in erschienenen Abenteuern oder z. B. Kraftlinien „auf Knopfdruck“ möglich.

Eine Text-Recherche kann heute in digital vorliegenden Dateien

erfolgen und man muss sich nicht alleine auf die Gedächtnisleistung der wenigen Aventurologen verlassen, die die Menge der DSA-Publikationen noch durchblicken.

Leider gab es diese Hilfen noch nicht, als die Spielwelt Dere Form annahm. Die ersten Texte für DSA entstanden auf Papier, mit Schreibmaschine oder von Hand geschrieben. Erst viele Jahre später wurde mit dem Auftauchen der ersten bezahlbaren PCs dann auch die Arbeit an DSA leichter: Die Möglichkeit einen Text schnell umzuschreiben, zu korrigieren oder immer wieder zu reproduzieren, per (Nadel-) Drucker auszudrucken, mag heute selbstverständlich sein, war aber im vordigitalen Zeitalter problembehaftet.

Ich erinnere mich daran, wie meine ersten „digitalen“ Beiträge zum „offiziellen“ DSA entstanden: Mit DOS-Word 5.0 und Word Perfect. Der Ausdruck erfolgte auf einem 24-Nadel (Farb!) Drucker mittels Endlospapier. Sicherlich war dies schon einfacher als die „Pen & Paper“ Arbeit. Dennoch boten Textverarbeitungsprogramme im „Vor-Windows-Zeitalter“ weniger

Möglichkeiten als heutzutage; so waren z. B. Formatierungen nur bedingt möglich und WYSIWYG ein Fremdwort. Selbst Copy & Paste war anfangs unbekannt. Und das Zusammenfügen von verschiedenen Dateien – zumal wenn sie eine gewisse Länge erreicht hatten – nur unter schwierigen Bedingungen möglich.

Wenn man Texte zusammenfügen wollte, die auf Rechnern unterschiedlicher Hersteller erstellt worden waren, blieb meist nur das Abtippen des ausgedruckten Textes. Fanzine-Herausgeber erinnern sich heute noch daran – ebenso wie an das Abtippen übelster Handschriften.

Einen ersten Götter-Stammbaum – für das Unterwasser-Volk der Nereiden, das es leider nie ins offizielle Aventurien geschafft hat – habe ich mühsam aus ASCII-Zeichen zusammengepuzzelt. Zeichen um Zeichen und Zeile um Zeile entstand ein komplexes Beziehungsgeflecht, und Ärger und Arbeit waren groß, wenn man etwas nachtragen wollte.

Immerhin hatten die alten Dateien einen Vorteil: sie waren

klein und beanspruchten nicht viel Platz auf einer Festplatte, was bei den damaligen Systemen allerdings auch notwendig war. Die Festplatte meines ersten PCs war 10 MB groß – seinerzeit atemberaubend viel!

Leider arbeitete man weitgehend „im Inselbetrieb“, der Datenaustausch war nicht einfach: Da Email im privaten Bereich bis Mitte der 1990er Jahre noch unbekannt war, blieb vor allem der Versand von Disketten (5 1/4 Zoll, 360 kB oder 1,2 MB, später auch 3,5 Zoll 720 kB oder 1,4 MB Speicherplatz).

Peter Diehn und Anton Weste haben Mitte der Neunziger jahrelang dieselbe 3,5 Zoll-Diskette in Briefen hin- und hergeschickt. Hochgerechnet hat sie dabei ca. 5.000 km zurückgelegt – die doppelte Strecke von Paris nach Moskau. Heute könnte man alle DSA-Publikationen auf einem Memorystick mit 11 GB unterbringen und mit einem Rutsch verschicken – oder gleich direkt downloaden.

Meist war der Datenaustausch jedoch eine Einbahnstraße: ein Hin- und Zurückversenden war

vielen zu aufwändig. Texte wurden per Diskette abgegeben, und die Rückmeldung kam üblicherweise telefonisch. Seltsamerweise verschwanden Disketten mit Abgabeverversionen öfters, wenn es auf den Abgabetermin zugeht... Allerdings waren Disketten auch anderweitig „störanfällig“: Sie wurden von Katzen „markiert“ oder am Tag der pünktlichen Fertigstellung auf einer Lautsprecherbox geparkt, was dazu führte, das Manowar den Abgabetermin dann leider „verzögerte“.

Dass man an einer Spielhilfe mit anderen Autoren arbeitete und deren Texte erst im fertigen Druck sah, war normal, die Kommunikation während der Arbeit fand meist per Telefon statt. In einer Zeit, als viele Autoren sich das Telefon mit anderen (WG, Eltern, Freundin, etc.) teilen mussten, und als es noch keine Handys gab, auf die man notfalls hätte ausweichen können, gab es auch daheim Streit um die Benutzungsdauer des Telefons. Und da Flatrates noch nicht erfunden waren, war die telefonische Kommunikation auch nicht billig.

Allerdings war die Anzahl der an einem Projekt beteiligten Autoren deutlich kleiner als heute, wo die auch schon mal anderthalb Dutzend Mitarbeiter an einem Projekt beteiligt sind. In den Arbeitsphasen manchen Projektes war es nicht unüblich, mehrfach täglich per Telefon über die einzelnen Artikel zu debattieren; insgesamt wurde das Telefon als Kommunikationsmittel häufiger benutzt als heutzutage.

Hätte es Datenübertragungsmöglichkeiten gegeben, die schneller als der Postversand waren, so wäre Altaia vermutlich niemals untergegangen, da parallel zur Al'Anfa-Box die Altaia-Texte zum Lexikon entstanden. Heute hätte man so schnell den fehlenden Text des Autors der Al'Anfa-Box durch den des Autors des Lexikons ersetzen können.

Ebenso wichtig wie das Telefon war der mit Schreibmaschine, Hand, C64, PC, etc. geschriebene Brief. Von einigen Autoren wurden zu allen möglichen Themen seitenlange Briefe geschrieben um Sachverhalte gründlich auszudiskutieren. Man munkelt von gigantischen Briefdossiers, die

Hadmar Wieser Ende der 80er Jahre verschickte...

In der Echinger Redaktion von Schmidt Spiele (aber auch bei Uli Kieswo und anderen), die anfangs die „DSA-Clubs“ betreute traf zeitweise eine große Briefflut ein, die von Willy Grögl und Oliver einzeln gesichtet und größtenteils auch beantwortet wurde.

Seltener als der Brief wurde das Fax genutzt, vermutlich weil die wenigsten Autoren derlei daheim hatten. Allerdings gab es auch hier interessante Kommunikationsversuche: Als ich Skizzen einer Zeichnerin per Fax erhielt, musste ich erst rückfragen, was darauf abgebildet ist: Leider war dem Absender nicht bewusst, dass sich Grauschattierungen nicht für die Faxübertragung eignen und bei dem Ergebnis hätte es sich ebenso gut um eine Karte des Mars handeln können, wie um das Strickmuster für ein magisches Kettenhemd. Auch dies geht heute schneller und im Notfall kann man heute auch mit Zeichenprogramm eingreifen, wenn ein in DSA-Dingen unerfahrener Zeichner Vorgaben ignoriert und Bilder

abliefern, die nicht zur Beschreibung oder Welt passen.

Ende der 1990er Jahre setzte sich die Kommunikation per Mail durch, was auch genutzt wurde um Dateien zu verschicken – eine Möglichkeit, die bei Datenübertragungsraten von 33,6 kbit/s langwierig war. Einige Autoren scheuten jedoch die neue Technik, so dass es einige Zeit dauerte, bis alle DSA-Aktiven „vernetzt“ waren.

Das Usenet und andere Newsgroups ermöglichten zur gleichen Zeit das erste Mal (neben dem Con-Besuch) im größeren Maßstab die Kommunikation zwischen Autoren und Lesern. Eine Möglichkeit, die von mir gerne genutzt wurde. Es war immer schön, direktes Feedback zu erhalten und mit Lesern und Kollegen in den direkten Dialog treten zu können.

Inzwischen hat die Mail nicht nur die Datenübermittlung, das Versenden von Texten, Grafiken und Zeichnungen übernommen, sie hat auch dem Telefon als wichtigstem Medium den Rang

abgelaufen. Als mit dem Einzug des Mailverkehrs auch das normale Briefaufkommen zurückging, führte dies dazu, dass das Briefspiel zwar schneller wurde, aber einiges an Schreibkultur verlor. Früher wurden oft lange und kunstvoll geschriebene Briefe verfasst, bisweilen auch hübsch gesiegelt. Dies verschwand, als sich das Briefspiel ins Internet, per Mail oder auf Newsgroups verlagerte.

Aber nicht nur im Briefspiel (wo sich bis heute einige Fanzines auf Papier noch halten) lösten im Laufe der Zeit bunte Homepages die oft in Heimarbeit erstellten und gehefteten Fanzines ab.

Generell sind Fanzines ein Medium, das immer weiter zurückging, je weiter die digitale Kommunikation fortschritt. Dabei waren die ersten Fanzines liebevoll gemacht und mit viel Aufwand entstanden: Ohne die Möglichkeit, mehr Formate als Fettdruck anzubieten, und ohne Layout-Möglichkeit mittels Textverarbeitung, entstanden die ersten Fanzines mühsam und von Hand: Zweispalten-Formatierung wurde durch das Zusammenkleben

einzelner Textblöcke auf dem Papier erzeugt, dazu kamen ebenfalls eingeklebte Fotos oder Zeichnungen. Vervielfältigt wurde das fertige Werk im Copy-Shop – alles Arbeiten, die heutzutage jede Textverarbeitung mittels Laserdrucker und Broschürendruck erledigen kann.

In den letzten Jahren hat sich viel in der Arbeitsweise geändert und neue Medien haben auch der Arbeit an dem Gemeinschaftsprojekt DSA ihren Stempel aufgedrückt. Es wird interessant zu sehen, wie zukünftige Techniken unsere Arbeit beeinflussen oder verbessern werden. Doch trotz aller Technik ist der Mensch das Zentrum der Kommunikation, und so ist vor allem zu hoffen, dass die beteiligten Autoren und Redakteure Kommunikation wertschätzen und leben, denn dies ist der eigentlich Motor, der die Arbeit an DSA laufen lässt.

DAS BLUTRITUAL

DEMO ABENTEUER VON DER
SPIEL 09 IN ESSEN
VON MARKUS PLÖTZ

Das Blutritual ist ein kurzes und schnelles Abenteuer für 3-5 neue Geisterjäger. Je nach Geschwindigkeit und Spielstil Ihrer Gruppe sollte das Abenteuer nicht mehr als 2 Stunden dauern und eignet sich somit perfekt, um einen kurzen Abend zu bestreiten oder neue Spieler in die Welt der Abenteuerspiele einzuführen.

Die Vorlesetexte sind speziell auf die im Grundbuch aufgeführten Beispielcharaktere zugeschnitten, lassen sich aber ohne viel Mühe auch auf jede andere Gruppe anpassen.

Im Abenteuer ist es an den Geisterjägern, das Wiederauferstehen eines vor vielen Jahren verschütteten Vampirs Namens Lord Dreadmoor zu verhindern oder ihn zu stoppen, bevor er zu seiner vollen Macht zurückfindet. Hierfür müssen sie in das entlegene Dörfchen Entwick reisen und dort mit etwas Geduld der etwas skurrilen Alten Emmy die notwendigen Informationen über die Hintergründe der Ereignisse entlocken. Im Endkampf schließlich werden sie auf die untoten Vasallen des Lords und unter Umständen auch auf ihn persönlich treffen.

GEISTERJÄGER

JOHN SINCLAIR

Das Abenteuerspiel

**DAS SCHICKSAL IST UNS WOHL
GEWOGEN**

Da es sich bei diesem Abenteuer nur um ein einziges Kapitel handelt, erhält jeder Geisterjäger zu Beginn nur

**Seele + 1
Schicksalspunkte.**

Dafür muss er nichts tun. Die Punkte kann er während des Abenteuers ausgeben oder ansparen, ganz wie er will und wie die Situation es erfordert.

Ablauf

**SZENE 1: POWELL BITTET
ZUM KAFFEE**

**SZENE 2: ERMITTLUNGEN IM
DORF**

**SZENE 3: DAS ANWESEN DER
DREADMOORS**

SZENE 1: BESPREDUNG MIT POWELL

WAS HIER GESCHIEHT:

In dieser Szene werden die Charaktere von Superintendent Powell auf eine Mission ins das Dörfchen Entwick geschickt, in dem 10 Menschen entführt wurden. Die Geisterjäger sollen herausfinden was dort vor sich geht und wenn möglich die Entführungsopfer finden und befreien.

EIN ANRUF VOM CHEF

Im Büro von Inspektor Griffin klingelt das Telefon, als dieser gerade zum dritten Mal versucht, den Bericht über den letzten Fall anzufangen. Na ja, manchmal hat man eben einfach Glück.

„Griffin“.

„Inspektor“, meldet sich die unverkennbare Stimme von Superintendent Powell, „gut, dass ich Sie erreiche. Bitte trommeln Sie Ihr Team zusammen, ich möchte Sie in einer Stunde in meinem Büro sehen.“

„Das hört sich aber dringend an. Darf man fragen worum es geht, Sir?“

„Eine wichtige und überaus eilige Angelegenheit. Also verträdeln Sie keine Zeit. Ich erwarte

Sie in 59 Minuten. Ach und bevor ich es vergesse: ich bekomme noch einen Bericht von Ihnen. Seien sie doch so nett und bringen Sie ihn mit.“

Klick.

Verdammt, manche Sachen vergisst dieser Mann einfach nie.

Nach ein paar kurzen Telefonaten seid ihr alle auf dem Weg und findet euch schließlich im Büro von Superintendent Powell ein. Eine kurze Begrüßung untereinander, dann winkt euch seine Sekretärin schon hinein. Wie immer liegt der Raum im Halbdunkel und der Mann hinter dem Schreibtisch wirft Magentabletten ein, als wäre es Popcorn. Nichts Besonderes wie es scheint, nur der übliche Weltuntergang.

„Schön, dass Sie es alle so schnell einrichten konnten“, sagt Powell, als ihr Platz nehmt. „Wir haben augenscheinlich eine ernste Angelegenheit in Wales. Die dortige Polizei hat sich an Scotland Yard gewandt, nachdem sie mit den Problemen vor Ort nicht mehr weiterkam.“

Ihr blickt euren Chef erwartungsvoll an, als dieser eine kurze Pause macht, um einen Schluck magenfreundlichen Wassers zu nehmen.

„Dem Bericht zufolge sind in den letzten Nächten 10 Personen aus dem verschlafenen Dörfchen Entwick verschwunden. Es gibt bis dato keine Hinweise auf die Entführer, und die örtlichen Beamten tappen völlig im Dunkeln.“

„Soweit so gut, Sir, aber darf man fragen, was unsere Abteilung damit zu tun hat? Wir ermitteln inzwischen doch nicht bei einfachen Entführungsfällen, oder?“

„Nein, das natürlich nicht. Aber sehen sie sich doch bitte diese Fotos an.“

Der Superintendent schiebt euch einige Fotos

über den Tisch. Sie zeigen Aufnahmen, die aus den Häusern der Entführungsoffer stammen. Auf jedem ist ein komplexes Muster aus Symbolen zu sehen, das an die weiße Wand gezeichnet wurde, mit einer roten Farbe.

„Ja, Ladies and Gentlemen, das ist Blut. Was sagen sie dazu?“

SIE SIND POWELL

Dieser Fall ist für Sie schwer einzuschätzen, da es bisher keine festen Beweise dafür gibt, dass er wirklich übernatürlichen Ursprungs ist. Vielleicht handelt es sich tatsächlich um eine ganz normale Entführungsgeschichte. Aber als Vorgesetzter können Sie das natürlich nicht gegenüber Ihren Leuten zugeben, sie müssen schließlich Sicherheit ausstrahlen. Was ihnen Sorge macht ist die Unsicherheit, ob Ihr Team für diesen Auftrag geeignet ist, sollte es sich wirklich um einen normalen Entführungsfall handeln. Hoffentlich bringen sie die armen Menschen sicher wieder nach Hause.

POWELL IN STICHPUNKTEN

- Seien sie selbstsicher.
- Beantworten sie die Fragen der Geisterjäger und schicken sie sie zügig auf den Weg, die Entführten schweben vielleicht in Lebensgefahr.

Die Tatortfotos

Eine wirklich gute Frage von Powell. Um herauszufinden, was den Geisterjägern bei der Analyse der Fotos auffällt darf jeder von ihnen versuchen eine der beiden folgenden Herausforderungen zu bestehen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+OKKULTISMUS (2) ODER GEIST+WISSEN (2)

Erfolg Okkultismus:

Das Muster enthält eine Reihe okkultur Symbole, die allesamt der mittelalterlichen Alchemistenschule zugeordnet werden können. Sie scheinen sich ausschließlich um den Vitae, den Lebenssaft, zu drehen und stellen verschiedene, ineinander greifende Teile eines großen Rituals dar, dass sich mit Rache und Wiederkehr beschäftigt. Das sieht nicht gut aus!

Erfolg Wissen:

Im Zentrum des Musters sind jeweils zwei Symbole zu erkennen, die keinen okkulten Hintergrund haben. Das eine ist das klassische Familienwappen (stilisiert und nicht eindeutig zu erkennen) einer englischen Adelsfamilie. Das andere sieht aus wie eine einfachere Version in der Art, wie angesehene bürgerliche Familien sie früher benutzten. Kein echtes Wappen, mehr eine Art Familiensymbol (z.B. ein Hammer für eine Steinmetz-Familie). Leider könnt ihr keines der Symbole direkt mit einer euch bekannten Familie in Verbindung bringen.

Misserfolg Okkultismus oder Wissen:

Tja, wirklich unangenehme Sache und stimmt, die Bilder sehen tatsächlich seltsam aus.

WER ÜBERNIMMT WELCHE HERAUSFORDERUNG?

Dies ist den Spielern völlig frei gestellt und kann von ihnen gerne besprochen und gemeinsam entschieden werden.

WICHTIG

Jeder darf sich nur einer Herausforderung stellen!

SONST NOCH FRAGEN?

In der folgenden Unterhaltung mit Powell, können die Geisterjäger noch folgendes in Erfahrung bringen:

- Das Blut an den Wänden war das Blut der Entführten.
- Es gab keine Lösegeldforderungen oder ähnliches.
- Das Sinclair-Team ist gerade mit einem anderen Einsatz beschäftigt, ansonsten hätte Powell sie auf den Fall angesetzt (aber das sagt er ja immer).

UND LOS GEHT 'S

Nachdem alles gesagt wurde verabschiedet Powell das Team mit den folgenden Worten:

„Gut, Herrschaften, dann möchte ich sie jetzt bitten, sich umgehend auf den Weg zu machen. In der Garage steht ein Wagen für sie bereit. Finden Sie heraus was dort vor sich geht und bringen Sie die Entführten wieder nach Hause.“
Nachdem er noch einen Schluck stilles Wasser zu sich genommen hat, fügt Powell mit ernster Stimme hinzu: „Viel Glück. Sie werden es brauchen.“

SZENE 2: ERMITTLUNGEN IM DORF

WAS HIER GESCHIEHT:

Nach der Ankunft In Entwick treffen die Geisterjäger auf Inspektor Timmons, bekommen die Möglichkeit einige Nachforschungen anzustellen und treffen schließlich auf die Alte Emmy, die sie über die Hintergründe der Ereignisse aufklärt.

UNTERWEGS IN WALES

Nach einigen Stunden Fahrt erreicht ihr das Dorf Entwick. Auf den ersten Blick kann man sich kaum vorstellen, dass hier etwas Schlimmeres passieren könnte als ein Nachbarschaftsstreit über die Höhe des Gartenzauns oder das Drama einer entlaufenen Katze. Doch wenn man näher hinsieht, entdeckt man die Angst in den Augen der Bewohner. Die Sorge um das, was ihrer Gemeinde widerfahren ist, steht den Menschen förmlich ins Gesicht geschrieben. Zunächst lenkt ihr euren Wagen in Richtung der örtlichen Polizeidienststelle. Als ihr gerade geparkt habt, kommt euch schon ein rundlicher Mann Anfang 50 aus dem Eingang entgegen. „Guten Tag, Sie müssen die Kollegen vom Yard sein. Mein Name ist Inspektor Timmons, ich bin zuständig für die Ermittlungen. Soll heißen, ich war es, bis ich Sie angefordert habe. Willkommen in Entwick.“

Timmons Motivation

Timmons steht den Geisterjägern mit Freuden Rede und Antwort, er ist wirklich froh, dass jemand gekommen ist, der ihm die Verantwortung abnimmt. Das kann jeder Geis-

terjäger mit der folgenden Herausforderung erkennen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE+INTUITION (1)

Erfolg:

Timmons ist augenscheinlich wirklich froh euch zu sehen. Der Mann strahlt wie ein Honigkuchenpferd das man von einer schweren Last befreit hat.

Misserfolg:

Die Geisterjäger merken nichts weiter.

Unterhaltung mit Timmons

Leider kann der Inspektor den Geisterjägern nicht viel Neues mitteilen:

- Keines der Häuser, in das eingebrochen wurde, weist Einbruchsspuren auf. Die Türen waren zum Teil sogar noch von innen verschlossen.
- Bei den Opfern handelt es sich in allen fünf Fällen um Ehepaare, allerdings sehr unterschiedlichen Alters.

Wenn die Spieler beginnen, mit übernatürlichen Hintergründen zu argumentieren, wird Timmons skeptisch. Er wusste nicht, dass er Hilfe aus der „Spezialabteilung“ erhalten sollte. Er selbst dachte an Spezialisten für Entführungsfälle.

Um seine Ablehnung zu überwinden und sich seine Unterstützung zu sichern, muss einem der Charaktere die folgende Herausforderung gelingen. Allerdings darf sich jeder Geisterjäger an der Herausforderung versuchen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE+CHARISMA (3)

Erfolg:

Timmons runzelt zwar etwas skeptisch die Stirn, aber die Jungs machen eigentlich einen kompetenten Eindruck und wenn sie vom Yard geschickt wurden, werden sie schon wissen was sie tun.

Er wird die Geisterjäger nach Kräften unterstützen.

Misserfolg:

„Sie wollen mich wohl wohl auf den Arm nehmen“, gibt er mit Zorn geschwängelter Stimme von sich. „Bitte entschuldigen Sie mich für einen Augenblick“.

Er geht in sein Büro und führt ein längeres Telefonat mit seinen Vorgesetzten. Danach kehrt er resigniert zu den „Spinnern“ zurück und erfüllt seine Pflicht. Allerdings lässt er sie seine Ablehnung deutlich spüren.

SIE SIND TIMMONS

Sie sind wirklich froh, endlich die Unterstützung vom Yard zu erhalten. Dieser Fall ist einfach eine Nummer zu groß für Sie. Meine Güte, 10 Entführte! Noch ein paar mehr und das Dorf wird demnächst von der Landkarte gestrichen. Allerdings glauben Sie nicht an einen übernatürlichen Hintergrund, so ein Schwachsinn! Sie wollten doch keine Kaffeesatzleser sondern Spezialisten, die Ihnen helfen können die Entführten zu finden!

TIMMONS IN STICHPUNKTEN

- Sie sind ein bemühter, aber überforderter Dorfpolizist.
- Lehnen Sie alle übernatürlichen Ideen zunächst kategorisch ab.
- Wenn Sie aber überzeugt sind, das die Kollegen sich nach Kräften bemühen, werden Sie das selbe tun.

Was können die Geisterjäger alles machen?

In Entwick können die Geisterjäger jetzt verschiedenen Spuren nachgehen. Sie können:

- Die Tatorte besuchen
- Die Hintergründe der entführten Familien untersuchen
- Sich über die Geschichte des Dorfs informieren

Die Reihenfolge in der die Geisterjäger vorgehen ist hierbei komplett irrelevant. Die ersten beiden Möglichkeiten sind optional und können von den Geisterjägern untersucht werden, wenn sie daran denken. Weisen Sie sie also nicht explizit darauf hin, es sei denn, die Geisterjäger haben einen „Geistesblitz“. Die letzte Möglichkeit dagegen ist zwingend für den Übergang zu Szene 3. Wenn die Geisterjäger nicht von selbst darauf kommen, sollte Inspektor Timmons sie früher oder später auf die Alte Emmy hinweisen, schließlich reden die Herrschaften doch ständig von irgendwelchem Hokus Pokus.

DIE TATORTE UNTERSUCHEN

Ihr untersucht die Tatorte akribisch nach Spuren. Überall bietet sich das selbe Bild. Seltsame Symbole aus getrocknetem Blut an der größten Wand des Hauses, aber keine offensichtlichen Kampf- oder Einbruchsspuren.

Jeder Geisterjäger kann versuchen die folgende Herausforderung zu meistern, um mehr herauszufinden. Lesen Sie alle Ergebnisse bis zur höchsten erreichten Zahl an Erfolgen vor:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+NACHFORSCHUNG (HIER HilFT EINE SPURENSICHERUNGS-AUSRÜSTUNG)

Erfolg:

Erfolge Auswirkung

- Ihr kommt zu denselben Schlüssen wie der Inspektor und sein Team. In die Häuser wurde eindeutig nicht eingebrochen. Die Entführer sind augenscheinlich nicht auf herkömmlichem Wege eingedrungen, auch wenn in jedem Haus das Schlafzimmerfenster gekippt war. Außerdem scheinen sich die Opfer kaum gewehrt zu haben, denn nirgendwo finden sich intensivere Kampfspuren als durchwühlte Betten. Eine Erkenntnis lässt euch aber aufatmen. Die Menge Blut an den Wänden ist gering und hat in keinem Falle ausgereicht um den Opfern ernsthaft*

Schaden zuzufügen. *Aller Wahrscheinlichkeit nach, sind sie noch am Leben.*

- 3 *In einem der Häuser findet ihr aber zu guter Letzt doch noch etwas Ungewöhnliches, ein kleines leicht verkohltes Kreuz an einer Halskette, unter dem zerwühlten Ehebett. Ob das unansehnliche Schmuckstück aber wirklich etwas mit dem aktuellen Fall zu tun hat, lässt sich augenblicklich unmöglich sagen.*

Dies eröffnet den Geisterjägern im Endkampf die Gruppenaktion „Das Verkohlte Kreuz“ (Szene 3).

Misserfolg:

Die Spurensicherung hat ganze Arbeit geleistet und nichts übersehen. Ihr könnt der Einschätzung von Inspektor Timmons nur zustimmen. Die Entführer sind auf unbekanntem Wege eingedrungen und haben die Opfer irgendwie aus den Häusern geschafft.

WIE SIND DIE ENTFÜHRUNGEN VONSTATTEN GEGANGEN?

Die Vasallen von Lord Dreadmoor haben die Häuser tatsächlich über die gekippten Fenster betreten (in dem sie sich in Nebel verwandelt haben), ihre Opfer betäubt und durch die Fenster nach draußen geschafft. Anschließend hat einer von ihnen mit Blut die Symbole an die Wand gezeichnet, das Fenster wieder gekippt und das Schlafzimmer als Nebel verlassen.

DIE HINTERGRÜNDE DER ENTFÜHRTEN FAMILIEN UNTERSUCHEN

Nach einem Gespräch mit Inspektor Timmons bezüglich der familiären Hintergründe der Familien habt ihr folgendes herausgefunden. Alle hatten ihre Wurzeln in Entwick und waren angesehene und geschätzte Mitglieder der Gemeinde. Augenscheinlich hatte keiner von ihnen eine dunkle Vergangenheit, verfügte über eine große Summe Geld oder hatte irgendwelche Feinde.

Lassen Sie jeden Geisterjäger die folgende Herausforderung durchführen, um zusätzlich noch weitere Informationen zu finden:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+NACHFORSCHUNG (2)

Erfolg:

Nach einem kurzen Besuch beim Ortsvorsteher und einem Blick in die Akten, konntet ihr feststellen, dass die Stammbäume der Familien sich über etliche Jahrhunderte in die Vergangenheit erstrecken. Wahrscheinlich gehörten die Ahnen der Entführten zu den ersten Bewohnern dieses Dörfchens.

Misserfolg:

Mehr von Interesse gibt es in dieser Richtung leider nicht. Scheint sich um eine Sackgasse zu handeln.

ÜBER DIE GESCHICHTE DES DORFES INFORMIEREN

Ja, es gibt eine Person, die sich mit der Geschichte von Entwick, seinen Legenden und

seinen Geheimnissen auskennt, die Alte Emmy. Eine Einsiedlerin, die am Rande des Dorfes in einem windschiefen Hexenhäuschen lebt. Hierüber wird Inspektor Timmons die Geisterjäger auch gerne informieren, wenn sie daran denken ihn danach zu fragen.

Wenn die Geisterjäger die Alte Emmy aufsuchen, lesen Sie bitte die folgende Beschreibung vor:

Ihr nähert euch der windschiefen Hütte am Rand des Dorfs. Ihr würdet es nicht beschwören wollen, aber ihr seid euch ziemlich sicher, dass Hänsel und Gretel genau dieses Hexenhäuschen schon mal im Wald gefunden haben und bitterkalt ist es heute auch wieder.

Nachdem ihr geklopft habt, dauert es einen Augenblick bis eine kleine runzlige Frau euch die Tür öffnet, augenscheinlich hat sich das Märchen geirrt, die Hexe lebt immer noch.

„Ah, Besuch, wie schön. Kommen Sie herein, ich habe schon mal einen Tee aufgesetzt“. Würdet ihr etwa erwartet? „Nehmen Sie Platz und entschuldigen Sie die Unordnung“. Eigentlich ein nettes Angebot, aber wohin sollte man sich hier setzen? Überall liegen die unterschiedlichsten Dinge, Bücher, Zeitschriften, Töpfe und Pfannen, dazwischen allerlei Porzellanfiguren und Selbstgebasteltes.

Das alte Mütterchen kommt mit einem Tablett aus der Küche zurück und reicht jedem von euch eine dampfende Tasse Tee. Das tut gut. „So, dann wollen wir mal“, gackert die Alte, „was kann ich denn für die Herrschaften von der Polizei tun?“. Woher weiß die das denn jetzt schon wieder? „Noch jemand einen Keks?“

Den Geisterjägern steht eine unterhaltsame Zeit mit einem wechselweise senilen und hochintelligenten Mütterchen bevor. Spielen Sie diese Szene so lange und so intensiv aus, wie sie Ihnen und Ihren Spielern Freude bereitet.

Wenn Sie die Szene nach Herzenslust ausgespielt haben, bitten Sie die Geisterjäger um die folgende Herausforderung:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE+CHARISMA (2)

Diese Herausforderung darf nur von einem Geisterjäger durchgeführt werden, aber welcher dies ist, darf die Gruppe selbst entscheiden.

Erfolg:

Abrupt setzt sich die Alte Emmy auf und schaut auf die Uhr. „Meine Güte, schon so spät? Dann muss ich mich jetzt aber ranhalten und Ihnen die Geschichte Entwicks erzählen.“ Sie beugt sich nach vorne und schaut euch ernst an.

„Der Adelige, der einst über den Landstrich herrschte, war ein grausamer und böser Mensch. Manche behaupteten sogar, dass er gar kein Mensch war, sondern ein Vampir, der mit dem Teufel im Bunde stand.

Immer wieder verschwanden Menschen, und die Bewohner trauten sich schon bald nicht mehr im Dunkeln auf die Straße, aus Angst vor dem, was die Nacht brachte. Nur die Kutsche des Lord Dreadmoor fuhr jede Nacht von seinem Anwesen hinaus und suchte nach einsamen Wanderern und anderen unvorsichtigen Seelen, die sie ihrem Herren bringen konnte um dessen Blutdurst zu stillen. Doch der Schrecken,

den der böse Lord über die Region brachte, machte aus den Männern des Dorfes nicht nur zitternde Lämmer, sondern aus einigen auch erbitterte Gegner. Fünf von ihnen brachen eines Nachts auf, um dem Treiben ein Ende zu bereiten. Und tatsächlich stellten sie den Lord und seine Vasallen just in dem Moment, als diese ein unheiliges Ritual im Hof des Anwesens der Dreadmoors zelebrierten. Mit dem Mut der Verzweiflung und dem Überraschungsmoment auf ihrer Seite gelang es ihnen, den Lord in den Brunnen zu stürzen und den Großteil seiner Anhänger zu töten.

Doch bevor er in den Tiefen des Schachts versank, schwor der Lord den Männern noch Rache und verfluchte ihre Ahnen, die ihm eines Tages das Blut liefern würden, um von den Toten aufzuerstehen.“

Misserfolg:

Die Alte Emmy schaut euch skeptisch an und schaut auf die Uhr. „Na ja, wir haben ja noch ein wenig Zeit. Noch jemand Tee oder einen Keks?“

Setzen Sie das Gespräch mit den Geisterjägern fort und seien Sie noch ein wenig seniler und skurriler als bisher. Nachdem Sie ihre Spieler noch ein wenig um den Verstand gebracht haben, lassen Sie sie die Herausforderung nochmals durchführen (ohne Abzüge).

Da war doch noch mehr

Sobald die Geisterjäger über die Hintergründe der Ereignisse im Bilde sind, können sie sich noch zusätzliche Hilfe sichern. Jedem Geisterjäger steht die folgende Herausforderung zu:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE+INTUITION (2)

Erfolg:

Ihr seit euch sicher, dass die Alte Emmy euch etwas verschweigt. Was das genau ist, könnt ihr aber nicht sagen.

Wenn die Geisterjäger sie direkt darauf ansprechen, wird sie sich ein wenig winden und schließlich erklären:

„Angeblich soll Lord Dreadmoor wiederkehren, wenn alle direkten Nachfahren seiner Häscher verschwunden sind. Und die Entführten aus dem Dorf sind genau das, die direkten Nachfahren der mutigen Seelen, die den Schrecken besiegt. Wenn Sie dem Grauen ein Ende bereiten wollen, müssen Sie das alte Anwesen der Dreadmoors aufsuchen und dort das Blutritual aufhalten, dass heute um Mitternacht vollzogen wird. Nehmen Sie das hier mit, es wird ihnen helfen.“

Sie überreicht euch eine Kette mit einem Amulett, in das mit grobem Werkzeug fünf Symbole eingeritzt wurden. Ihr erkennt in ihnen die fünf Familiensymbole von den Blutmustern aus den Wohnungen der Entführten.

„Dieses Amulett besiegelte den Bund der Fünf, und wenn Sie es im Kampf gegen Lord Dreadmoor einsetzen, wird es ihre Seelen zur Hilfe rufen.“

Dies eröffnet den Geisterjägern im Endkampf die Gruppenaktion „Die Seelen der Fünf“ (Szene 3).

Misserfolg:

Na fein, dann ist ja wohl alles gesagt worden. Und wehe ihr müsst heute noch einen einzigen Keks essen.

SIE SIND DIE ALTE EMMY

Sie leben seit unzähligen Jahren am Dorfrand und sind im Laufe der Zeit ein wenig seltsam geworden. Antworten Sie auf Fragen mit einer Gegenfrage oder wahlweise auch mit einem völlig unpassenden Zitat. Kichern Sie hier und da ein wenig und tun Sie alles, damit die Geisterjäger sich mehr als einmal fragen ob die Alte Emmy in Wahrheit aus der örtlichen Psychatrie entsprungen ist, nur um im nächsten Satz wieder als intelligente und weise alte Dame zu erscheinen. Tja, das Alter macht uns wirklich zu seltsamen Menschen.

DIE ALTE EMMY IN STICHPUNKTEN

- Seien Sie ein wenig senil.
- Geben Sie die weise Alte des Dorfes.
- Vergessen Sie nicht immer wieder Tee und Plätzchen anzubieten.

JETZT GEHT'S LOS!

Sobald die Geisterjäger die Alte Emmy verlassen, stellen sie fest, dass die Dunkelheit bereits hereingebrochen ist und sie sich so bald wie möglich aufmachen sollten. Das Anwesen der Dreadmoors ist schließlich nur noch eine Ruine tief im Wald, schlecht zu erreichen und selbst den Einheimischen unheimlich.

SCENE 3: DAS ANWESEN DER DREADMOORS

WAS HIER GESCHIEHT:

In der letzten Szene des Abenteuers erreichen die Geisterjäger das zerfallene Anwesen des Lord Dreadmoor, wo dessen Vasallen gerade versuchen ihn wieder zum Leben zu erwecken. Es kommt zum Endkampf, in dessen Verlauf unter Umständen auch der Lord selbst wieder in Erscheinung tritt.

ALLEIN IM DUNKLEN WALD

Ihr musstet euch den Weg durch den Wald förmlich freikämpfen. Das Anwesen der Dreadmoors ist nicht über eine normale Straße zu erreichen und auch der Trampelpfad wurde augenscheinlich schon seit Jahren nicht mehr benutzt. Wer zum Teufel kommt auf die Idee, sich so tief in einem unzugänglichen Wald niederzulassen?

Was mit etwas Tageslicht deutlich einfacher gewesen wäre, hat sich im Schein eurer Taschenlampen zu einer wahren Nachtwandlung durch die grüne Hölle gewandelt. Vor euch zeichnen sich einige Ruinen in der Dunkelheit ab, aber zum Glück stehen die Bäume hier weniger dicht und aus dem Innenhof des Anwesens erstrahlt das flackernde Licht eines Feuers.

Als ob das noch nicht genug wäre, um den unheimlichen Charakter dieser Nacht zu unterstreichen, hört ihr auch noch einen seltsamen Gesang, der immer wieder von einem Wimmern oder Schluchzen durchdrungen wird. Irgendetwas Schlimmes geht hier vor, aber immerhin scheinen die Entführten noch am Leben zu sein!

An dieser Stelle sollte den Geisterjägern klar sein, dass es kein Zurück mehr gibt. Es bleibt nur die Frage wie sie vorgehen wollen. Direkt durch die Mitte oder mit Bedacht anschleichen und den besten Moment zum Zuschlagen abwarten.

Auf leisen Sohlen

Jeder der Geisterjäger der sich anschleichen möchte muss die folgende Herausforderung bestehen, um unbemerkt zu bleiben:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+HEIMLICHKEIT (2)

Die Spieler können sich vor der Herausforderung entscheiden, wer daran teilnehmen soll und wer nicht. Alle, die nicht teilnehmen, bleiben am Rande des Anwesens zurück und werden am Endkampf erst ab der zweiten Runde teilnehmen können. Teilen Sie dies Ihren Spielern aber im Vorfeld nicht mit, das werden sie schon noch früh genug erfahren.

Erfolg/Misserfolg:

Ihr schleicht durch die Ruinen des Dreadmoor-Anwesens, weicht Ratten und anderem Ungeziefer aus, und kommt langsam zum Innenhof, von dem sowohl der Feuerschein als auch der Gesang herrühren.

Im flackernden Schein erwartet euch eine erschreckende Szenerie. Rund um einen alten und zerfallenen Brunnen hängen die Entführungsoffer von grob in den Boden getriebenen Pfählen. Ihre Füße sind an das obere Ende gebunden,

so dass sie kopfüber nach unten hängen. Einige scheinen ohnmächtig zu sein, aber die meisten versuchen durch ihre Knebel zu schreien oder zu wimmern. Alle sind mit etlichen kleinen Schnittwunden übersät, aus denen langsam Blut sickert. In einem Kreis um sie herum stehen (ANZAHL DER GEISTERJÄGER) Gestalten in roten Kutten. Ihre Hände haben sie gen Himmel erhoben und alle singen in einer euch nicht bekannten Sprache. Abrupt bricht der Gesang ab und die Kuttenträger ziehen lange Messer aus ihrem Gürtel. Als sie den entsetzten Ausdruck in den Gesichtern ihrer Opfer sehen, fangen sie gackernd an zu lachen.

„Endlich ist es soweit“, verkündet einer von ihnen. „Das Blut der Ahnen der Fünf wird fließen und Lord Dreadmoor wird seinem kalten Grab entsteigen.“ Die Gestalten werfen ihre Kapuzen zurück und ihr seht bleiche Gesichter und spitze Zähne – Vampire! Verdammt, jetzt wird es aber wirklich Zeit, den Blutsaugern einen Pfahl in die Rippen zu jagen!

Wenn mindestens einer der Geisterjäger bei der Herausforderung versagt, wird die Gruppe entdeckt und dem Erzähler steht die Erzähleraktion „In der Falle“ zur Verfügung, die er auch direkt einsetzen kann.

DERSELBE TEXT?

Richtig, hier wird in beiden Fällen derselbe Text vorgelesen. Die Geisterjäger schleichen sich an und haben im ersten Moment keine Ahnung ob sie entdeckt wurden oder nicht. Der Unterschied besteht nur im Ablauf des Endkampfes und ob dem Erzähler eine weitere Erzähleraktion zur Verfügung steht oder nicht.

DER KAMPF BEGINNT!

- Jedem Geisterjäger steht eine Herausforderung auf

GEIST + OKKULTISMUS (3)

zu. Wenn wenigstens einem von ihnen die Herausforderung gelingt, legt der Erzähler die Monsterkarte „Vasallen von Lord Dreadmoor“ aus.

- Der Spieler links vom Erzähler wird Startspieler.

ERZÄHLERAKTIONEN

In der Falle -1 ESP

„Oh, unsere Gäste sind eingetroffen“, gackert einer der Blutsauger und dreht sich zu den Geisterjägern um.

Von einem Augenblick zum nächsten werden die Geisterjäger, die versucht haben, sich anzuschleichen, von einem fast körperlich greifbaren Nebel eingehüllt. Jedem von ihnen muss eine

Herausforderung Seele + Willenskraft (2)

gelingen, oder er kann in der ersten Kampf- runde nicht angreifen.

Kann nur vor der ersten Kampf- runde eingesetzt werden.

Erhebt euch, meine Diener

-1 ESP

Die Leichen der im Kampf gegen die Fünf getöteten Diener des Lord Dreadmoor erheben sich zu einem zweiten, untoten Leben.

Für jeden Geisterjäger erscheinen zwei Zombies (Grundbuch Seite 201), die aber erst ab der nächsten Runde agieren können. Manöver: Verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger, ausgehend vom Startspieler. Kann vor Beginn einer beliebigen Kampf- runde eingesetzt werden, darf aber nur benutzt werden, sobald Lord Dreadmoor erwacht ist. Dies kostet den Lord seine Handlung in der laufenden Runde.

GRUPPENAKTIONEN

Das verkohlte Kreuz +1 ESP

„Na, wer von euch möchte die Macht dieses Kreuzes noch einmal schmecken?“

Der Vampir, der sich bei der Entführung an diesem Kreuz seine Hand verbrannte, stößt einen Schreckensschrei aus und wendet sich zur Flucht. Einer der „Vasallen von Lord Dreadmoor“ wird entfernt.

Die Seelen der Fünf +1 ESP

„Seht her, ihr Ausgeburten der Hölle!“ Aus dem Amulett lösen sich die leuchtenden Schemen der Fünf und fahren unter die Untoten wie Rachegeister. Jeder Spieler darf einen

Angriff Geweiht mit 6 Würfeln

gegen einen Gegner seiner Wahl durchführen.

ALLGEMEINES ZUM KAMPFABLAUF

Geisterjäger, die sich angeschlichen haben, dürfen ab der ersten Runde agieren. Die anderen Geisterjäger stoßen später dazu und handeln erst ab der zweiten Runde. Wenn das Anschleichen erfolgreich war, dürfen die Vampire in der ersten Runde nicht handeln. Sollte dagegen mindestens einer der Geisterjäger seine Herausforderung auf Heimlichkeit nicht erfolgreich abgelegt haben, dann greifen die Vampire in der ersten Runde normal an und konzentrieren ihre Angriffe auf den oder die Geisterjäger, die bereits anwesend sind (sprich die Geisterjäger die versucht haben sich anzuschleichen), was sehr unangenehm werden kann!

Haben die Geisterjäger auf alle Heimlichkeit verzichtet, können sie die Vampire auch nicht überraschen. Dem Erzähler steht die Erzähleraktion „In der Falle“ zur Verfügung und die Vampire können ab der ersten Runde normal agieren. Dafür sind die Geisterjäger aber auch nicht voneinander getrennt und können sich gemeinsam verteidigen.

VASALLEN VON LORD DREADMOOR

Hierbei handelt sich um Vampire, die schon vor Hunderten von Jahren dem Gefolge von Lord Dreadmoor angehörten. Es gibt einen Vampir pro Geisterjäger.

Vasallen von Lord Dreadmoor

Schwächen: Geweiht, Magisch, Feuer, Pflöck
Angriff 2 (gegen Körper+Widerstand),
Schaden 1 (sie greifen mit ihren langen Dolchen an), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 3, **Okkult** 3

MANÖVER

Die Vampire verteilen sich ausgehend vom Startspieler gleichmäßig auf die Geisterjäger.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

GEÜBTER NAHKÄMPFER NAHKAMPF

Jeder Geisterjäger, der ohne Nahkampfwaffe gegen diese Vampire antritt, muss bei jeder Herausforderung Körper + Widerstand einen seiner Erfolge erneut würfeln.

LORD DREADMOOR ERWACHT!

Auch wenn die auserwählten Opfer nicht von seinen Vasallen umgebracht wurden, reicht ihr auf den Boden tropfendes Blut aus, um ihn aus seinem Jahrhunderte andauernden Schlaf zu erwecken.

Am Ende der dritten Kampfrunde bitte folgenden Text vorlesen:

Der Boden erbebt und wie durch die Kraft einer Explosion werden die Steine, die den alten Brunnen in der Hofmitte verstopft hatten, zur Seite gesprengt. Dann erhebt sich ein lang gezogenes Stöhnen aus dem Schacht, gefolgt von etwas, das sich wie ein gewaltiger Flügelschlag anhört.

Auf dem Rand des Brunnens steht eine Gestalt in einem zerfetzten und vermoderten schwarzen Gehrock. Ihre Augen sind Blut unterlaufen und man kann die Gier, die dieses Monstrum umgibt, fast körperlich spüren. Lord Dreadmoor ist erwacht!

Lord Dreadmoor

Schwächen: Geweiht, Magisch, Feuer
Angriff 3 (gegen Körper+Widerstand),
Schaden 1 (greift mit seinen Krallenhänden an), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger, **Okkult** 3

MANÖVER

Der Lord hat HUNGER! Er greift immer den Geisterjäger mit den wenigsten verbleibenden Ausdauerpunkten an. Bei Gleichstand wählt er den Geisterjäger, der näher am Startspieler sitzt (im Uhrzeigersinn).

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

WACHSENDE KRÄFTE REGENERATION

Wenn der Lord den Geisterjägern insgesamt 2 Punkte Schaden zugefügt hat, verjüngt sich seine Gestalt sichtlich und seine Bewegungen werden eleganter ... und tödlicher. Alle Herausforderungen gegen den Lord erleiden einen Malus von -1.

HYPNOTISCHER BLICK BEHERRSCHUNG

Wie im Grundbuch (Seite 195).

Beim Erscheinen von Lord Dreadmoor steht allen Geisterjägern sofort die übliche Herausforderung auf

Geist + Okkultismus

zu, um seine Stärken und Schwächen richtig einschätzen zu können (sprich um seine Monsterkarte offen ausgelegt zu bekommen).

EPILOG: NACHBESPRECHUNG

WICHTIG: Die Unterstrichene Passage nur vorlesen, wenn die Geisterjäger die Herausforderung „Da war doch noch mehr“ bei der alten Emmy bestanden haben!

Wow, was für ein Höllenritt!

Auf der Fahrt zurück nach London lasst ihr die Ereignisse noch einmal Revue passieren. Es war zwar von Anfang an abzusehen, dass es sich um eine ernste Angelegenheit handeln würde, aber dass ihr es direkt mit einer ausgewachsenen mittelalterlichen Vampirsekte zu tun bekommen würdet, hättet ihr euch auch nicht träumen lassen.

Offenbar hatten sich die geflohenen Vasallen des Lord Dreadmoor all die Jahre versteckt gehalten und auf den passenden Moment zum Zuschlagen gewartet, um ihren Meister wiederzuerwecken. In Entwick erinnerte sich natürlich längst schon niemand mehr an die alten Schauer märchen. Das heißt, niemand außer der Alten Emmy. Zum Glück kannte die etwas seltsame alte Frau noch die Legenden und hatte sogar das Amulett, das die fünf mutigen Männer damals als Zeichen ihrer Tat gefertigt hatten, aufbewahrt.

Nur so war es euch möglich, das Versteck der Vampirbrut aufzustöbern und ihren Mächtschaften ein Ende zu bereiten, und zwar für immer. Die Vampire wurden vernichtet und selbst Lord Dreadmoor ist endgültig zu Staub zerfallen. Ein voller Erfolg also, aber noch viel schwerer wiegt eure Freude darüber, dass ihre alle Entführten retten konnten. Sie waren verletzt und standen unter Schock, doch keiner von ihnen musste sein Leben lassen.

Bleibt nur die Frage, warum die Vasallen gerade jetzt zugeschlagen haben. Es gab keinen offensichtlichen Grund dafür, jedenfalls keinen, den ihr erkennen konntet. Vielleicht hat es wirklich etwas mit dem Erwachen dieses mysteriösen Superdämons zu tun, von dem Powell und Sinclair immer erzählen?

Wie dem auch sei, für heute ist der Tag auf jeden Fall gerettet und auch euer ewig griesgrämiger Chef wird nicht umhinkommen, euch doch einmal zu loben. Und wie oft kommt das schon vor?

DIE BELOHNUNG

Die Geisterjäger haben Lord Dreadmoor und seine Vasallen endgültig vernichtet und sogar noch die entführten Dorfbewohner gerettet. Eine wahrlich stolze Leistung, für die jeder von ihnen **4 SP** erhält. Anschließend werden wie üblich alle verbliebenen SP in AP umgewandelt, für die die Spieler ihre Geisterjäger mit neuen Fertigkeiten, besonderen Eigenschaften oder Ausrüstung ausstatten können (siehe Grundbuch Seite 97).



REITMONSTER DER BARBAREN

Eine inoffizielle Spielhilfe zu „Unter Barbaren“

von Martin John

Drei Prüfungen musste Gruum vom Stamm der Rot-Grauen bestehen, um in die Reihen der Krieger aufgenommen werden, einen Speer tragen und unter dem listigen Jäger Tschak Chekrai dienen zu dürfen, auf dessen Rat sogar die alte Stammesmutter Yaakscha Ruubah dann und wann hörte, wenn sie bei Laune war. Ein Geschenk von Wert für die Götter fand er sogleich im Magen des kranken Umbra, der vor seinem Tod voll Bosheit noch seinen edlen Stein verschluckt hatte. Drei Nächte allein im unheimlichen Wald waren einsam und kalt, doch bald überstanden. Der riesenhafte Eber jedoch, auf dem schon mancher Krieger in die Schlacht geritten war, blickte ihn kurz mit seinen schwarzen Augen an, warf ihn dann ohne zu zögern in den Schlamm, zerbiss krachend seine Beine und zerkaute ihn schließlich hämisch grunzend zu einem blutigen Klumpen Fell und Fleisch.

Das Schwarze Auge

Am Rande der aventurischen Welt leben in entlegenen Gebirgen und tiefen Wäldern Völkerschaften, denen es Rahja nicht gestattet, jemals auch nur eines ihrer edlen Rösser zu zähmen oder gar zur Nachkommenschaft zu bringen. Dennoch sehnen sich die wilden Völker danach, Tiere zu unterwerfen, und auf deren Rücken das weite Land zu überqueren oder den Tod in die Reihen ihrer Feinde zu tragen. Ohne den Segen der Götter sind sie jedoch gezwungen, sich statt auf Pferde auf die ungestalteten Rücken entsetzlicher Bestien zu schwingen zu müssen.



Die folgende Übersicht stellt die bekanntesten Wesen dar, die von barbarischen Völkern oder Nichtmenschen als Reittiere gebraucht werden.

BARBARISCHE REITMONSTER

Mammuts

Barbarenvolk: Gjalsker

Hintergrund und Besonderheiten:

Mammuts sind gewaltige Kreaturen, die einem Gebirge aus Fell und Muskeln gleich durch die nördlichen Landmassen Aventuriens ziehen.

Ihr Gewicht und ihre große Kraft machen sie beinahe unaufhaltsam.

Das Mammut als Reittier:

Mammuts sind vergleichsweise leicht abzurichten und zu reiten, da sie im Grunde ihres Wesens keine besonders aggressiven Wesen sind. Ihre mannslangen Stoßzähne und ihre riesigen Hufe können jedoch größten Schaden

anrichten. Aufgrund ihrer Kraft können Mammuts Panzerteile, zusätzliche Stacheln, ja sogar ganze Aufbauten tragen, von denen aus Pfeile und Speere geschleudert werden können. Mammuts besitzen eine gewisse Eigenintelligenz und können dem Reiter das Leben sehr erleichtern, wenn sie möchten. Ein Mammut benötigt täglich Unmengen an Grünzeug (hauptsächlich Gras und Blätter) zum Überleben.

Probenerschwernis für den unkundigen Reiter: +3

Mammut

INI 6+1W6 **PA** 5 **LeP** 170

RS 5 **KO** 25

Stoßzähne: **DK** HNS **AT** 12

TP 3W6

Trampeln: **DK** H **AT** 6 **TP**

3W20

GS 12 **AuP** 50 **MR** 0 / 12

GW 19

Besondere Kampfregeln:

Niederwerfen (Stoßzähne, 12), Überrennen (13, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner

Wollnashörner

Barbarenvolk: Orks, Gjalsker

Beschreibung: Wollnashörner sind überall in den nördlichen Steppen und Wäldern beheimatet. Sowohl

Orks als auch Gjalsker bewundern die unbändige Kraft und die sich häufig zur Raserei steigenden Wut des Tieres. Sein mächtiges Horn ist das Sinnbild unaufhaltsamer Gewalt und Männlichkeit.

Das Wollnashorn als Reittier: Wollnashörner besitzen nur eine geringe Intelligenz und sind daher zu komplexen Leistungen weitestgehend nicht in der Lage. Einmal in Bewegung gesetzt, fügen sie sich jedoch willig den Befehlen ihres Reiters. Traben, Rennen und der tödliche Rammangriff gehören zuverlässig zum Repertoire eines Wollnashorns. Die leichte Reizbarkeit sollte nicht unterschätzt werden: Manch wilder Sturmlauf entfesselt sich ganz ohne Zutun oder Kontrolle des Reiters.

Probenerschwernis für den unkundigen Reiter: +5

Wollnashorn

INI 5+1W6 **PA** 3 **LeP** 95 **RS** 4 **KO** 19

Horn: DK H **AT** 10 **TP** 1W6+5

Trampeln: DK H **AT** 5 **TP** 2W20

GS 14 **AuP** 40 **MR** 0 / 7

GW 14

Besondere Kampfgregeln:

Niederwerfen (10), Überrennen (10, 3W6 +1), Trampeln, großer Gegner

Schlinger

Barbarenvolk: Achaz

Beschreibung: Schlinger sind in den Sümpfen von Selem als riesige Raubtiere gefürchtet, die alles reißen, was kleiner als ein Elefant ist. Ihr zähnestarrendes Gebiss und ihr markerschütterndes Gebrüll sind zu Recht ebenso einschüchternd wie die großen Trittschritte, die ihre dreizehigen Füße im Boden hinterlassen.

Der Schlinger als Reittier:

Schlinger sind wahrhaft urzeitliche Monster und müssen von dem Moment an, in dem sie ihrem Ei entschlüpft sind, mit unerbittlicher Strenge zur Unterwerfung unter ihren Reiter gezwungen werden. Gelingt dies, ist ihr Einsatz als Reittier einigermaßen sicher – doch wehe dem Reiter, der den Schlinger bemerken lässt, dass er die über Jahre eingeübten Kommandos nicht kennt.

Probenerschwernis für den unkundigen Reiter: +8



Schlinger

INI 9+1W6 **PA** 5 **LeP** 110

RS 3 **KO** 20

Biss: DK HN **AT** 14 **TP** 2W6+4

Schwanz: DK NS **AT** 6 **TP** 1W6+4

GS 12 **AuP** 25 **MR** 6 / 10

GW 17

Besondere Kampfgregeln:

Niederwerfen (10, Schwanzangriff), Gelände (Sumpf), sehr großer Gegner, Raserei (5, Hälfte der LeP verloren), Verbeißen

Flugechsen

Barbarenvolk: Achaz

Beschreibung: Flugechsen sind hässliche Kreaturen, deren ledrige Flügel mit ihrer gewaltigen Spannweite einen rasiermesserscharfen Schnabel und spitze Krallen schleunig durch die Lüfte tragen. Flugechsen werden von den Achaz aufgrund ihrer großen Tragkraft (um die 100 Stein) als Reittiere ausgebildet.

Die Flugechse als Reittier: Die Flugechse ist ein Reittier der besonderen Art. Flugechsen lassen

sich ausschließlich von Achazreitern durch die Lüfte steuern, also muss ein andersrassiger Reiter dem Tier seinen Willen mit schierer Gewalt aufzwingen. Dies ist über ein einfaches Geschirr durchaus möglich. Ein Nachlassen der Kontrolle und ein damit verbundener Abwurf ist aus nahe liegenden Gründen allerdings deutlich problematischer als bei anderen Tieren.

Probenerschwernis für den unkundigen Reiter: +6 (statt auf das Talent *Reiten* muss hier eine Probe auf das Talent *Fliegen* abgelegt werden. Passen Sie die Ergebnisse der Auf dem Rücken der Bestie-Tabelle bitte den Gegebenheiten in der Luft an.)

Flugechse

INI 8+1W6 **PA** 3 / 5 **LeP** 35

RS 1 **KO** 13

Biss/Klauen: DK HN **AT** 14 **TP** 2W6+4

Schwanz: DK NS **AT** 6 **TP** 1W6+4

GS 12 **AuP** 25 **MR** 6 / 10 **GW** 17

Besondere Kampfgregeln:

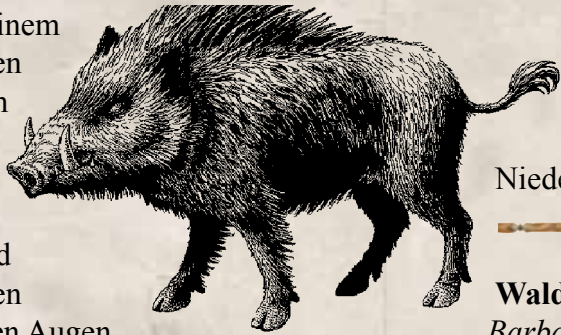
Niederwerfen (10, Schwanzangriff), Gelände (Sumpf), sehr großer Gegner, Raserei (5, Hälfte der LeP verloren), Verbeißen

Wildschweine

Barbarenvolk: Goblins

Beschreibung: Wildschweine und Goblins unterscheiden sich nur in der überlegenen Reinlichkeit des Tieres, spottet ein mittelreichisches Schimpfwort. Die Reittiere der Goblins werden gerne unterschätzt. Sie sind jedoch gewandt, mutig und können sich mit unglaublicher Geschwindigkeit durch scheinbar undurchdringliches Unterholz bewegen. Wer einmal einem schwarzen Keiler im tiefen Wald gegenüberstand und in den blitzenden Augen des Tieres erkennen musste, dass der Keiler um seine Überlegenheit *wusste*, der wird Wildschweinen mit neuem Respekt gegenüberreten.

Das Wildschwein als Reittier: Ein abgerichtetes Wildschwein kann ohne größere Probleme auch von einem unkundigen Reiter geritten werden, hat es doch gelernt, einen ruhigen Schweinetrab einzuhalten. Da es sich um sehr gedrungene Tiere handelt, leiden ihre Fähigkeiten bei



zu hoher Traglast (erste Probleme nach Meisterentscheid ab 60 Stein Gewicht).

Probenerschwernis für den unkundigen Reiter: +3

Wildschwein

INI 8+1W6 **PA** 6 **LeP** 46**RS** 2
KO 13
Stoß/Biss: **DK** H **AT** 13 **TP** 1W6+3
GS 10 **AuP** 60 **MR** 0/6
GW 11

Besondere

Kampfgregeln:

Überrennen (8, 2W), Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Waldspinnen

Barbarenvolk: Goblins, seltener: Waldmenschen (Keke-Wanaq)

Beschreibung: Ein schauerliches Reittier ist die Waldspinne. Mutige Goblins schwingen sich auf die haarigen Rücken besonders großer und fetter Exemplare. Waldspinnen sind auch mit Reiter hervorragende Kletterer und bewegen sich unhörbar und geschwind sogar steile Bäume hinauf.

Die Waldspinne als Reittier: Spinnen reagieren anders als andere

Kreaturen nicht auf Zügel und Schenkeldruck, zu fremd sind die Arachniden allen göttergefälligen Wesen. Um sie dem Willen des Reiters gefügig zu machen, werden sie von den Goblins mit einer Futtermischung aus Spinnenpilz und Marbotäubling in eine hypnotische Trance versetzt, in der sie sich von einem Träger nicht gestört fühlen, ja diesen sogar kaum wahrzunehmen scheinen. Anschließend können sie mit einem einfachen Stab, an dessen Spitze sich eine Kugel aus schwarzem Fell und Nachbildungen von schwarzen Knopfaugen befinden, leicht gelenkt werden, da sie diesem wie in einem dunklen Bann hinterherlaufen und alles, was sich in den Weg stellt, unerbittlich angreifen. Die Futtermischung ist nur von den Schamaninnen der Rotpelze sachgerecht herzustellen, die krummen und dünnen Lenkstäbe aber können jedem goblinischen Spinnenreiter abgenommen werden. Mit diesen Hilfsmitteln ist der Ritt auf einer Spinne, die mit ihren acht Beinen ein erstaunliches Gewicht tragen kann, ein Leichtes (so lange deren Trance anhält). Der Waldmenschenstamm der Keke-Wanaq hat zum selben Zweck ein ähnliches Ritual, begegnet den Spinnen aber mit religiösem Respekt.

Probenerschwernis für den unkundigen Reiter: +2/+15 (mit Stab/ohne Stab)

Große Waldspinne

INI 4+2W6 **PA** 5 **LeP** 25**RS** 2
KO 14
Biss: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+3
GS 4 **AuP** 17 **MR** 10 / 8
GW 6

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (9), Netz (5)

Silberlöwen

Barbarenvolk: Fjarninger

Beschreibung: Wer die weißgraue Tarnung des Jägers in Schnee und Eis durchschaut und die mächtigen Pranken, den muskelbepackten Leib und die gewaltigen Fänge dieser Tiere wahrnimmt, dem steht ein Flug auf Golaris Rücken üblicherweise kurz bevor. Silberlöwen sind majestätische Bewohner der eisigen Weiten des Nordens und als Reittier die Zierde eines wahren Anführers der Fjarninger Eisbarbaren.

Der Silberlöwe als Reittier: Silberlöwen sind stolze Kreaturen, die ihre Stärke, Würde und Siegesgewissheit aus einem langen Leben in Einsamkeit und nordischer Eiseskälte beziehen. Eine Aufzucht eines Welpen kommt daher nicht in

Frage, würde sie doch sein Wesen zerstören. Wer den Silberlöwen reiten will, der muss ihm gegenüber treten und hoffen, dass dieser ihn als würdiges Gegenüber akzeptiert (CH-Probe+10). Darauf aufbauend kann langfristig ein Vertrauensverhältnis zwischen Tier und Mensch entstehen, innerhalb dessen sich der Silberlöwe als Reittier erbötig zeigt. Fjarninger, die mit ihrem Silberlöwen längere Zeit durch die Eiswüsten ziehen, verbindet meist eine unzertrennbare Freundschaft mit dem Tier.
Probenerschwernis für den unkundigen Reiter: + 12 / + 6 (gegen den Willen des Tieres / nach bestandener CH-Probe+10)

Silberlöwe

INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 50RS 2
KO 16

Prankenhieb: DK H AT 16 TP
 1W+5

Biss: DK H AT 16 TP 2W6+3

GS 14 / 4 **AuP** 50 **MR** 1 /
 8 **GW** 12

Besondere Kampfregelein:

Anspringen (11) / Verbeißen,
 Gezielter Angriff / Doppelangriff
 (Prankenhieb und Biss),
 Niederwerfen (2, Prankenhieb),
 Gelände (Wald), Hinterhalt (8)

AUF DEM RÜCKEN DER BESTIE

Beim Wandern auf Aves' unergründlichen Pfaden mag es vorkommen, dass ein Reisender trotz aller Vorsicht einmal auf dem Rücken eines reitbaren Ungetüms zu sitzen kommt. Sei es, weil er dazu gezwungen wird, sei es, weil es die letzte Rettung in einer ansonsten ausweglosen Situation darstellt: er wird versuchen müssen, das Tier *jetzt und auf der Stelle* unter seine Kontrolle zu bringen, ohne dass er viel Ahnung hat, was er eigentlich genau anstellt. Eine Reiten-Probe, erschwert um den oben genannten Faktor, entscheidet über den Erfolg seiner Bemühungen. Bei Gelingen ist es ihm erlaubt, das Tier entweder

* in einen gemächlichen Trott zu versetzen, den es eine Spielrunde lang durchhält

* zu einem schnellen Galopp anzustacheln, den es 10 KR lang durchhält

* zu einer Richtungsänderung nach Wunsch zu bewegen

* zum Anhalten zu bringen

* zu einer Attacke auf einen Gegner anzustacheln

Am Ende der Aktion ist sofort eine weitere Reiten-Probe fällig, die jedoch um 1 erleichtert ist.

Misslingt eine Probe, kann der kühne Reiter nur beten. Sein Schicksal wird mit dem W20 auf folgender Tabelle ausgewürfelt:

1 Das Reittier nimmt die Bemühungen seines Reiters gutmütig zur Kenntnis und bemüht sich nach Kräften, dessen Führungsfehler auszugleichen. (Tier bewegt sich nicht vom Fleck. Alle nachfolgenden Reiten-Proben sind erleichtert um 5.)

2 – 3 Das Reittier nimmt die unbeholfenen Bemühungen seines Reiters zur Kenntnis und ignoriert sie völlig. (Tier bewegt sich nicht vom Fleck. Reiten-Probe kann nach 5 KR ohne zusätzliche Mali wiederholt werden.)

4 – 5 Das Reittier nimmt die ungeschickten Bemühungen seines Reiters missmutig zur Kenntnis und sträubt sich gegen weitere Beeinflussungen. (Tier bewegt sich 5 KR nicht vom Fleck. Alle nachfolgenden Reiten-Proben sind erschwert um 5.)

6 - 7 Das Reittier ist bockig oder schmollt. (Tier bewegt sich 25 KR nicht vom Fleck.)

8 – 12 Das Reittier ist empört, will den Reiter abwerfen und anschließend davonlaufen. (Sofortige GE-Probe, um nicht abgeworfen zu werden. Bei Gelingen bewegt sich das Tier 5 KR in eine beliebige Richtung.)

14 -15 Das Reittier tobt und will den Reiter abwerfen, um ihn anschließend mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln anzugreifen. (Sofortige GE-Probe erschwert um 5, sonst Abwurf und Angriff durch das Tier. Bei Gelingen ist alle 10 KR eine KK-Probe erlaubt, um das Tier für eine weitere Reiten-Probe wieder unter Kontrolle zu bringen, sonst erneute GE-Probe +5.)

16 – 17 Das Reittier schäumt vor Wut, brüllt vor Zorn und geht durch! (Das Tier bewegt sich mit aller Gewalt unkontrolliert GS in Schritt in eine beliebige Richtung. Sofortige GE-Probe erschwert um 5, sonst Abwurf und Angriff durch das Tier. Bei Gelingen ist alle 10 KR eine KK-

Probe +5 erlaubt, um das Tier für eine weitere Reiten-Probe wieder unter Kontrolle zu bringen, sonst erneute GE-Probe +5.)

18 – 19 Das Reittier erweist sich als unkontrollierbar. (Automatischer Abwurf. W20: 1-10 Reittier geht durch 11-20 Reittier greift den Reiter an. Keine weiteren Reiten-Proben mehr möglich.)

20 Das Reittier betrachtet den Reiter als Futter, Feind oder Beute. (Automatischer Abwurf, Automatischer Angriff durch das Tier, erster Angriff kann nicht pariert werden. Keine weiteren Reiten-Proben mehr möglich.)

RITTMESTER AUF ABWEGEN

Selbstverständlich muss der Ritt auf dem Rücken eines Monsters nicht zwangsläufig aus der Not und ohne Vorbereitung erfolgen. Auch für einen geübten Reiter mag sich in einem besonders ungewöhnlichen Reittier ein Traum erfüllen oder eine Chance bieten, seine Kunst zu beweisen. Wer mehr als vier Wochen auf dem Rücken eines der oben genannten Untiere verbringen und Übung gewinnen kann, der kann die Spezialisierung *Reiten*

(*Monsterart*) zu den üblichen Kosten und ohne Zeitaufwand erlernen. Die Probenerschwerms für ungeübte Reiter wird damit hinfällig. Darüber hinaus stehen weitere Möglichkeiten zur Verfügung, um monströse Reittiere gefügig zu machen.

Magische Kontrolle

Die magische Kunst kann es erleichtern, eine schäumende Bestie zu bewegen, sich für die Dauer eines Ritts oder gar länger zu fügen. Folgende Zaubersprüche können von Nutzen sein:

* **ATTRIBUTO (LCD 30)** – Ein Universalhilfsmittel, um mit plötzlich stählernen Muskeln oder einem unbeugsamen Blick einen Höllenritt zu meistern.

* **BANNBALADIN (LCD 39)** – Hervorragend geeignet, um einen ersten Kontakt mit dem Tier herzustellen. Durch seine lange Wirkungsdauer auch darüber hinaus sehr nützlich (*Reiten*-Probe während der Wirkungsdauer um ZfP* erleichtert, wenn es um die Fügsamkeit des Tieres geht).

* **HERR ÜBER DAS TIERREICH (LCD 110)** – Der bestmögliche Zauberspruch, ein Untier schnell und vollständig zu beherrschen.

* **HILFREICHE TATZE (LCD 118)** – Die elfische Variante der Tierbeherrschung, die das Tier eine Bitte des Zauberers erfüllen lässt. Eine *Reiten*-Probe wird obsolet.

* **KUSCH! (LCD 150)** – Eine eindrucksvolle Möglichkeit, auch übermannsgroße, reißende Monster winselnd in die Wälder jagen, wenn sie dem gescheiterten Reiter gefährlich werden.

* **SANFTMUT (LCD 222)** – Ein sanftmütiges Tier erleichtert die *Reiten*-Probe nach Meisterentscheid, wenn es sich in seiner Lethargie überhaupt reiten lässt.

* **SENSIBAR EMPATICUS (LCD 239)** – In der *Tierempathie*-Variante eine gute Möglichkeit, etwa das eigentlich undurchschaubare Gemüt eines Wollnashorns zu entschlüsseln und richtig darauf zu reagieren (*Reiten*-Probe erleichtert um 5 Punkte).

* **TIERGEDANKEN (LCD 257)** – Erlaubt es, zuverlässige telepathische Befehle statt unsicheren Sporendruck zu nutzen.

Karmale Beeinflussung

Im Angesicht von tödlichen Fängen, Stoßzähnen und Hörnern mag es keine schlechte Idee sein, sein Leben

in die Hand der Götter zu legen. Folgende Liturgien stärken den Gläubigen im Angesicht der Bestie:

- **ALLER WELT FREUND (WdG 282)** – Schutz gegen tierische Angriffe.

- **AURA DES REGENBOGENS (WdG 272)** – Ebenfalls ein Schutz vor Angriffen durch wilde Tiere.

- **FRIEDEN DER MELODIE (WdG 282)** – Aufgebrachte Tiere beruhigen sich (*Reiten*-Probe erleichtert um 5, falls das Tier sich nicht zurückzieht).

- **SULVAS GNADE (WdG 282)** – Eine starke emotionale Bindung an das Tier und seine beinahe vollendete Kontrolle werden möglich (*Reiten*-TaW + 10 + LkP*) – unglücklicherweise ist es unerforscht, ob die Liturgie neben Pferden auch auf andere Tiere wirkt (ein hochinteressanter Meisterentscheid).

- **TIEREMPATHIE (WdG 284)** – Der Geweihte kann einen Einblick in die Gefühlswelt der Kreatur erlangen (*Reiten*-Probe erleichtert um 5).

- **TIERSPRACHE (WdG 284)** – Geistige Verständigung mit einem Tier wird möglich, bleibt aber schwierig (*Reiten*-Probe erleichtert um 5+LkP*).

DIE MONSTERZUCHT IM MEILERSGRUND

Es versteht sich von selbst, dass ein barbarisches Reittier ein ungewöhnlicher Anblick ist und je nach Region und Kreatur Erstaunen, Bewunderung und Hochachtung, aber auch Irritationen, Missgunst und Entsetzen bei den lieben Mitmenschen bewirken kann. Barbarische Reitmonster sind daher jenseits ihrer angestammten Lebensräume äußerst selten und für einzelne Spielerhelden und ausgewählte Meisterpersonen vorbehalten.

Wer ein zuverlässiges Reittier sein Eigen nennen möchte, kommt darüber hinaus häufig um eine langwierige Aufzucht und ständige Betreuung nicht umhin. Diese gestaltet sich gerade in zivilisierten Gegenden als schwierig. Wer sich nicht im Verborgenen halten kann, ist weithin schnell als 'der Spinner mit dem Schlinger' bekannt und muss sich vor Neidern gleichermaßen wie vor besorgten Zeitgenossen in Acht nehmen.

Kurz gesagt: Barbarische Reitmonster in Heldenhand sind je

nach Spielstil Ihrer Runde einmalige Wunderkreaturen, besondere Trophäen oder herausragende Statussymbole, die weithin erkennbar von bestandenen Abenteuern am Rande der bekannten Welt Kunde tragen. Die gezielte Aufzucht des eigenen Wunschmonsters ist jedoch kaum möglich, selten von Erfolg gekrönt und mit dem üblichen unsteten Heldenleben praktisch nicht vereinbar.



**PATHFINDER Rollenspiel
Konvertierungs-Leitfaden**

von Jason Bulmahn
Übersetzung: Marcel Sargon
Lektorat: Oliver von Spreckelsen

Dieser Leitfaden dient der schnellen und einfachen Konvertierung deiner 3.5er Runde zum Pathfinder Rollenspiel. Er enthält die Regeln für das Übertragen von Charakteren, Monstern, Talenten, Zaubersprüchen, Prestigeklassen und magischen Gegenständen aus der 3.5er Regelversion ins Pathfinder Rollenspiel. Um diesen Leitfaden anzuwenden, benötigst du das Pathfinder Grundregelwerk, da sich die hier genannten Seitenzahlen und Tabellen darauf beziehen werden. Bis zur Ausgabe des Pathfinder Monsterhandbuchs im Januar 2010 2009, welches zur Konvertierung der Monster besser geeignet ist, wird dieser Leitfaden jedoch ausreichen.

Die erste Hälfte dieses Dokuments befasst sich mit dem Konvertieren von Charakteren, wobei alles von Attributspunkten bis zu Erfahrungspunkten abgedeckt wird. Die „Schritt-für-Schritt-Anleitung“ ist primär zum Anpassen der Spielercharaktere; eine Kurzfassung findest Du am Ende zum

PATHFINDER

Übertragen von kleineren NSCs und Bösewichten. In der zweiten Hälfte geht es um das Konvertieren von bestehenden Mechanismen inklusive Prestigeklassen, Talenten, Zaubersprüchen und magischen Gegenständen. Da dieser Leitfaden eine ganze Reihe von Themen behandelt, sollten Spielleiter (SLs) sich darauf einstellen, dass sie ihr eigenes Urteilsvermögen bei Fragen einsetzen müssen, die hier nicht abgedeckt werden.

Teil 1: Charaktere konvertieren

Das Übertragen von Charakteren auf das Pathfinder RPG ist relativ simpel. Dafür solltest Du das Grundregelwerk besitzen, sowie einen 3.5er Charakter, einen Pathfinder-Charakterbogen und einen Stift.

I: Rasse

Die Rassen haben im Vergleich zu ihren 3.5er Gegenstücken einige kleinere Veränderungen bekommen. Die meisten Rassen verfügen nun über zwei +2 Boni und nur einen -2 Malus auf ihre Attributswerte. Darüber hinaus erhalten Halbelfen, Halborks und Menschen einen (einzigsten) +2 Bonus auf einen Attributswert Deiner Wahl (anstelle der 3.5er Boni und Mali). Tabelle C-1 fasst die Änderungen der Rassen zusammen und zeigt Dir die Seitenzahl zu jeder Rasse an. Beachte, dass diese Veränderungen zusätzlich zu den bestehenden Attributswerten der Rassen gelten, die unberührt geblieben sind. Ebenso solltest Du die vorhandenen Rassenfähigkeiten Deines Charakters mit denen des Pathfinder Grundregelwerkes abgleichen und entsprechende Veränderungen vornehmen.

II: Klasse

Von allen Anpassungen erfordert diese den meisten Aufwand. Jeder der 11 Grundklassen hat eine Reihe von Änderung erfahren, die unten zusammengefasst sind. Zum Konvertieren Deines Charakters solltest du diese Listen zu Rate ziehen, um entsprechende Angleichungen vornehmen zu können. In den meisten Fällen sind dies ergänzende Änderungen, d.h. du bekommst neue Talente statt sie dir zu streichen. Sollte dein Charakter Stufen in mehreren Grundklassen besitzen, musst du diesen Prozess für jede Klasse durchlaufen. Beachte, dass Änderungen zu Fertigkeiten, Talenten, Zaubersprüchen, Lebenspunkten und Ausrüstung in späteren Abschnitten behandelt werden und für den Moment nicht relevant sind.

Barbar (S. 31)

Beim Barbaren gibt es zwei große Veränderungen, wobei die erste die Handhabung des Kampfrausches betrifft und die zweite die neuen zusätzlichen Fähigkeiten. Führe nun die folgenden Schritte durch, um Deinen Barbaren anzupassen:

- Der Kampfrausch wird nun in „Runden pro Tag“ geführt und notiert. Barbaren wüten ab jetzt 4

Runden plus KO-Modifikator pro Tag. Dies steigert sich allerdings noch um 2 Runden pro Tag für jede Stufe jenseits der 1. Stufe.

Die Grundmodifikatoren des Kampfrausches (+4 ST, +4 KO, -2 RK) bleiben unverändert.

- Mit Erreichen der 2. Stufe erhalten die Barbaren ihre Kampfrauschkräfte. Das sind Spezialfähigkeiten, welche die Barbaren nur während ihres Kampfrausches einsetzen bzw. nutzen können. Sie erhalten eine solche Fähigkeit auf der zweiten Stufe und eine weitere auf jeder geraden Stufe jenseits der 2. Stufe. Wähle die entsprechende Anzahl an Kampfrauschfähigkeiten für deinen Barbaren aus der Liste der Kampfrauschfähigkeiten aus, welche Du auf Seite 32 des Grundregelwerkes findest.
- Entferne den Analphabetismus. Erfreue dich an Büchern.

Barde (S. 34)

Der Barde hat eine Reihe von Änderungen und Verbesserungen bekommen; die größte davon bei seinem Bardenauftritt (die neue Bezeichnung für Bardemusik) und seiner Zauberspruchprogression. Des weiteren erhält er noch ein paar neue

Fähigkeiten und unterschiedliche Arten von Bardenauftritten. Führe nun die folgenden Schritte durch, um deinen Barden anzupassen:

- Das Bardewissen gewährt dir nun einen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten in Höhe der Hälfte deiner Bardenstufe (abrunden, jedoch mindestens +1). Dadurch kannst Du nun sämtlich Wissensfertigkeiten auch untrainiert bzw. ungelernnt benutzen. Vorherige Regeln werden durch diese ersetzt.
- Der Bardenauftritt wird nun in „Runden pro Tag“ statt „Anwendungen pro Tag“ geführt und notiert. Barden können dies nun 4 Runden plus CH-Modifikator pro Tag. Dies steigert sich allerdings noch um 2 Runden pro Tag für jede Stufe jenseits der 1. Stufe.
- Im Pathfinder RPG erhält der Barde eine Reihe von verschiedenen Auftrittarten, wobei einige der bereits existierenden modifiziert wurden. Nimm Dir einen Moment Zeit, um all die verschiedenen Arten der Bardenauftritte durchzulesen, welche Dein Barde besitzt (ab S. 35). Darüber hinaus erhalten nun Barden der 1. Stufe den Bardenauftritt Ablenkung,

Barden der 8. Stufe erhalten das Klagelied, Barden der 12. Stufe den Erfirschenden Auftritt, Barden der 14. Stufe das Lied der Furcht und Barden der 20. Stufe die Tödliche Melodie.

- Auf der 2. Stufe erhält der Barde eine vielfältige Klassenfähigkeit. Sie erlaubt ihm den Bonus in einer Kategorie der Fertigkeit Auftreten für zwei anderen Fertigkeiten einzusetzen, je nachdem welche Darbietungsfähigkeit gewählt wurde (S. 38). Barden können eine Art des Vielseitigen Auftritts auf der 2. Stufe und eine weitere auf jeder vierten Stufe nach der 2. Stufewählen.
- Außerdem erhalten Barden auf der 2. Stufe die Klassenfähigkeit Bewandert, mittels dieser sie einen Bonus auf Rettungswürfe gegen andere Bardenauftritte, Schall- und sprachbasierende Effekte erhalten.
- Auf der 5. Stufe kommt bekommen sie die Klassenfähigkeit Gelehrter hinzu. Eine Fähigkeit, welche es ihnen erlaubt auf jeden Fertigkeitwurf für Wissen, in dem sie Ränge haben, sowohl eine 10 („Nimm 10“) zu nehmen, als auch einmal am Tag 20 nehmen können. Alle

sechs Stufen jenseits der 5. Stufe kann ein weiteres Mal am Tag 20 genommen werden.

- Stufe 10 macht den Barden zu einem Tausendsassa (S. 38). Diese Klassenfähigkeit ermöglicht es dem Barden sämtliche Fertigkeiten ungelernnt bzw. untrainiert zu benutzen. Stufe 16 macht sogar jede Fertigkeit zu einer Klassenfertigkeit.
- Die Zauberspruchprogression des Barden wurde ebenfalls modifiziert und zwar sohl die Anzahl der Zauber pro Tag als auch die Anzahl der bekannten Zauber. Hierzu kannst du Tabelle 3-3 und 3-4 für deinen Barden benutzen und die Änderungen dann vermerken. In den meisten Fällen bedeutet das, dass du jeweils ein paar Zauber mehr bekommst. Beachte, dass Barden unbegrenzt Zauber des 0. Grades wirken können.

Druide (S. 38)

Die größten Änderungen beim Druiden betreffen seine Fähigkeit zur Tiergestalt und seinen Tiergefährten. Die Tiergestalt basiert nun auf einer Serie von Zaubern, die zu der neuen Unterart der Schule Gestaltwechsel gehören. Beim Gebrauch dieser

Tabelle C-1: Attributmodifikationen nach Rassen

Rasse	Neue Modifikationen
Elf (S.21)	+2 Intelligenz
Gnom (S.22)	+2 Charisma
Halb-Elf (S.23)	+2 zu einem Attribut
Halb-Ork (S.24)	+2 zu einem Attribut*
Halbling (S.25)	+2 Charisma
Mensch (S.26)	+2 zu einem Attribut
Zwerg (S.27)	+2 Weisheit

* Dies ersetzt die vorherigen Attributmodifikatoren

Zauber bekommst du spezielle Boni auf deine Attributswerte und noch zusätzliche Fähigkeiten, welche natürlich von der gewählten Tiergestalt abhängen. Tiergefährten sind nun stark von der Stufe deines Druiden abhängig und steigen entsprechend auf, wenn du es tust. Führe nun die folgenden Schritte durch, um deinen Druiden anzupassen:

- Bereits auf der ersten Stufe muss dein Druide eine Entscheidung treffen. Mit der Klassenfähigkeit Bund mit der Natur kannst Du entweder einen Tiervertrauten oder eine extra Klerikerdomäne gemäß der Liste im Grundregelwerk wählen (was Dir Bonuszauber und Domänenfähigkeiten ähnlich einem Kleriker gewährt). Die Liste der verfügbaren Domänen findest Du auf S. 39 bei der

- Wenn Du die Option des Tiergefährten weiterhin behältst, benötigst du einen Tiergefährten, dessen Gattung der deines bisherigen Vertrauten am nächsten kommt. (Sollte das Pathfinder Monsterhandbuch verfügbar sein, kannst du dir aus der entsprechenden Liste aus dem Anhang weitere Vorschläge holen). Benutze die Informationen aus Tabelle 3-8, um deinen jetzigen Tiergefährten entsprechend anzupassen. Die Tips auf S. 43 werden dir dabei hilfreich sein.
- Wenn dein Druide die 4. Stufe erreicht, bekommt er die Klassenfähigkeit Tiergestalt (S. 41). Diese Fähigkeit ersetzt jene, die Du sonst nach 3.5er-Regeln auf der 5. Stufe bekommen hast.

Fähigkeit Bund mit der Natur, während die Regeln für den Tiergefährten auf S. 41Xff. zusammengefasst sind.

Und gilt für alle erweiterten Versionen wie Elementar und Pflanze. Weitere Infos zu Unterart der Zauberschule des Gestaltwechslens findest du auf S. 211.

- In Tabelle 3-7 kannst du die Zauber pro Tag für deinen Druiden nachschauen und für dich auf deinem Charakterbogen vermerken. Beachte, dass Druiden nun unbegrenzt Zauber des 0. Grades wirken können.

Hexenmeister (S. 44)

Nahezu alle Änderungen beim Hexenmeister beziehen sich auf eine zusätzliche neue Klassenfähigkeit: Die Blutlinien. Diese Blutlinien sind das Bindeglied zu einer bestimmten Abstammung, welche gewisse Begabungen mit sich bringt, wie Bonuszauber und andere Fähigkeiten. Führe nun folgende Schritte durch, um deinen Hexenmeister anzupassen:

- Suche dir eine Blutlinie deiner Wahl aus. Wenn du deinen Hexenmeister nahezu identisch zu dem 3.5er-Pendant halten möchtest, ist die arkane Blutlinie die beste Wahl. Als nächstes schaust du dir die damit einhergehenden Klassenfertigkeiten an und

vermerkst sie auf deinem Charakterbogen. Dann addierst du alle Bonuszauber, für die dein Hexenmeister qualifiziert ist (basierend auf seiner Stufe), zu der Liste der bekannten Zaubersprüche. Beginnend mit der 7. Stufe und alle sechs Stufen danach, bekommt dein Hexenmeister ein Bonustalent aus der Liste seiner Blutlinie. Wähle eine entsprechende Anzahl an Bonustalenten aus und ergänze letzten Endes alle Details vom Geheimnis der Blutlinie und alle Mächte der Blutlinie, für die sich dein Hexenmeister qualifiziert, auf deinem Charakterbogen. Mehr Einzelheiten zu Blutlinien findest Du auf Seite 46.

- Wenn du nicht gerade die arkane Blutlinie gewählt hast, verlierst du jetzt deinen Vertrauten.
- Ergänze „Materialkomponentenlos zaubern“ als Bonustalent. Wenn du es bereits hast, merke dir, dass du in Schritt IV ein anderes wählen musst.
- Beachte, dass Hexenmeister nun unbegrenzt ihre Zauber des 0. Grades wirken können. Tabelle 3-15 gibt nur die Anzahl der bekannten Zauber an.

Kämpfer (S. 52)

Obwohl die Kämpfer jeweils ein neues Kampftalent (Bonustalent) auf jeder geraden Stufe bekommen, bekommen sie darüber hinaus noch eine Serie von anderen Fähigkeiten. Führe die folgenden Schritte nun durch, um Deinen Kämpfer zu konvertieren:

- Tapferkeit! Auf der zweiten Stufe erlangen Kämpfer jene Klassenfähigkeit, welche es ihnen erlaubt die Hälfte ihrer Kämpferstufen (abgerundet) auf ihren Willenswurf zu addieren, wenn sie Furcht (-effekten) trotzen wollen.
- Rüstungstraining! Dieses Spezialfähigkeit fängt ab der 3. Stufe an (s. S. 52). Dadurch reduziert der geübte Kämpfer seinen Rüstungsmalus und erhöht seine maximale Geschicklichkeit um jeweils 1, solange er eine Rüstung trägt. Alle vier Stufen jenseits der 3. Stufe erhöht sich dieser Bonus um eins und ermöglicht dem Kämpfer sich sogar mit voller Bewegungsrate in mittelschweren Rüstungen zu bewegen. Ab der 7. Stufe kann er dies sogar mit schweren Rüstungen.
- Waffentraining! Der Kämpfer erlangt diese Klassenfähigkeit

auf der 5. Stufe (S. 52). Durch diese Fähigkeit kannst du eine Gruppe von Waffen wählen, auf welche du einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe bekommst. Alle vier Stufen jenseits der 5. Stufe kannst Du eine weitere Waffengruppe bestimmen, während der Bonus aller vorherigen sich um +1 erhöht.

- Rüstungsmeisterschaft! Auf der 19. Stufe bekommt dein Kämpfer diese Klassenfähigkeit, welche ihm in Rüstungen eine SR 5/- gewährt.
- Waffenmeisterschaft! Analog zur Rüstungsmeisterschaft bekommt der Kämpfer diese Spezialfähigkeit auf der 20. Stufe. Der Kämpfer erwählt eine Waffe, mit der er im weiteren Verlauf alle kritischen Bedrohungen automatisch bestätigt und darüber hinaus den Multiplikator für kritische Treffer um eins erhöht.

Kleriker (S. 53)

Viele Änderungen beim Kleriker betreffen seine Zauberprogression, Domänen und die neue Fähigkeit Energie zu fokussieren (was „Untote Vertreiben“ oder „Befehligen“ ersetzt). Während Domänen nach wie vor noch Domänenzauber enthalten,

so gewähren sie nun darüber hinaus Fähigkeiten, welche die bisherigen Domänenfähigkeiten ersetzen:

- Kleriker verfügen nicht länger über das Talent Umgang mit schweren Rüstungen. Sollte dein Charakter eine schwere Rüstung tragen, musst du entweder das entsprechende Talent nehmen oder die Rüstung wechseln. SLs sollten im Falle einer magischen Rüstung Zugeständnisse machen, so dass sich lediglich der Typ ändert und die Eigenschaften bleiben.
- Die Fähigkeit Energie zu fokussieren (S. 54) ersetzt die Fähigkeit Untote zu vertreiben /befehligen. Mit einer Energiewelle heilt oder verletzt der Kleriker explosionsartig alle Untoten im Umkreis von 9 m. Natürlich können lebende Wesen dadurch ebenso geheilt oder verletzt werden. Tabelle 3-5 listet den Schaden oder die geheilten Lebenspunkte je Anwendung auf. Kleriker werden diese Fähigkeit nun 3x plus CH-Modifikator am Tag einsetzen können. Allerdings hat man dagegen einen Rettungswurf (SG= 10+1/2 Klerikerstufe + CH-Modifikator).
- Nimm dir Tabelle 3-5 zur Hand, um deine Zauber pro Tag zu

bestimmen. Die Anzahl könnte aufgrund der Fähigkeit Energie fokussieren, um damit zu heilen/verletzen, etwas geringer ausfallen als in 3.5 (weil die Notwendigkeit Zauber spontan in Heilzauber umzuwandeln wesentlich geringer ist). Beachte bitte, dass Kleriker von nun an ihre Zauber des 0. Grades unbegrenzt wirken können. Die vorgegebene Zahl in der Tabelle steht lediglich für die Anzahl unterschiedlicher Zauber, welche memorisiert werden können.

- Tausche die bisherigen Domänenfähigkeiten gegen die neuen aus (S. 56). Jede Domäne gewährt zunächst eine Fähigkeit auf der ersten Stufe und eine weitere im späteren Verlauf (gewöhnlich 6. oder 8. Stufe), je nach Domäne. Einige Zauberlisten der Domänen mussten ebenso angepasst werden; daher vergewissere dich dir die neuen Zauber zu notieren.

Magier (S. 63)

Die beiden einzigen Anpassungen beim Magier sind die neuen arkanen Schulen und die Klassenfähigkeit Arkane Verbindung. Führe nun folgende Schritte durch, um deinen Magier anzupassen:

- Wenn dein Magier in 3.5 ein Spezialist war, erhält er nun die gleichnamige arkane Schule. Diese gewährt ihm nach wie vor Bonuszauber wie in 3.5 und darüber hinaus ein Trio von weiteren Kräften. Die ersten beiden Kräfte erlangt der Zauberer bereits auf der ersten Stufe, während die dritte je nach Schule auf der 6. oder 8. Stufe ihm eröffnet wird. Lies diese Kräfte und vermerke sie auf deinem Charakterbogen. Wenn dein Charakter kein Spezialist war, bekommt er die „Allgemeine Schule“, welche ihm ein Paar von Kräften verleiht, jedoch keine Bonuszauber. Schau dir hierzu Seite 64 an und Seite 66ff. für eine Liste der arkanen Schulen.
- Beachte, dass Magier mit jeder arkanen Schule außer der allgemeinen Schule zwei entgegengesetzte Schulen wählen muss. Zauberer können die Zauber dieser entgegengesetzten Schulen kennen und memorieren, doch diese Zauber belegen dann zwei Zauberplätze statt einem.
- Auf der 1. Stufe können Magier eine arkane Verbindung mit einem Vertrauten oder einem Gegenstand eingehen. Dies

ersetzt die Klassenfähigkeit „Vertrauten beschwören“. Für Magier, die sich einen Vertrauten nehmen, sind die Regeln im Grunde unverändert. Diejenigen, die jedoch den Bund mit einem Gegenstand eingehen, können einen zusätzlichen Zauber pro Tag wirken, ohne diesen vorbereiten zu müssen, sind aber dabei auf diesen Gegenstand angewiesen und müsse diesen auch haben, um den Zauber adäquat wirken zu können. Notiere dir diese Entscheidung auf deinem Charakterbogen. Siehe Seite 64 für weitere Informationen.

- Beachte, dass Magier nun unbegrenzt Zauber des 0. Grades wirken können. Tabelle 3-16 gibt nur die Anzahl der Zauber an, die er an einem bestimmten Tag ausgewählt haben kann.

Mönch (S. 69)

Viele der charakteristischen Fähigkeiten wurden beim Mönch in den Regeln des Pathfinder Rollenspiels überarbeitet. Maßgeblich war dabei eine Anpassung der Mechanik des Schlaghagels, ein breiteres Spektrum an Bonustalenten und die Einführung des *Ki* Pools (auf dem viele andere

Fähigkeiten nun basieren). Führe folgende Schritte nun durch, um deinen Mönch anzupassen:

- Zusätzlich zu den Bonustalenten auf Stufe eins, zwei und sechs erhalten Mönche nun ein weiteres alle vier Stufen jenseits der 6. Stufe. Die Liste der verfügbaren Bonustalente wurde hierzu erweitert. Vergewissere dich also, dass du deine jetzigen Bonustalente mit denen aus der neuen Liste abgleichst (s. Seite 72). Des weiteren bekommen die Mönche nun den „Betäubenden Schlag“ bereits auf der ersten Stufe als Bonustalent. Auf höheren Stufen können sie sogar noch andere Effekte als „Betäubung“ damit für eine Runde verquicken, wenn sie „Betäubende Schläge“ anwenden (s. Seite 72).
- Der Grundangriffsbonus eines Mönchs entspricht nun seiner Stufe, wenn er mit einem Schlaghagel angreift. Seine Angriffe werden gewertet, als kämpfte er mit zwei Waffen (inklusive deren Verbesserungen auf höheren Stufen). Tabelle 3-10 fasst die Boni zusammen. Ändere Deinen Schlaghagel-Angriffsbonus auf die Werte in der Tabelle ab (inklusive etwaiger

Erhöhungen durch andere Klassen, welche dir mögliche Mehrfachangriffe mit deiner Primärwaffe erlauben). Beachte aber, dass andere Erhöhungen des Grundangriffsbonus nicht die Rate der Angriffe mit deiner Sekundärhand erhöhen, sowie die Bonustalente um solche Angriffe zu bekommen ebenso nicht erworben werden, solange du nicht die entsprechende Mönchs-Stufe erreichst.

- Der Mönchs-Bonus auf die RK hat sich ebenfalls verbessert. Konsultiere hierzu Tabelle 3-10, um die aktuellen Werte zu erfahren.
- Auf der 3. Stufe erlernt der Mönch eine Spezialfähigkeit, welche sich Manövertraining nennt. Sie verbessert seine Chancen bei Kampfmanövern. Für den Moment reicht es, dass Du Dir dieses Merkmal notierst, denn Kampfmanöver werden später besprochen (Schritt 5).
- Der *Ki*-Vorrat. Auf der 4. Stufe erhält dein Mönch von nun an diese Besonderheit, welche für eine Anzahl von Punkten steht, die dein Mönch pro Tag ausgeben kann, um erstaunliche Taten zu vollbringen (s. Seite 72). Auf der 4. Stufe hat der Mönch Punkte

in seinem *Ki*-Vorrat in Höhe von 2 + seinem WE-Modifikator. Dieser Grundwert steigert sich um eins alle zwei Stufen jenseits der 4. Stufe. Der Mönch könnte einen Punkt aus seinem *Ki*-Vorrat einsetzen, um sich schneller bewegen zu können, eine extra Attacke zu machen, oder einen Ausweichbonus auf seine RK zu bekommen. Auf der 5. Stufe könnte er mit solch einem Punkt sich sogar einen großen Bonus auf einen Fertigkeitwurf für Akrobatik zum Springen verschaffen, Auf der 7. Stufe ist er mittels der *Ki* Punkte sogar in der Lage sich selbst zu heilen, auf der 12. Stufe erschafft er eine Dimensionstür und auf der 19. Stufe wird er sogar ätherisch. Solange der Mönch wenigstens einen *Ki* Punkt übrig hat, zählen seine Unbewaffneten Attacken als magisch (rechtschaffen ab der 10. Stufe und als Adamant ab der 16. Stufe). Diese Fähigkeiten ersetzen jene welche mit dem *Ki* Schlag, „Unversehrtheit des Körpers“, „Weiter Schritt“ und „Körper lösen“ einhergehen.

- Auf der 15. Stufe erlangt der Mönch nach wie vor die „Vibrierende Handfläche“, was von nun an einmal täglich

eingesetzt werden kann.

- Schließlich, auf der 20. Stufe, gewährt die „Perfektes Selbst“-Fähigkeit dem Mönch eine SR 10/chaotisch.

Paladin (S. 73)

Auch der Paladin hat eine Reihe von Änderungen im Pathfinder RPG erfahren. Die größten Änderungen betreffen hier „Böses niederstrecken“, die „Handauflegen“-Fähigkeit und den Zusatz von weiteren Auras auf höheren Stufen. Führe folgende Schritte nun durch, um deinen Paladin anzupassen:

- Paladine erhalten ab sofort eine verbesserte Progression in der Rettungswurfskategorie Willen. Siehe hierzu Tabelle 3-11.
- „Böses niederstrecken“ funktioniert nun anders und ist schneller bzw. öfter erlernbar, wie Du Tabelle 3-11 entnehmen kannst. Wenn dein Paladin nun „Böses niederstrecken“ will, selektierst du ein Ziel und bekommst Boni gegen dieses eine Ziel, bis es erschlagen oder anderweitig besiegt wurde. Siehe Seite 73 für weitere Details.
- „Handauflegen“ kann nun am Tag $\frac{1}{2}$ x Paladin-Stufe + CH-Modifikator eingesetzt werden. Du kannst diese Fähigkeit als

eine Schnelle Aktion einsetzen, um Dich selbst zu heilen, oder als eine Standard-Aktion, um andere zu heilen. Hierbei heilst Du stets 1W6 Schaden pro Stufe als Paladin. Auf der 3. Stufe und alle drei weiteren danach erhält dein Paladin eine Gnade als besondere Fähigkeit. Diese heilt jeweils Effekte wie „erschöpft“ oder „verängstigt“ wann immer du das Handauflegen anwendest. Bestimme zunächst die Anzahl der Gnaden und wähle sie aus der entsprechenden Liste auf Seite 74.

- Ab der 4. Stufe kann der Paladin zwei Anwendungen seines Handauflegens opfern, um wie ein Kleriker positive Energie zu fokussieren. Dies heilt alle lebenden Kreaturen im Umkreis von 9m, oder wenn speziell gegen Untote angewendet, verletzt diese. Schau Dir hierzu Seite 75 für nähere Informationen an und Seite 54 für eine Erklärung wie das Fokussieren von Energie im Einzelnen funktioniert.
- Des Weiteren bekommt der Paladin wie bei 3.5 mit der 4. Stufe seine Zaubersprüche. Nur der Fortschritt hat sich verändert. Nutze Tabelle 3-11 um deine Zauber pro Tag zu ermitteln.

- Die 5. Stufe begünstigt den Paladin mit einem „Göttlichen Bündnis“, welches in zwei Formen auftreten kann: ein Reittier oder eine mit dem Himmel verbundene Waffe. Das mit dem Reittier funktioniert analog zur Klasseneigenschaft Tiergefährte beim Druiden (s. Seite 41). Die mit dem Himmel verbundene Waffe hingegen kann der Paladin täglich nur zeitlich begrenzt herbeirufen, was allerdings diverse Verbesserungen für die Waffe seiner Wahl bewirkt. Siehe hierzu Seite 76.
- Paladine verlieren die Klassenfähigkeit Krankheiten zu heilen (doch nicht per se), da dies nun als Gnade zur Verfügung steht (S. 74)
- Paladine erhalten neue Auren auf den Stufen 8, 11, 14 und 17. Notiere Dir diese Auren sobald dein Paladin die jeweilige Stufe erreicht. Eine Beschreibung zu den Auren findest Du auf Seite 73.
- Im Zenit seiner Laufbahn wird der Paladin mit Stufe 20 zum Heiligen Champion, was ihm neben einer SR 10/böse noch diverse andere Vorteile verschafft.

Schurke (S. 77)

Hier hat sich nur wenig geändert, wenn man von den zusätzlichen Tricks einmal absieht, welche auf den „Besonderen Fähigkeiten“ aus 3.5 aufbauen. Führe nun folgende Schritte durch, um deinen Schurken anzupassen:

- Hinterhältiger Angriff funktioniert nun auch gegen die meisten Konstrukte, Pflanzen und Untote allerdings nicht gegen Schleime, Elementare und körperlose Untote (s. S. 77).

Fallenfinden gewährt nun einen Bonus in Höhe von 1/2x Stufe als Schurke (mind. +1) auf alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um Fallen zu finden und zu entschärfen. Notier es dir besser. Tricks! –Auf der 2. Stufe lernst du deinen ersten Trick und alle zwei Stufen danach einen weiteren. Schurken können damit erstaunliche Taten vollbringen, in Windeseile Fallen entschärfen oder Feinde schlichtweg behindern. Auf der 10. Stufe erweitert sich die Liste der Fähigkeiten um größtenteils diejenigen, die du schon aus 3.5 kennst. Bestimme die genaue Anzahl an Tricks und treffe aus der Liste der Tricks und Verbesserten Tricks auf Seite 78 und Seite 80 deine Auswahl. Auf der 20. Stufe erhalten Schurken

die Fähigkeit „Meisterhafter Angriff“. Mit dieser Fähigkeit können Schurken Opfer ihrer hinterhältigen Angriffe sofort töten oder außer Gefecht setzen. Seite 80 enthält darüber weitere Details.

Waldläufer (S. 80)

Im Großen und Ganzen verhält es sich mit dem Waldläufer wie in 3.5. Doch auch hier hat es ein paar Anpassungen gegeben. Maßgeblich waren hier die neue Fähigkeit Bevorzugtes Gelände und die Erweiterung der Talentooptionen für die Kampfstile. Führe nun folgende Schritte durch, um deinen Waldläufer anzupassen:

- Es gab einige Änderungen bei den Kreatur-Typen bei der Klassenfähigkeit Erzfeind-. Solltest du für deinen Waldläufer Riesen oder Elementare als Erzfeind gewählt haben, wandelt sich das zu Humanoide (Riesen) oder einem der elementaren Externare. Die Tabelle auf Seite 81 listet die neuen Typen auf. Beachte, dass der Bonus gegen Erzfeinde nun auch für den Trefferwurf gegen diese gilt.
- Die Klassenfähigkeit „Spurenlesen“ (Seite 81) gewährt dir nicht mehr nur ein Bonustalent. Ferner erlaubt

sie dir die Hälfte Deiner Waldläuferstufen (abgerundet, jedoch mindestens +1) auf all deine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zu addieren, um Spuren zu verfolgen. Notiere dir am besten diesen Bonus separat neben der Fertigkeit Überlebenskunst.

- Kampfstile wurde durch Kampfstil-Bonustalente ersetzt. Diese Bonustalente erlangst Du auf der 2. Stufe und jeweils alle vier Stufen danach. Anstelle eines Sets von Talenten können Waldläufer nun aus einer knappen Liste von Bonustalenten wählen. Auf der 6. und 10. Stufe wird diese Liste abermals erweitert. Bestimme die Anzahl der Talente, die dein Waldläufer erhält und wähle aus der dazugehörigen Liste auf Seite 82.
- Mit der 3. Stufe wählt dein Waldläufer sein erstes Bevorzugtes Gelände. Auf diesem Gelände bekommst du einen Bonus auf Initiative und eine Reihe von Fertigkeitswürfen. Für alle fünf Stufen jenseits der 3. Stufe erhältst du ein weiteres Bevorzugtes Gelände und kannst den Bonus bei den bisherigen erhöhen (ähnlich wie beim

Erzfeind). Aus der folgenden Liste (auf S. 82 in der 2. Auflage) kannst du deine „Bevorzugten Gelände“ wählen, nachdem du vorher die genaue Anzahl bestimmt hast.

Dschungel
Ebene
Feuchtgebiete
Gebirge (einschließlich Hügel)
Kälte (Eis, Gletscher, Schnee und Tundra)
Planare Ebenen (auswählen, materielle Ebene kann nicht gewählt werden)
Städtisch (Häuser, Straßen und Kanalisation)
Unterirdisch (Höhlen und Verliese)
Wald (Laub- und Nadelwald)
Wasser (oberhalb und unterhalb der Oberfläche)
Wüste (Sand- und Steinwüste)

- Auf der 4. Stufe geht der Waldläufer den „Bund des Jägers“ ein. Dies kann zum einen ein Tiergefährte oder ein Bund mit deinen Abenteuerkollegen sein. Der Tiergefährte wird wie beim Druiden behandelt (S. 82), wobei deine Stufe als Waldläufer -3 (anstatt nur der Hälfte wie in 3.5) als effektive Stufe als

Druide gilt. Wenn du allerdings ein Bündnis mit deiner Gruppe eingehst, kannst du deinen Erzfeind-Bonus mit deiner Gruppe für eine beschränkte Frist pro Tag teilen. Die Entscheidung solltest du in jedem Fall notieren und ggf. die Werte für deinen Tiergefährten ausarbeiten. Mehr dazu auf Seite 41.

- Hochstufige Waldläufer bekommen gleich einen ganzen Sack voller neuer Fähigkeiten. Auf der 11. Stufe bekommt er die Fähigkeit „Beute“, welche ihm einen Bonus gegen ein bestimmtes Ziel verschafft. „Tarnung“ bekommt er auf 12. Stufe, anstelle der 13. „Verbessertes Entrinnen“ auf der 16. Stufe und „Verbesserte Beute“ auf der 19. Stufe. Die 20. Stufe macht den Waldläufer schließlich zum Meisterjäger, was ihn befähigt tödliche Hiebe gegen seine Erzfeinde auszuteilen. Sollte dein Waldläufer hierfür qualifiziert sein, solltest du auch das unbedingt notieren. Mehr dazu auf Seite 83.

III: Fertigkeiten

Das Fertigkeitssystem wurde grundlegend für das Pathfinder RPG

überarbeitet. Auch wenn das neue System einfach in der Anwendung, musst du deine Fertigungspunkte im Zuge dieser Konvertierung neu vergeben.

Die größte Änderung ist die Eliminierung und Kombination einer Reihe von Fertigkeiten. Zum Beispiel Verstecken und Schleichen wurden zu einer Fertigkeit zusammengefasst, die nun Heimlichkeit heißt. Tabelle C-2 fasst die Änderungen zusammen. Fertigkeiten, die mit einem „-“, markiert sind, wurden aus dem Spiel entfernt. Konzentration ist nicht mehr länger eine Fertigkeit sondern eine Fähigkeit, die jeder Zauberwirker hat. Siehe hierzu Seite 206 für nähere Infos und Regeln zum Errechnen deines Bonus auf diesen Wurf. „Seil benutzen“ ist nun Bestandteil von Klettern oder eine Funktion der Ringkampfregele, je nach Anwendung.

Des Weiteren hat sich die Art und Weise, wie die Charaktere neue Ränge erlangen, geändert. Charaktere bekommen nicht länger das 4-fache ihrer Fertigungspunkte auf der 1. Stufe. Des Weiteren kostet ein Rang in einer beliebigen Fertigkeit stets einen Punkt, unabhängig davon, ob es eine Klassenfertigkeit ist oder nicht. Beim Pathfinder Rollenspiel bekommen Charaktere mit Rängen in

Klassenfertigkeiten einen einmaligen Bonus von +3 auf diese Fertigkeiten. Und abschließend, permanente Änderungen deines Intelligenz-Attributwertes beeinflussen nun auch die Anzahl deiner Fertigungspunkte. Tabelle 4-1 (Seite 86) fasst die jeweiligen „Fertigungsstufen pro Stufe“ für dich zusammen. Alles zusammengenommen bedeutet dies, dass ein jeder Charakter schnell und einfach die Summe seiner Fertigungsstufen pro Stufe bestimmen kann und multipliziert diesen Wert mit der Summe seiner Stufen in der jeweiligen Klasse. Dies ergibt die Anzahl an Rängen, die er auf seine Fertigkeiten verteilen darf (Maximum ist die Gesamt-Charakterstufe). Nachdem die Fertigungsstufen verteilt wurden, erhält man einen einmaligen Bonus von +3 auf jede Fertigkeit, die eine Klassenfertigkeit einer Klasse ist, in der dein Charakter eine Stufe hat. Um deinen Charakter zu konvertieren suchst du dir am besten die Anzahl der Ränge, die er auf jeder Stufe seiner Klasse bekommt, heraus. Modifiziere diesen Wert mit dem IN-Modifikator des Charakters. Ist Dein Charakter ein Mensch kommen hier noch mal +1 hinzu. Als nächstes multiplizierst du diesen Wert mit der Summe der

Stufen in dieser Charakterklasse und wiederhole diesen Prozess für alle Klassen, die dein Charakter noch besitzt. Addiere abschließend diese Werte zusammen, um die Gesamtzahl der Ränge zu erhalten, die du für Fertigkeiten ausgeben kannst. Du kannst nie mehr Ränge in einer Fertigkeit besitzen wie du insgesamt Charakterstufen hast. Vergewissere dich, dass auch etwaige Boni durch Rasse oder Klassenfertigkeiten (wie z.B.: Bardenwissen, Fallenfinden oder Spurenlesen) berücksichtigt wurden. Als nächstes addierst du noch die Boni für Klassenfertigkeiten und Attributswerte zusammen, um den endgültigen Bonus in jeder Fertigkeit zu erhalten.

Zum Beispiel: Wenn dein Charakter ein menschlicher Barbar 4/Schurke 3 war mit einer Intelligenz von 12, so bekäme er 6 Ränge für jede Stufe Barbar und (4 Grund +1 Mensch +1 IN) und 10 Ränge für jede Stufe Schurke (8 Grund +1 Mensch +1 IN). Das wären dann 62 Ränge insgesamt. Er könnte nun bis zu 7 Ränge auf jede einzelne Fertigkeit verteilen, bis er insgesamt 62 ausgegeben hat. Er würde dann einen +3 Bonus auf jede Fertigkeit bekommen, die entweder eine Klassenfertigkeit des Barbaren oder

Tabelle C-2: Angepasste Fertigkeiten

3.5 Fertigkeit	Pathfinder Fertigkeit
Balance	Akrobatik
Entdecken	Wahrnehmung
Fälschung	Sprachenkunde
Informationen Sammeln	Diplomatie
Konzentration	-
Lauschen	Wahrnehmung
Schleichen	Heimlichkeit
Schlösser öffnen	Mechanismus ausschalten
Schriften entziffern	Sprachenkunde
Seil benutzen	-
Sprache sprechen	Sprachenkunde
Springen	Akrobatik
Suchen	Wahrnehmung
Turnen	Akrobatik
Verstecken	Heimlichkeit

des Schurken ist (dieser Bonus bleibt bei +3, selbst wenn er auf beiden Listen auftaucht).

IV: Talente

Die Charakter im Pathfinder Rollenspiel erhalten auf allen ungeraden Stufen ein Talent (1, 3, ...) im Gegensatz zu allen 3 Stufen wie in 3.5. Allgemein gesprochen bekommen konvertierte Charaktere jenseits der 6. Stufe ein zusätzliches Talent, die über der 13. Stufe zwei und jene über der 18. Stufe bekommen drei. Tabelle 3-1 auf Seite 30 listet die Anzahl der

Talente auf, die ein Charakter im Zuge seines Aufstiegs erlangt. Ermittle die Anzahl und notiere, wie viele Talente du dir noch nehmen darfst.

Während viele Talente angepasst wurden, wurden einige andere komplett aus dem Spiel genommen und wiederum viele andere hinzugefügt. Sollte dein Charakter ein Talent besitzen, das entfernt wurde, dann wähle dir aus denen in Kapitel 5 vorgestellten ein Neues aus. Überprüfe ebenso auch den Inhalt deiner übernommenen Talente, ob sich da etwas geändert hat. Sollten diese nicht mehr zu Deinem

Charakterkonzept passen, wird dein SL dir bestimmt erlauben andere, besser passende Talente dafür zu wählen.

Die folgenden Talente wurden aus dem Spiel genommen: Agil, Flinke Finger, Sorgfalt, Spuren lesen, Spürnase und Unterhändler. Folgende Talente wurden umbenannt: Zusätzliches Vertreiben ist nun Zusätzliches Fokussieren und Verbessertes Vertreiben ist nun Verbessertes Fokussieren.

Tabelle 3-C fasst einige Talente zusammen, die du vielleicht in Erwägung ziehen möchtest, wenn du deinen Charakter neu aufbaust. Die Details zu diesen Talenten können auf Seiten 113ff im Grundregelwerk nachgelesen werden.

V: Weitere Statistiken und Ausrüstung

Neben den grundlegenden Entscheidungen für deinen Charakter, gibt es noch eine Reihe von anderen kleineren Anpassungen, die du noch vornehmen musst. Diese sind in kurze Abschnitte aufgeteilt und werden, wie folgt, beschrieben:

Trefferpunkte (TP): Einige der Klassen bekommen nun einen regelrechten Schub in Form von Trefferwürfeln, die sie benutzen, um ihre Trefferpunkte auszuwürfeln.

Solltest du Stufen als Barde, Schurke, Waldläufer, Hexenmeister oder Magier haben, so erhöhen sich Deine TP der (aller) 1. Stufe um 2 und um 1 für alle weiteren. Wenn beispielsweise dein Charakter ein Kämpfer 4/Schurke 3 wäre, bekämst du insgesamt 3 TP hinzu (1 TP für jede Stufe Schurke). Vier wären es nur dann, wenn die allererste Stufe des Charakters Schurke und nicht Kämpfer gewesen wäre (2 TP für Schurke 1 und 2 für die anderen Schurken-Stufen).

Bevorzugte Klasse: Jeder Charakter hat eine bevorzugte Klasse, welche bei der Erschaffung bestimmt wird. Für jede Stufe, die du in dieser Klasse hast, bekommst Du entweder je 1 Fertigerang oder je einen TP. Stufen in anderen Klassen oder gar Prestige Klassen gewähren dir nicht diesen Bonus. Beachte, dass Halbfelfen zwei bevorzugte Klassen haben können und somit in den Genuss des Bonus kommen, wann immer sie in der einen oder anderen Klasse aufsteigen.

Ausrüstung: Obwohl der Großteil der Ausrüstungsgegenstände unverändert blieb, musste doch ein Teil angepasst werden. Waffen blieben gleich, bis auf die wenigen die aus Gründen der Spielbalance angepasst wurden.

Sollte dein Charakter schwere oder mittelschwere Rüstung tragen, so bekommt dieser einen +1 Rüstungsbonus. Leichte hingegen bleiben unverändert. Der übrige Großteil der Ausrüstung bleibt ebenfalls unverändert. Streitrösler haben eine Kampfausbildung und gelten nun als kampfsicher (s. Fertigkeit Mit Tieren umgehen auf Seite 101). Einige Preise wurden ebenso angepasst, aber das sollte deine Konvertierung nicht beeinflussen.

Magische Gegenstände: Mit ganz wenigen Ausnahmen sind noch alle magischen Gegenstände im Spiel. Dennoch solltest du dir die Beschreibungen jedes deiner Gegenstände noch einmal durchlesen, um die etwaigen Änderungen kennenzulernen (s. Kapitel 15). Besonders wichtig: Jeden Gegenstand, der einen Bonus auf eine Fertigkeit gab, solltest du dir einmal genauer ansehen, da die Fertigkeit sich vielleicht verändert hat. Das *Amulett der Gesundheit*, *Ogerkrafthandschuhe* und *Handschuhe der Geschicklichkeit* wurden verändert. Jeder dieser Gegenstände ist nun ein Gürtel, was bedeutet, dass du nicht alle nutzen können wirst. Es gibt jedoch Gürtel im Grundregelwerk, die

Boni auf mehrere Attribute geben, weswegen dein SL im Zuge der Konvertierung dir gestatten könnte deine Gegenstände zu einem Gürtel zusammen zu fassen. Ähnliches gilt für Gegenstände, die mentalen Fähigkeiten aufwerten. Der *Umhang des Charismas*, das *Stirnband des Intellekts* und *Amulett der Weisheit* haben nun alle den Ausrüstungsplatz Stirnband. Solltest du einen Gegenstand nicht benutzen können, wird dir dein SL sicherlich gestatten es zum vollen Preis im Zuge der Konvertierung zu verkaufen, um dafür wiederum einen anderen Gegenstand zu wählen. SLs sind daher angehalten in diesem Sinne etwas kulanter zu sein.

Kampf-Manöver: Im Pathfinder RPG wurden Ansturm, Entwaffnen, Ringen, -berennen, Zerschmettern und zu Fall bringen zu einem Mechanismus zusammengefasst: dem Kampfmanöver. Jeder Charakter hat ein Kampfmanöverbonus (KMB), welcher sein in Sachen Kampfmanöver repräsentiert. Des Weiteren hat jeder Charakter auch eine Kampfmanöververteidigung (KMV), welche den SG für jedermann darstellt, der ein Über gegen dich ausführen will.

Nimm die folgende Formel, um deinen KMB und KMV zu

bestimmen. Beachte jedoch, dass KMB und KMV einen Größenmodifikator berücksichtigen, welcher wie folgt ist: Mini -8, winzig -4, sehr klein -2, klein -1, mittelgroß +0, groß +1, riesig +2, gigantisch +4, kolossal +8.

$$\text{KMB} = \text{GAB} + \text{ST-Modifikator} + \text{Größenmodifikator}$$

$$\text{KMV} = 10 + \text{KMB} + \text{GE-Modifikator}$$

Darüber hinaus können jegliche Boni die man auf Nahkampfangriffe aufgrund von Zaubern oder magischen Gegenständen bekommt (wie *Segen* oder *Hast*) hinzuaddiert werden. Ein Charakter darf sogar die meisten Boni für seine RK auf seine KMV rechnen, mit Ausnahme von Rüstungs-, Schild- und natürlicher Rüstungsbonus (Ausweichen und Ablenkung dürften hier die häufigsten sein). Achte auf diese Werte auf Deinem Charakterbogen. Auf Seite 198 findest du weitere Informationen zu Kampfmanövern.

Zaubersprüche: Bis auf einige wenige ist der Großteil der Zaubersprüche in diesem Spiel unverändert geblieben. Du solltest daher dir jeden Zauber noch einmal durchlesen, den du später im Spiel einsetzen möchtest. Der Zauber

Verwandlung allerdings wurde komplett geändert. Er ist nun ein Zauber 5. Grades, auf dem eine Reihe von Zaubern der Unterschule der Verwandlung fußt. Wenn dein Charakter ein Wandler ist oder Zugriff auf diesen Zauber hat, wirst du können sicherlich ähnliche Zaubere dazu interessant für dich sein, wie z.B. *Bestiengestalt*, *Drachengestalt*, *Elementargestalt*, *Pflanzengestalt* *Riesengestalt*.

Erfahrungspunkte: Zum Schluss bleibt da noch das Erfahrungpunktesystem, was sich im Pathfinder Rollenspiel ein wenig gewandelt hat. Das erste was du tun solltest, ist Deinen SL zu fragen, welche Art von Spiel im Sinne der Charakterprogression er führen möchte. Es gibt drei Grundtypen: schnell, mittel und langsam. DnD 3.5 basierte auf einem schnellen Progressionsmodell, weswegen viele bestehende Spiele auf dieser Schiene weiter machen werden. Frage deinen SL aber lieber noch mal, um sicher zu gehen.

Als nächstes prüfst du, ob du schon mehr als die Hälfte deiner neuen Stufe erreicht hat, wobei du hierfür noch die EP-Tabelle aus DnD 3.5 zu Grunde legst. Wenn ja, setze deinen Charakter auf die Mitte der selben (in Pathfinder) Stufe. Siehe

hierzu Tabelle 3-1 auf Seite 30.

Einige SLs möchten lieber eine exaktere EP-Konvertierung, wobei du den prozentualen Wert zwischen den Stufen ermittelst und entsprechend in das Pathfinder-System überträgst. Stimme dich diesbezüglich vorher mit deinem SL ab, für welche der beiden Methoden er sich entscheidet.

NSC-Konvertierung

Der Ablauf für NSCs ist wie bei den SCs. SLs, welche die Konvertierung durchführen, haben an dieser Stelle zwei Optionen: Die erste ist eine komplette Anpassung, bei der der SL die selben Schritte und Punkte durchlaufen sollte wie bei einem SC. Das sollte man sich allerdings nur für wirklich wichtige NSCs aufheben, wie z.B. wichtigere oder Erzbösewichte und Charaktere, die immer wiederkehrende Rollen in der Kampagne haben. Die zweite Version ist eine Schnell-Adaption für Standard-NSCs, welche nur in einer Begegnung auftauchen oder deren Werte wahrscheinlich nicht für das Spiel relevant sind.

Schnell-Konvertierungen können, soweit es gebraucht wird um die Handlung fortzuführen, im Spiel auf die Schnelle gemacht werden. Du kannst ruhig die jeweiligen Zahlen

auf einem Notizzettel notieren, wenn die Situation aufkommt, um erst einmal mit dem Spiel weiter machen zu können. Bei der zweiten Methode solltest Du auf folgendes achten: Wenn eine Fähigkeit oder ein Wert nicht erwähnt wird, nimm an, dass sie/es unverändert ist. Beachte auch, dass der HG für NSCs in Pathfinder um 1 reduziert ist und Höhe der EP-Belohnung sollte entsprechend angepasst werden.

Schritt 1: Addiere für deinen NSC 1 TP pro Stufe als Barde, Commoner, Experte, Waldläufer, Schurke, Krieger, Hexenmeister oder Magier. Zusätzlich addierst du noch weitere TP in Höhe der höchsten Stufe, die dein NSC in einer Klasse hat, um seinen Bonus für die bevorzugte Klasse zu definieren.

Schritt 2: Kalkuliere die Werte für KMB und KMV deines NSCs mit der folgenden Formel unter Berücksichtigung des speziellen Größenmodifikators: -8, winzig -4, sehr klein -2, klein -1, mittelgroß +0, groß +1, riesig +2, gigantisch +4, kolossal +8.

$$\text{KMB} = \text{GAB} + \text{ST-Modifikator} + \text{Größenmodifikator}$$

$$\text{KMV} = 10 + \text{KMB} + \text{GE-Modifikator}$$

Schritt 3: Ändere die Fertigkeiten

des NSCs entsprechend der Konvertierungen in Tabelle C-2 dieses Dokuments. Berechne NICHT die Boni neu! Es mag vielleicht von den Werten und Boni her nicht so genau sein wie eine komplette Anpassung, aber das beeinflusst das Spiel nur geringfügig. Achtung: Wenn Du zwei DnD 3.5 Fertigkeiten haben, die beide zu derselben Pathfinder-Fertigkeit zusammengefasst werden, nimm bitte den höheren Rang der beiden Fertigkeiten und lasse die andere außer Acht.

Schritt 4: Addiere zusätzliche Talente entsprechend der Gesamtstufe des NSCs. Wenn der NSC über der 6. Stufe ist, addiere 1 Talent. Wenn er über der 13. ist, addiere 2 und wenn er über der 18. Stufe ist, addiere 3 Talente,

Schritt 5: Zum Schluss musst Du noch die letzten Anpassungen machen für die Klasse(n) des NSCs. Entgegen der kompletten Anpassung, deckt die schnelle nur die Schwerpunkte der Klasse ab. Das nun folgende fasst die Hauptänderungen zusammen.

- **Barbar:** Er bekommt pro Tag Runden für seinen Kampfrausch in Höhe von 4 + KO- Modifikator +2 pro Barbaren-Stufe über der ersten. Füge außerdem eine

Kampfrauschkraft für alle 2 Stufen als Barbar hinzu.

- **Barde:** Er bekommt pro Tag Runden für seine Bardenauftritte in Höhe von 4 + sein CH-Modifikator +2 pro Stufe als Barde über der ersten. Füge außerdem eine auf den folgenden Stufen diese Darbietungsarten hinzu: 1. Ablenkung, 8. Klagelied, 12. Erfrischender Auftritt, 14. Lied der Furcht und 20. Tödliche Melodie.
- **Druide:** Führe eine Schnell-Konvertierung beim Tiergefährten des Druiden durch.
- **Hexenmeister:** Gib ihm entweder die arkane Blutlinie oder streich den Vertrauten und gib ihm eine andere Blutlinie. Ergänze die „Bekanntes Bonuszauber“ seiner Stufe entsprechend, das Geheimnis des Blutes und jegliche Mächte des Blutes, die er aufgrund seiner Stufen erworben hat. Dann bekommt er noch Materialkomponentenlos zaubern als Bonus-Talent und ein Blutlinien-Talent auf der 7., 13. und 19. Stufe.
- **Kämpfer:** Gib ihm ein +1 auf Treffer- und Schadenswürfe ab der 5. Stufe. Steigere diesen Bonus auf +2 auf der 9., auf +3

auf der 13. und +4 auf der 17. Stufe. Auf der 3. Stufe erhöhst du seine Bewegungsrate für mittelschwere Rüstungen. Auf der 7ten dann auch für Schwere.

- **Kleriker:** Gib ihm auf jeden Fall das Talent Umgang mit Schweren Rüstungen, wenn er eine solche trägt. Füge auch des Klerikers neue Domänenkräfte hinzu. Dann berechnest Du die Wirkung durchs Energie fokussieren und den SG, was du ebenfalls auf dem Charakterbogen des NSCs vermerken solltest.
- **Magier:** Ändere die Spezialisierung des NSC-Magiers in die entsprechende arkane Schule ab. Gib ihm die allgemeine Schule, falls er kein Spezialist ist. Dann brauchst du ihm nur noch die jeweiligen Kräfte der arkanen Schule auf den aufgelisteten Stufen zu geben.
- **Mönch:** Berechne unter Berücksichtigung von Tabelle 3-10 den Angriffsbonus des Mönchs neu, wenn er einen Schlaghagel ausführt. Ergänze auf der 4. Stufe den *Ki*-Vorrat in Höhe von 1/2-Stufe als Mönch + WE-Modifikator. Denk daran, die Stufe des Mönchs als GAB zu nehmen, wenn Du seinen KMB

berechnest und addiere seinen WE-Modifikator und seinen Mönchs-RK-Bonus zu seiner KMB.

- **Paladin:** Erhöhe den Willenswurf. Auf 2. Stufe fügst du Handauflegen pro Tag in Höhe seiner 1/2 Stufe als Paladin + sein CH-Modifikator hinzu. Füge ebenso 1x Gnade pro 3 Stufen als Paladin hinzu. Ergänze diese Auren auf den folgenden Stufen: 8. Aura der Entschlossenheit, 11. Aura der Gerechtigkeit, 14. Aura des Glaubens, 17. Aura der Rechtschaffenheit. Stufe 20 macht ihn dann Heiliger Champion.
- **Schurke:** Füge 1 Trick auf der 2. Stufe 2 und einen weiteren alle zwei Stufen nach der 2. Stufe hinzu. Werte dabei die DnD 3.5 Spezialfähigkeiten des Schurken als Tricks des Schurken. Ergänze noch den Meisterhaften Angriff auf der 20. Stufe.
- **Waldläufer:** Führe eine Schnell-Konvertierung beim Tiergefährten des Waldläufers durch. Gib dem Waldläufer dann auf Stufe 3 einen +2 Bonus auf Initiative, Wissen (Geographie), Wahrnehmung, Heimlichkeit und Überlebenskunde im Bevorzugten Gelände. Erhöhe

diesen Bonus alle fünf Stufen jenseits der 3. Stufe um +2. Auf der 11. Stufe kommt dann noch die Klaassenfähigkeit Beute hinzu, auf der 16. Stufe Verbessertes Entrinnen, auf der 19. Stufe Verbesserte Beute und schließlich Meisterjäger auf der 20. Stufe.

Teil 2: Konvertierungsregeln

Seit der Einführung der DnD 3.5 – Regeln gab es ein Flut von Büchern mit neuen Regeln über Talente und Zauber bis über Prestigeklassen und Monster. Du wirst sehen, dass viele neue Regelemente konform gehen mit dem neuen Spiel in *Pathfinder Adventure Path*, *Pathfinder Modul*, *Pathfinder Chronicles* und *Pathfinder Companion* Produkten. Denn alle DnD 3.5 – Regeln können mit leichten Änderungen übernommen werden. Dieser Teil des Leitfadens gibt dir Tips und Tricks beim Umsetzen der bekanntesten Regelemente im Spiel.

Völker

Das Konvertieren von Völkern ist ein einfacher Prozess. Die meisten Völkern im Pathfinder Rollenspiel erhalten jeweils einen +2 Bonus

auf ein physisches und ein mentales Attribut (ST, GE, KO und IN, WE, CH). Weiterhin bekommen die meisten Rassen noch einen –2 Malus auf ein Attribut. Wenn das Volk, das du konvertieren möchtest, jedoch nicht diesen Vorgaben entspricht, solltest Du die entsprechenden Boni und Mali hinzufügen bzw. darauf anwenden, um sie gleichwertig gegenüber den anderen zu machen. Die meisten anderen Klassenfähigkeiten können unverändert bleiben, aber du solltest etwaige Boni auf Fertigkeiten, welche kombiniert, zusammengefasst bzw. entfernt wurden, prüfen und diese entsprechend anpassen.

Grundklassen

Von allen Regelementen ist das Konvertieren von Grundklassen, das Thema, welches sorgfältigste Überlegung erfordert. Die meisten Klassen benötigen nur ein kleines Update, um mit denen des Grundregelwerkes gleichzuziehen. Der erste Schritt ist sicherzustellen, dass die TWs und der GAB einander angeglichen werden. Wenn die Klasse eine niedrige GAB-Progression hat (wie der Magier), sollte ein W6 für die Trefferwürfel verwendet werden. Klassen mit einer mittleren GAB-Progression

hat (wie der Kleriker), sollten einen W8 und die mit einer hohen, (wie der Kämpfer), einen W10 für ihre TWs verwenden. Generell sollte eine Klasse, die in 3.5 keinen W12 hatte, in Pathfinder auch keinen bekommen.

Neben dieser einfachen Korrektur, sind andere klassenbedingte Änderungen von der jeweiligen Klasse abhängig. Als die Grundklassen von Pathfinder neu definiert wurden, hatten wir folgendes im Hinterkopf:

- Klassen sollten noch etwas anderes als GAB und Rettungswurf-Progression auf jeder Stufe erhalten. Wenn die Klasse, die du konvertieren möchtest, „unvollständig“ ist, solltest du den Zusatz von ein paar simplen Fähigkeiten in Erwägung ziehen, um ihren Nutzen zu erhöhen.
- Klassen sollten etwas wirklich Ausgefallenes auf Stufe 20 bekommen. Dieser Schlusspunkt sollte es wirklich erstrebenswert machen, die Höhen der Macht in einer Klasse zu erlangen. Es ist nicht zwingend aber ein großartiges Instrument, Spieler zu ermutigen in einer Klasse zu bleiben.
- Klassenfähigkeiten sollten auf

der Stufe des Charakters in dieser Klasse basieren und nicht auf seiner Gesamtstufe. Das belohnt diejenigen noch zusätzlich Einzelklasse zu spielen, selbst wenn die eine Stufe mal nur wenig bringt.

- Starke Einschränkungen bei der Einsatzvielfalt einer Klasse und seiner Schlüsselfähigkeiten sollten gelockert werden. Der Hinterhältige Angriff ist ein gutes Beispiel (da du nun eine größere Bandbreite an Kreaturen damit angreifen kannst, ist die Schlüsselfähigkeit des Schurken jetzt weitaus vielseitiger einzusetzen).
- Ergänze neue Fähigkeiten. Versuche es zu vermeiden, Fähigkeiten zu streichen. Das macht die Übertragung viel einfacher, denn alles was du bei deinem Charakter tun musst, ist zu ergänzen. Versuche es ebenso zu vermeiden, Schlüsselfähigkeiten auf höhere Stufen zu verlegen, denn das könnte sie dann evtl. nicht mehr für Prestigeklassen oder bestimmte Talente qualifizieren lassen.
- Zur Ausgewogenheit vergleiche die übertragene Klasse mit den bestehenden Grundklassen im

Grundregelwerk. Achte dabei besonders auf Klassen, die die gleiche oder eine ähnliche Rolle übernehmen. Wenn die konvertierte Klasse deutlich besser oder schlechter als die Grundklasse ist, sind weitere Überarbeitungen vermutlich angebracht.

Talente

Die meisten Talente kommen im Pathfinder Rollenspiel ohne oder mit nur wenigen Änderungen aus. Du solltest dir dennoch jedes einzelne Talent erneut durchlesen, um sicher zu stellen, dass es nicht Regelemente enthält, welche signifikant geändert wurden. Wenn Du ein Talent konvertierst, achte dabei auf die folgenden einfachen Punkte:

- Wenn das Talent sich in irgendeiner Form auf Fertigkeiten bezieht, wie beispielsweise bei den Voraussetzungen oder den Vorteilen, dann stell sicher, dass die jeweilige Fertigkeit nicht umbenannt oder gar ganz aus dem Spiel genommen wurde. Wenn das Talent beim Charakter eine gewisse Mindestanzahl von Rängen in einer bestimmten Fertigkeit voraussetzt, so ändere die Anforderung um -3 Ränge ab

(Minimum 1 Rang).

- Wenn das Talent etwas mit der Erschaffung magischer Gegenstände zu tun hat, ignoriere alle Einträge bezüglich EP-Kosten, die während der Erschaffung ggf. anfielen.
- Wenn das Talent etwas mit der Vertreibung von Untoten zu tun hat, so fußt es jetzt auf den Spielmechaniken des Fokussierens von Energie. Jene, welche explizit von dem Vertreiben von Untoten oder Befehligen von Untoten handeln, sollten Untote Vertreiben bzw. Untote Befehligen als zusätzliche Voraussetzung haben.

Gepäck und Ausrüstung

Mit ganz wenigen Ausnahmen können Gepäck und Ausrüstung ohne jegliche Änderungen übernommen werden. Wenn Du allerdings eine neue Art von Rüstung konvertierst, denk daran den RK-Bonus um +1 zu verbessern, wenn es sich um eine mittelschwere oder schwere Rüstung handelt. Wenn du ein anderes nicht-magisches Ausrüstungsstück überträgst, überprüfe vorher etwaige Verweise, welche sich auf eine Fertigkeit beziehen, die umbenannt, geändert oder komplett aus dem Spiel entfernt wurde, um den

Gegenstand adäquat zu übertragen.

Zaubersprüche

Im Großen und Ganzen können Zauber ohne Anpassung verwendet werden. Aber es gibt auch ein paar Ausnahmen. Wenn Du einen Zauber erneut durchliest, um ihn im Spiel zu verwenden, solltest Du das folgende nicht außer Acht lassen:

- Jeglicher 3.5 Zauber, der auf den Regeln des Zaubers *Verwandlung* aufbaut, sollte nun ein Element der Unterschule der Verwandlung sein und so verändert werden, dass er in das neue System passt.
- Prüfe, ob der Zauber sich irgendwie auf Fertigkeiten bezieht, so wie bei den Talenten, um seine Kompatibilität zu gewährleisten.
- Wenn der Zauber den Anwender EPs kostet, so bekommt er nun eine zusätzliche Materialkomponente, deren Preis grob 5x den EP-Kosten entspricht.
- Wenn der Zauber permanent Stufen raubt oder sonst irgendwie damit zu tun hat, verursacht er nun permanente negative Stufen. Beachte auch, dass jeder Zauber des 6. Grades oder niedriger, der Leben wiederherstellt, auch zwei

permanente negative Stufen mit sich bringt, während Zauber des 7. und 8. nur eine negative Stufe als Nebenwirkung haben. Nur die Zauber des 9. Grades vermögen es den Toten das Leben ohne negative Stufen wieder zu schenken.

- Von Zaubern, die komplette Immunität vor bestimmten Effekten oder Bedingungen bewirken, ist abzuraten und sollten daher als sehr mächtige Magie gehandelt werden. Zauber niedrigen Grades, die Immunitäten verleihen, sollten nun besser nur noch Resistenzen in Form von Boni gewähren, um vor solchen Bedingungen oder Effekten zu schützen.
- Von Zaubern, die Wesen komplett aus dem Kampf entfernen, ist gleichfalls abzuraten. Wenn sie schon eingesetzt werden, dann sollten sie wenigstens einen Rettungswurf gestatten und auch andere Möglichkeiten zur Aufhebung für einfallsreiche Ziele beinhalten. Hochstufige Zauber bilden hier die Ausnahme, doch sollten diese auch sparsam eingesetzt werden.
- Zauber, die jemandem den sofortigen Tod bringen, sollten stattdessen massiven Schaden

verursachen. Siehe Dir hierzu die Zauber *Finger des Todes* und *Schneller Tod* als Beispiele mal an. Dies erhält den Zaubern ihren todbringenden Charakter, doch verhindert es ebenso, dass SCs mit hunderten von TPs wegen eines einzigen gescheiterten Rettungswurfs sofort leblos umfallen.

Prestigeklassen

Die Abwicklung bei der Konvertierung einer Prestigeklasse in das Pathfinder Rollenspiel ist nahezu identisch mit dem Prozess bei der Konvertierung einer Grundklasse, ja sogar einfacher, da die meisten Prestigeklassen weniger komplex sind als Grundklassen. Wie auch immer, es gibt hierzu auch ein paar Regeln, die der Durchsicht bedürfen:

- Die Progression der Rettungswürfe bei Prestigeklassen ist ein wenig anders als bei Grundklassen und das hauptsächlich, weil es angedacht ist, diese Klassen nicht bereits auf der ersten Stufe zu wählen. Benutze daher Tabelle C-4, um die Rettungswurf-Progression für deine Prestigeklasse zu bestimmen. Die Progression „Gut“ bezieht sich auf jede RW-Progression, die

in DnD 3.5 mit +2 begann. Die Progression „Durchschnitt“ sollte man auf den Rest anwenden.

- Vergewissere dich die Voraussetzungen (und den Rest) für die Prestigeklasse zu überprüfen, aufgrund all der Fertigkeiten, die verändert oder aus dem Spiel genommen wurden, und passe sie entsprechend an. Darüber hinaus sollten die Rang-Anforderungen denen aus 3.5 weniger 3 entsprechen (Minimum 1 Rang). Beachte aber, dass manche Prestigeklassen nicht genau nach diesem Schema verfahren und du daher diese Anforderungen gründlich überdenken solltest.
- Prestigeklassen sollten auch einige wenige Klassenfertigkeiten mit sich bringen, aber viele davon werden denen gleichen, die man in der qualifizierenden Klasse erwerben konnte. Fokussiere alle Klassenfertigkeiten auf das Kernkonzept der Klasse und streiche die übrigen.

Fallen

Fallen bedürfen nur einer kleinen Überarbeitung. Alle Verweise, die sich auf die Fertigkeiten Lauschen, Entdecken und Suchen

Tabelle C-4: Rettungswurf-Progression für Prestigeklassen

Stufe	Gut	Durchschnitt
1	+1	+0
2	+1	+1
3	+2	+1
4	+2	+1
5	+3	+2
6	+3	+2
7	+4	+2
8	+4	+3
9	+5	+3
10	+5	+3

beziehen, sollten von nun an mit Wahrnehmung verknüpft sein. Ebenso sollte jedweder Bezug auf Schlösser Öffnen nun auf Mechanismus ausschalten verweisen. Darüber hinaus sollten auch alle anderen Bezüge auf Fertigkeiten unter die Lupe genommen und auf Änderungen überprüft werden.

Magische Gegenstände

Im Allgemeinen benötigen die magischen Gegenstände keine Anpassung, bis auf jene, die Fertigkeiten referenzieren (wie bei Talenten, Prestigeklassen und anderen Abläufen). Achte beim Konvertieren etwaiger magischer Gegenstände auf die nun folgenden einfachen Tipps:

- Die Erschaffung magischer Gegenstände beinhaltet nun keine EP-Kosten mehr. Doch im Gegensatz zu Zaubersprüchen beeinflusst dies nicht den Herstellungspreis des Gegenstandes.
- Jeglicher Gegenstand, der ein Attribut verbessert, sollte in einen Gürtel bzw. Stirnband umgewandelt werden. (Ausnahmen sind zwar möglich, sollten aber sehr selten sein und mindestens 1,5x so viel kosten.)
- Magische Gegenstände, die sich auf Zauber beziehen oder wie diese funktionieren, sollten unter denselben Gesichtspunkten wie Zauber unter die Lupe genommen werden.

Flüche, Krankheiten und Gifte

Diese drei Elemente wurden neu gestaltet und in einem System als Gebrechen zusammengefasst. Wenn du diese Elemente in dein Spiel importierst, solltest du die folgende kleinen Tipps beherzigen:

- Art und SG ändern sich nicht.
- Einige der Gebrechen haben eine Inkubationszeit (üblicherweise Krankheiten). Das ist eine zeitliche Periode bevor das Gebrechen ausbricht und seinen Lauf nimmt. Bei Krankheiten ist das i.d.R. ein Tag, könnte aber auch mal variieren. Benutze die Inkubationszeit der Krankheit als die Zeit, bis die Krankheit ausbricht. Darüber hinaus haben die meisten eingenommenen Gifte eine Inkubationszeit von 10 Minuten, wohingegen die Kontaktgifte meist schon nach 1 Minute wirken.
- Als nächstes kommt die Frequenz. Dies zeigt auf, wie häufig ein SC einen Rettungswurf machen muss, um die Auswirkungen des Gebrechens abzuwenden, sobald die Inkubationszeit verstrichen ist, sofern ine angegeben ist. Bei Flüchen ist diese Periode unterschiedlich, doch i.d.R. einmal pro Tag und bei Krankheiten fast ausnahmslos einmal pro Tag. Bei Giften wiederum ist Häufigkeit in

den meisten Fällen begrenzt, was für den SC bedeutet, dass er eine feste Anzahl von Rettungswürfen machen muss, bevor die giftige Wirkung nachlässt, wobei das auch vorher unterbunden werden kann, wenn entsprechende Heilungskonditionen erfüllt sind bzw. wurden. Um die Häufigkeit bei Giften zu bestimmen, bestimme zunächst den maximalen Attributsschaden, den das Gift womöglich anrichtet gemäß DnD 3.5 und gleiche das Ergebnis mit Tabelle C-5 ab. Die Einträge unter Frequenz geben die Häufigkeit wieder, mit der ein Rettungswurf gemacht werden muss, indem man den maximalen Schaden durch die aufgeführte Zahl teilt (außer bei 7 oder weniger, in welchem Fall der Maximale Schaden als Häufigkeit gilt). Alle Werte sollten zur nächsten geraden Zahl aufgerundet werden. Beachte jedoch, dass eingenommene Gifte einen Rettungswurf pro Minute verlangen, während die übrigen einen pro Runde verlangen. Ein Beispiel: Wenn ein Verletzungsgift einen Maximalen Schaden von 16 Punkten ST-Schaden macht, hätte es eine Frequenz von 1/Runde für 6 Runden (16:3 und dann aufgerundet zu 6).

Tabelle C-5: Giftfrequenzen und Effekte

Max 3.5 Schaden	Frequenz	Effekt
1-7	Max. Schaden	1 Schaden
8-14	Max. Schaden/2	1d2 Schaden
15-23	Max. Schaden/3	1d3 Schaden
24-35	Max. Schaden/4	1d4 Schaden
36+	Max. Schaden/6	1d6 Schaden

- Abschließend gibt es da auch noch die Effekte. Bei Flüchen und Krankheiten ist das in den meisten Fällen unverändert. Das heißt, dass einige Krankheiten einen initialen Effekt haben, der eintritt wenn der erste Rettungswurf fehlschlägt und einen sekundären Effekt, der bei jedem weiteren fehlgeschlagenen Rettungswurf eintritt. Im Falle von Giften ermittle den maximalen Schaden, den das Gift in DnD 3.5 machen könnte, und sieh in Tabelle C-5 nach. Die Effekt-Spalte gibt dir die Größe des Schadens an, der (vom gleichen Typ) jedes Mal angerichtet wird, wenn ein Rettungswurf daneben geht (mit Ausnahme des ersten -Rettungswurfs, wenn der Effekt eine Inkubationszeit hat). Wenn allerdings ein Gift auf mehrere Arten Schaden austeilte, sollten diese separat berechnet werden.

- beim zweiten (12 maximal), würde es konvertiert nur noch 1W3 ST- und 1W2 IN-Schaden bei jedem gescheiterten Rettungswurf anrichten.
- Jedes Gebrechen hat einen Abschnitt über Heilung. Er beschreibt, wie viele Rettungswürfe erfolgreich gemacht werden müssen, bevor das Leiden auf natürlichem Wege überwunden werden kann und bevor die Laufzeit/Dauer abgelaufen ist. Viele Flüche jedoch haben keinen solchen Abschnitt. Krankheiten wiederum haben häufig den Eintrag „2 aufeinander folgende RWs“, was bedeutet, dass der SC 2 unmittelbare Rettungswürfe schaffen muss, um die Krankheit zu überwinden (obwohl sie es durch einen gelungenen Initial-Rettungswurf komplett vermeiden können, angesteckt zu werden). Meistens haben

Z.B.: Ein Gift macht 3W6 ST-Schaden beim ersten fehlgeschlagenen Rettungswurf (maximal 18) und 2W6 IN-Schaden

Gifte jedoch den Eintrag „1 Rettungswurf“, was bedeutet, dass das Gift in dem Moment endet, wenn der Rettungswurf geschafft wurde.

Monster

Das Adaptieren der bereits existierenden DnD Monster im Pathfinder Rollenspiel ist wahrlich ein Leichtes. Bei den meisten reicht es schon aus nur ihre Fertigkeiten zu konvertieren und ihren KMB und KMV zu berechnen. Außerdem übernimmt für die gebräuchlichsten Monster das *Pathfinder Monsterhandbuch* für euch den Löwenanteil dieser Konvertierungen. Gesagt, getan. Solltest Du allerdings ein Monster aus DnD 3.5 verwenden, was nicht im *Monsterhandbuch* auftaucht, werden folgende Tipps dir die Arbeit erleichtern:

- Die Arten der Trefferwürfel für Monster sind nun abhängig von deren GAB-Progression; ähnlich wie bei Charakteren. Das heißt, dass humanoide Monster und Extraplanare (Externare) nun +1 TP pro TW erhalten. Schlicke, deren TWs auf W8 gesenkt wurden, verlieren einen Trefferpunkt (-1TP/TW). Mit ihren W(als Trefferwürfel verlieren Untote

sogar 2 TP/TW, jedoch nutzen sie nun ihr Charisma anstelle ihrer Konstitution, um die Boni auf TPs und Zähigkeitswürfe zu berechnen. Unintelligente Untote haben i.d.R. CH 10, wohingegen intelligente ein höheres haben.

- Statt bei Konstrukten die TW zu modifizieren, wurde deren GAB von der mittleren auf die schnelle Progression angepasst. Das wiederum bedeutet, dass alle Konstrukte +1 auf ihren GAB und damit einhergehend auch auf KMB und KMV erhalten. Dieser Bonus erhöht sich auf +2 bei 5 TW und um weitere +1 jeden vierten TW über dem 5. TW (9., 13.,...). Untote, die wiederum von der langsamen auf die mittlere Progression gestuft wurden, erhalten auch +1 auf ihren GAB und damit einhergehend auch auf KMB und KMV ab dem 3. TW, was ebenso um +1 alle vier TW über dem 3. TW erhöht wird (7., 11., ...).
- Nutze die selbe Methode wie bei Charakteren, um KMB und KMV für Monster zu berechnen. Beachte jedoch, dass wenn ein Monster Verbesserten Ringkampf, oder eine ähnliche Fähigkeit besitzt, es einen +4 Bonus auf seinen KMB bei

- Ringkampfwürfen erhält.
- Überprüfe jede Fertigkeit des Monsters mit Hilfe von Tabelle C-2 und gleiche an bzw. aktualisiere etwaige Abweichungen. Übrige Fertigkeitspunkte brauchst du dabei nicht weiter zu beachten, obwohl du sie möglicherweise auf Fliegen (als Fertigkeit) legen solltest, sofern das Monster eine Bewegungsrate für Fliegen hat. Denk daran, Fliegen ist eine Klassenfertigkeit für jedes Monster, das fliegen kann. Oder anders gesagt, du zählst jede Fertigkeit, in der das Monster Ränge hat, als Klassenfertigkeit. Dies ist zwar nicht konform mit den Regeln, denn da haben diese Wesen eine fest vorgegebene Liste mit Klassenfertigkeiten, abhängig von ihrer Art, aber es ist nah genug für eine Schnellkonvertierung.
 - Kreaturen, die Stufen entzogen haben, tun dies nun in Form von permanenten negativen Stufen. Der SG, um dem zu widerstehen oder diese Stufen wieder loszuwerden, bleibt gleich.
 - Hinterhältige Angriffe und Kritische Treffer: Konstrukte, Pflanzen, und die meisten Untoten sind nicht länger

dagegen immun. Elementare, körperlose Untote und Schlicke sind jedoch nach wie vor immun gegen solche Angriffe.

Teil 3: Das Spiel Leiten

Es gibt eine ganze Serie von Änderungen und Anpassungen vom 3.5 Regelwerk auf das Pathfinder Rollenspiel. Einige davon betreffen komplette Systeme und sind recht offensichtlich, während andere doch etwas subtiler behandelt werden mussten. Wenn du mit den 3.5er-Regeln vertraut bist, ist er nur natürlich, dass einige dieser Änderungen in den ersten Spielabenden untergehen, bevor es einer merkt. Daher solltest du dir bei deinen ersten Sitzungen im Pathfinder Rollenspiel nicht all zu viele Sorgen machen, ja nur an alles zu denken. Richte dein Augenmerk lieber auf das Gesamtbild. Hier dazu ein Kurzüberblick, der dir helfen soll die größten Veränderungen und Konvertierungen im Auge zu behalten (Und zwar auf beiden Seiten des Schirms – falls einer verwendet wird):

- Eine der ersten Entscheidungen, die du treffen musst, ist

Entwicklungsrate der Gruppe. Bei einem langsamen Spiel werden Deine Leute einen Stufenaufstieg erst nach ungefähr 30 Begegnungen erreicht haben. Bei einem mittleren Tempo nach etwa 20 und bei einem schnellen, was der Standard in DnD 3.5 war, nach etwa 13 Begegnungen. Deine Entscheidung bestimmt die EP-Tabelle für den Stufenaufstieg deiner Spieler (siehe Seite 398) und die Tabelle der Schatzwerte, welche für die Schatzverteilung bei Monstern wichtig ist (siehe Seite 399). Die Anpassungen bei den Grundklassen sind recht offensichtlich aus der Charakter-Perspektive. Achte aber darauf, dass sie auch für deine NSCs und Bösewichte gelten, damit deine Spieler auch sehen, wie sie sich im Kampf auswirken. Ein kleines Scharmützel mit einem bösen Kleriker und seiner Horde untoter Helfer, ist eine gute Möglichkeit einmal die Neuerungen beim *Energie fokussieren* herauszustellen.

- Ebenso haben sich auch die Regeln für das Stabilisieren sterbender SCs geändert. Siehe Seite 189 für mehr Details.
- Deckung wurde auch etwas verändert, um die teilweise

Deckung „mit ins Boot“ zu nehmen, was +2 RK bringt. Seite 195 hat hierzu die nötigen Details für dich.

- Präge Dir die neuen Kampfregeln für Kampfmanöver (auf Seite 198) gut ein, denn sie beschleunigen das Spiel für Manöver wie z.B.: Ansturm, Ringkampf und zu Fall bringen, was ihr Handling im Spiel wiederum einfacher macht.
- Schau Dir auch die neuen Regeln zu Konzentrationswürfen an. Einen Zauber defensiv zu wirken ist nun etwas schwieriger als vorher in 3.5. Früher oder später wird das sicherlich bei dir im Spiel auftreten.
- Der Verwandlungsschule wurde eine Unterart hinzugefügt, die Unterschule des Gestaltwechslens. Wenn auch nicht gerade super bekannt, sind die Zauber jener Unterschule zuweilen recht verzwickelt und sollten daher auch überprüft werden. Schau Dir hierzu Seite 211 für eine Beschreibung der Unterart an.
- Auch wenn eine Menge Zauber angepasst, wurden, sieh Dir auf jeden Fall diese Zauber noch einmal an: *Magie entdecken* (Seite 299), *Magie bannen* (Seite

298), *Mächtige Magie bannen* (Seite 299), *Schutzkreis gegen Böses* (Seite 326), *Reparieren* (Seite 318), *Ausbessern* (Seite 247), *Gift neutralisieren* (Seite 283), *Verwandlung* (Seite 356), *Schutz vor Bösem* (Seite 325), *Tote erwecken* (Seite 346), *Fluch brechen* (Seite 276), *Krankheiten kurieren* (Seite 294), *Monster herbeizaubern* (Seite 308) und *Verbündeten der Natur herbeizaubern* (Seite 352).

Jeder dieser Zauber hat Änderungen erfahren, was Einfluss auf die Art und Weise haben wird, wie das Spiel verläuft. Ebenso solltest du dir die Zeit nehmen und alle Zauber nachzulesen, die deine Gruppe standardmäßig wirkt.

- Im Pathfinder Rollenspiel werden einfachere Maßstäbe angelegt, um Monster zu entwerfen, als in DnD. Außerdem haben alle Monster nun einen festen EP-Wert. Alles was du nun am Ende eines harten Abenteuertages tun musst, ist alle EPs addieren und die Summe durch die Anzahl der Spieler teilen. Zum Schluss müssen noch ein paar kleine Anpassungen bezüglich der Schatzverteilung gemacht werden, je nachdem welche Art

von Kampagne Du spielen willst (langsame, mittlere oder schnelle EP-Progression). Mach dich auf jeden Fall mit den Infos auf den Seiten 397 – 400 vertaut.

- Die Regeln zu Fallen wurden leicht verändert und sollten daher auch durchgesehen werden. Schau dir für die Regeln Seite 416 und Seite 420 für Beispielfallen einmal an.
- Das Pathfinder Rollenspiel hat ein schnelles System zu Generierung neuer Charaktere. Infos hierzu auf Seite 450.
- Das Pathfinder Rollenspiel ändert weiterhin gewisse Annahmen über die Verfügbarkeit magischer Gegenstände. Das ist eine wichtige Änderung, denn sie begrenzt alle Arten von Gegenständen, die ein SC kaufen kann und bedeutet, dass die SCs weniger übliche Gegenstände auf ihren Abenteuern benutzen werden. Nicht jeder SC sollte einen *Schutzring*, *Resistenzumhang*, und einen *Gürtel der Riesenstärke* haben. Das Spiel geht nicht davon aus, dass jeder (SC) solche Gegenstände hat, ergo gibt es auch keinen Grund sie so leicht zugänglich zu machen, wie in DnD 3.5. Das Pathfinder

Rollenspiel will daher die Spieler dazu ermutigen die eher exotischen Gegenstände zu benutzen, die sie während ihrer Reisen finden, statt sie immer nur in Geld umzusetzen, um damit bloß den statistisch besten Gegenstand für ihren Charakter zu kaufen. Daher dringend die Regeln zum Thema „Magischen Gegenstände kaufen“ auf Seite 460 dringend lesen, wenn du deinen Spielern auf diese Art erlaubst an Gegenstände zu gelangen.

- Beachte auch, dass das Herstellen von magischen Gegenständen nicht mehr länger den Erschaffer EPs kostet. Die Regeln jedoch bestehen auf einen Fertigkeitwurf, um erfolgreich einen magischen Gegenstand herzustellen. Wird der Wurf verpatzt, ist der Gegenstand verschwendet; ist der Wurf jedoch um mehr als 5 darunter, wird sogar verfluchter Gegenstand stattdessen erschaffen. Schau Dir mal hierzu auf Seite 548 die Erschaffungsregeln an.
- Es gab auch ein Reihe von Anpassungen bei den Besonderen Fähigkeiten im Anhang 1 und den Zuständen aus Anhang 2. Bei den

Besonderen Fähigkeiten solltest du dir die Änderungen bei Boni für Attributswerte (Seite 555), Attributsschaden (Seite 562), Gebrechen und Flüche (Seite 557), Krankheiten und Gifte (Seite 558), Schadensreduzierung (Seite 563), Lebenskraftentzug und negativen Stufen (Seite 562) mal genauer ansehen.

Bei den Zuständen solltest du dir folgendes mal anschauen: Beschädigt (Seite 567), Verwirrt (Seite 568), Ringend (Seite 567), Körperlos (Seite 567), Im Haltegriff (Seite 566), und Wankend (Seite 568).

- Und als letzter und wichtigster Hinweis: Bedenke stets die Erste Regel! Es ist DEIN Spiel! Sollte eine Regel nicht zu deiner Gruppe oder deinem Spielstil passen, ändere sie ruhig oder ersinne eine neue, die besser für dich/euch ist. Sprich mit deiner Gruppe über die Regeln, um diese Probleme aufzudecken, und erarbeitet Lösungen. Ihr könnt auch darüber hinaus eure Ideen und Fragen mit tausenden von anderen Spielern in den Foren auf paizo.com und ulisses-spiele.de teilen.

Tabelle C-3: Neue Talente

Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Arkane Rüstungsmeisterschaft*	Arkane Rüstungstraining, Umgang mit Rüstungen (mittelschwere), Zauberstufe 7	Reduziert Chance eines arkanen Zauberpatzers um 20%
Arkaner Schlag	Fähigkeit, arkane Zauber zu wirken	Schaden +1, Waffen werden als magisch behandelt
Arkane Rüstungstraining*	Umgang mit Rüstungen (leicht), Zauberstufe 3	Reduziert Chance eines arkanen Zauberpatzers um 10%
Ausfallschritt	GAB +6	Rüstungsmalus von – 2 in Kauf nehmen, um mit Reichweite anzugreifen
Behände Bewegung	GE 13	1,50 m schwierigen Geländes beim Bewegen ignorieren
Defensives Kampftraining*	—	Verwende deine TW als GAB für KMV
Doppelschnitt*	Kampf mit zwei Waffen	Voller Stärkebonus auf Schaden mit Zweithandwaffe
Dranbleiben*	GAB +1	1,50 m-Schritt als Augenblickliche Aktion
Durchschlagender Hieb*	Waffenfokus, KÄM 12	Angriffe ignorieren 5 Punkte Schadensreduzierung
Einschüchternde Kraft*	—	ST wird zusätzlich zu CH auf Einschüchtern addiert
Element fokussieren	Klassenfähigkeit Energie fokussieren	Energie fokussieren kann Elementarwesen verletzen oder heilen
Entsatteln	Verbessert er Ansturm, Berittener Kampf	Hebe Gegner aus dem Sattel
Fokussiertes Niederstrecken *	Klassenfähigkeit Energie fokussieren	Energie durch deinen Angriff fokussieren
Gegenschlag*	GAB +11	Gegner attackieren, während sie mit Reichweite angreifen
Geschmeidige Bewegung	GE 15, Behände Bewegung	6 m schwierigen Geländes beim Bewegen ignorieren
Gesinnung fokussieren	Klassenfähigkeit Energie fokussieren	Energie fokussieren kann Externare heilen oder verletzen
Gezieltes Fokussieren	CH 13, Klassenfähigkeit Energie fokussieren	Wählen, wen man mit Energie fokussieren betreffen möchte
Gorgonenfaust*	Skorpionstachel, GAB +6	Verlangsamten Gegner ins Wanken bringen
Improvisierter Fernkampf*	—	Keine Abzüge auf improvisierte Fernkampfwaffen
Improvisierter Nahkampf*	—	Kein Malus im Kampf mit improvisierten Nahkampfwaffen
Kein Vorbeikommen*	Kampfreflexe	Hindere Feinde daran, an dir vorbeizukommen
Kritischer Treffer (betäubt)	Kritischer Treffer (wankend), GAB +17	Ziel ist betäubt bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (blind)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +15	Ziel ist blind bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (blutend)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +11	Ziel erleidet 2W6 Schaden durch Blutung bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (entkräftet)	Kritischer Treffer (erschöpft), GAB +15	Ziel ist entkräftet bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (erschöpft)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +13	Ziel ist erschöpft bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (kränkelnd)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +11	Ziel ist „kränkelnd“ bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (taub)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +13	Ziel ist taub bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (wankend)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +13	Ziel ist „wankend“ bei kritischem Treffer
Kritischer-Treffer-Fokus	GAB +9	Bonus +4 zur Bestätigung von kritischen Treffern
Kritischer-Treffer-Meisterschaft	jede zwei Kritische-Treffer-Talente, GAB +14	Wende bei kritischem Treffer zwei Effekte an
Leichtfüßigkeit	—	Grundgeschwindigkeit erhöht sich um 1,5 Meter

Mächtige Finte*	Verbesserte Finte, GAB +6	Gegner, bei denen Finte angewandt wird, verlieren ihren GE-Bonus für 1 Runde
Mächtiger Ansturm*	Verbesserter Ansturm, GAB +6	Ziele eines Sturmangriffs provozieren Gelegenheitsangriff
Mächtiger Durchschlagender Hieb*	Durchschlagender Hieb, KÄM 16	Angriffe ignorieren 10 Punkte Schadensreduzierung
Mächtiger Konzentrierter Schlag*	Verbesserter Konzentrierter Schlag,	Vierfacher Schaden mit einem einzelnen Angriff
Mächtiger Schildfokus*	Schildfokus, KÄM 8	Weiterer RK-Bonus von +1 bei Verwendung eines Schildes
Mächtiges Entwaffnen*	Verbessertes Entwaffnen, GAB +6	Entwaffnete Waffen werden vom Gegner weggeschleudert
Mächtiges Gegenstand zerschmettern*	Verbessertes Gegenstand zerschmettern, GAB +6	Schaden aus Gegenstand zerschmettern wird auf Gegner übertragen
Mächtiges Überrennen*	Verbessertes Überrennen, GAB +6	Überrannte Gegner provozieren Gelegenheitsangriff
Mächtiges Zu-Fall-bringen*	Verbessertes Zu-Fall-bringen, GAB +6	Von dir zu Fall gebrachte Gegner provozieren Gelegenheitsangriff
Medusenzorn*	Gorgonenfaust, GAB +11	Zwei zusätzliche Angriffe gegen beeinträchtigten Gegner
Meister der Waffenimprovisation	Improvisierter Nahkampf oder Improvisierter Fernkampf, GAB +8	Improvisierte Waffe in tödliche Waffe verwandeln
Meisterhandwerker	5 Ränge in Handwerks- oder Berufsfertigkeit	Als Nicht-Zauberwirker magische Gegenstände erschaffen
Punktgenaues Zielen*	Verbesserter Präzisionsschuss, GAB +16	Kein Rüstungs- oder Schildbonus gegen einen Fernkampfangriff
Schildfokus*	Umgang mit Schilden, GAB +1	RK-Bonus von +1 bei Verwendung eines Schildes
Schildhieb*	Verbesserter Schildstoß, Kampf-mit-zwei-Waffen, GAB +6	Ansturm bei gleichzeitigem Schildstoß
Schildmeister*	Schildhieb, GAB +11	Kein Abzug für den Kampf mit zwei Waffen beim Einsatz eines Schildes
Schnell wie der Blitz*	GE 17, Schnell wie der Wind, GAB +11	50 % Tarnung während einer doppelten Bewegung
Schnell wie der Wind*	Ausweichen, GAB +6	20 % Tarnung während einer Bewegung
Skorpionstachel*	GE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag	Geschwindigkeit des Gegners auf 1,5 m verlangsamen
Tödliche Zielgenauigkeit*	GE 13, GAB +1	Wandle Angriffsbonus für Fernkampf in Schaden um
Untote befehligen	Klassenfähigkeit negative Energie fokussieren	Energie fokussieren kann zum Kontrollieren Untoter verwendet werden
Untote vertreiben Reflexe	Klassenfähigkeit positive Energie fokussieren	Energie fokussieren kann eingesetzt werden, um Untote zu vertreiben
Verbesserte Blitzschnelle	Blitzschnelle Reflexe	Einmal täglich einen Reflexwurf wiederholen
Verbesserte Große Zähigkeit	Große Zähigkeit	Einmal täglich einen Zähigkeitswurf wiederholen
Verbesserter Eiserner Wille	Eiserner Wille	Einmal täglich einen Willenswurf wiederholen
Verbesserter Konzentrierter Schlag*	Konzentrierter Schlag, GAB +11	Dreifacher Schaden mit einem einzelnen Angriff
Zauberbrecher	Zauberstörer, KÄM 10	Feinde ermöglichen Gelegenheitsangriffe, wenn ihre Zauber scheitern
Zauberstörer	KÄM 6	Erhöht den SG darauf, in deiner Nähe zu zaubern
Zerreißen mit zwei Waffen*	Doppelschnitt, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, GAB +11	Zerreißender Angriff auf Gegner mit zwei Waffen
Zusätzliche Gnade	Klassenfähigkeit Gnade	Handauflegen wird um eine zusätzliche Gnade verstärkt
Zusätzlicher Bardenauftritt	Klassenfähigkeit Bardenauftritt	Bardisches Auftreten für 6 weitere Runden pro Tag verwenden
Zusätzlicher Kampfrausch	Klassenfähigkeit Kampfrausch	Kampfrausch für 6 weitere Runden pro Tag verwenden
Zusätzliches Handauflegen	Klassenfähigkeit Handauflegen	Handauflegen kann zweimal zusätzlich pro Tag eingesetzt werden
Zusätzliches Ki	Klassenfähigkeit Ki-Vorrat	Erhöhung des Ki-Vorrat um 2 Punkte

Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH,
Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstem

Redaktion: Patric Götz

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Jason Bulmahn, Peter Diehn, Lena Falkenhagen, Arne Griech, Stephan Johach, Stefan Küppers, Markus Plötz, Marcel Sargon, Tomek Schukalla, Oliver von Spreckelsen, Anton Weste

Satz & Layout: Patric Götz mit bestem Dank an Ralf Berszuck

Die Wunderwerk Online erscheint ungefähr zweimonatlich © 2009 by Ulisses Spiele GmbH, Germany
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger Genehmigung des Herausgebers sowie des jeweiligen Autoren.

Die Urheberrechte der einzelnen Artikel liegen bei den jeweiligen Autoren.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Die Wunderwerk Online kann über unsere Homepage www.ulisses-spiele.de abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

Fragen zur Mitarbeit bitte an folgende Emailadresse richten:

wwow@ulisses-spiele.de

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, royaltyfree, 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
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, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Wunderwerk Online Ausgabe 3, Copyright 2009, Ulisses Spiele GmbH, www.ulisses-spiele.de. Alle Rechte vorbehalten.