
D&D
PLAYER'S HANDBOOK
SPIELERHANDBUCH - DEUTSCHE AUSGABE
DUNGEONS & DRAGONS
Alles was ein Spieler braucht, um heldenhafte Charaktere
für das größte Rollenspiel der Welt zu erschaffen

# PLAYER'S HANDBOOK

## SPIELERHANDBUCH - DEUTSCHE AUSGABE



## Impressum

**Leitender Entwickler D&D:** Mike Mearls, Jeremy Crawford
**Leitung *Player's Handbook*:** Jeremy Crawford
**Regelentwicklung:** Rodney Thompson, Peter Lee
**Texte:** James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell
**Redaktion:** Michele Carter, Chris Sims, Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins
**Produzent:** Greg Bilsland

**Künstlerische Leiter:** Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
**Grafikdesigner:** Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig
**Titelbild:** Tyler Jacobson
**Innenillustrationen:** Steve Argyle, Tom Babbey, Daren Bader, Drew Baker, Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, Clint Cearley, Milivoj Ceran, Sidharth Chaturvedi, Jedd Chevrier, jD, Allen Douglas, Jesper Ejsing, Craig Elliott, Wayne England, Scott M. Fischer, Randy Gallegos, Justin Gerard, Florian De Gesincourt, Lars Grant-West, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Kekai Kotaki, Olly Lawson, Raphael Lübke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Brynn Metheney, Aaron Miller, Christopher Moeller, Mark Molnar, Scott Murphy, William O'Connor, Hector Ortiz, David Palumbo, Alessandra Pisano, Claudio Pozas, Rob Rey, Wayne Reynolds, Aaron J. Riley, Chris Seaman, Cynthia Sheppard, Craig J Spearing, John Stanko, Matt Stawicki, Alex Stone, Thom Tenery, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Autumn Rain Turkel, Jose Vega, Tyler Walpole, Julian Kok Joon Wen, Richard Whitters, Eva Widermann, Ben Wootten, Kieran Yanner

**Zusätzliche Inhalte:** Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess, Steve Townshend, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen

**Projektmanagement:** Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
**Produktionsdienstleistungen:** Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

**Brand und Marketing:** Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

**Beruhend auf dem ursprünglichen Spiel von**
E. Gary Gygax und Dave Arneson, mit Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward und Don Kaye
**Bezugnahmen auf weitere Entwicklungen von**
J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, Roger E. Moore, David „Zeb" Cook, Ed Greenwood, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Keith Baker, Bill Slavicsek, Andy Collins und Rob Heinsoo

**Spieletests geleistet von**
über 175.000 D&D-Fans. Vielen Dank!
**Zusätzliche Beratung durch**
Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella und Zak S.

**Deutsche Ausgabe:** Ulisses Spiele GmbH, Waldems
**Originaltitel:** Player's Handbook
**Redaktion:** Mirko Bader
**Übersetzung:** Jan-Hendrik Wagner, Daniel Mayer
**Lektorat:** Tanja Thome, David Reichgeld, Alexandra Hofmann
**Korrektorat:** Frauke Forster, Mirko Bader, Nils Schürmann
**Layout:** Thomas Michalski, Nadine Hoffmann



## Gale Force Nine Produktionsteam:

**Projektleiter:** Matthew Vaughan
**Projektteam:** Chris Forgham, Emily Harwood, Xander Weeks
**Produzent:** John-Paul Brisigotti

## AUF DEM TITELBILD

In dieser feurigen Szene, die von Tyler Jacobson illustriert wurde, ruft der Feuerriesenkönig Snurre – der keine Narren am Leben lässt – seine Höllenhunde, damit sie sich an seiner Seite um die unwillkommenen Gäste in seinem Zuhause kümmern.

*Disclaimer: Wizards of the Coast ist nicht für die Folgen verantwortlich, wenn die Gruppe aufgeteilt wird, Gliedmaßen in den Mund von grinsenden grünen Teufelsfratzen gesteckt und Einladungen zum Abendessen von Grottenschraten angenommen werden, der Speisesaal eines Hügelriesen-Gehöfts gestürmt wird, Drachen jedweder Art erzürnt werden oder wenn die Frage des Spielleiters „Bist du dir wirklich sicher?" mit Ja beantwortet wird.*

ISBN: 978-1-945625-31-2
11. überarbeitete Auflage, 2020

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide,* all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. © 2020 Wizards of the Coast LLC

Gedruckt in Litauen. ©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

# Inhaltsverzeichnis


Vorwort 4

Einleitung 5

Abenteuerwelten ... 5
Wie man dieses Buch verwendet ... 6
Wie man spielt ... 6
Abenteuer ... 7

Teil 1 9

Kapitel 1: Charaktere Schritt für Schritt ... 11
Nach der 1. Stufe ... 15

Kapitel 2: Völker ... 17
Ein Volk auswählen ... 17
Elf ... 18
Halblinge ... 23
Menschen ... 26
Zwerge ... 29
Drachenblütige ... 32
Gnome ... 35
Halbelfen ... 38
Halborks ... 40
Tieflinge ... 42

Kapitel 3: Klassen ... 45
Barbar ... 46
Barde ... 51
Druide ... 56
Hexenmeister ... 62
Kämpfer ... 69
Kleriker ... 75
Magier ... 83
Mönch ... 91
Paladin ... 97
Schurke ... 104
Waldläufer ... 109
Zauberer ... 114

Kapitel 4: Persönlichkeit und Hintergrund ... 121
Einzelheiten des Charakters ... 121
Inspiration ... 125
Hintergründe ... 125

Kapitel 5: Ausrüstung ... 143
Anfangsausrüstung ... 143
Reichtümer ... 143
Rüstungen und Schilde ... 144
Waffen ... 146
Abenteuerausrüstung ... 148
Werkzeuge ... 154
Reittiere und Fahrzeuge ... 154
Handelsgüter ... 157
Ausgaben ... 157
Tand ... 159

Kapitel 6: Anpassungsmöglichkeiten ... 163
Klassenkombinationen ... 163
Talente ... 165

Teil 2 171

Kapitel 7: Attributswerte verwenden ... 173
Attributswerte und Modifikatoren ... 173
Vorteil und Nachteil ... 173
Übungsbonus ... 173
Attributswürfe ... 174
Einzelne Attributswerte anwenden ... 175
Rettungswürfe ... 179

Kapitel 8: Auf Abenteuer ausziehen ... 181
Zeit ... 181
Bewegung ... 181
Die Umgebung ... 183
Soziale Interaktion ... 185
Rasten ... 186
Zwischen den Abenteuern ... 186

Kapitel 9: Kampf ... 189
Der Kampfablauf ... 189
Bewegung und Positionierung ... 190
Aktionen im Kampf ... 192
Einen Angriff ausführen ... 193
Deckung ... 196
Schaden und Heilung ... 196
Berittener Kampf ... 198
Unterwasserkampf ... 198

Teil 3 199

Kapitel 10: Zauber wirken ... 201
Was ist ein Zauber? ... 201
Einen Zauber wirken ... 202

Kapitel 11: Zauber ... 207
Zauberlisten ... 207
Zauberbeschreibungen ... 211

Anhang A: Zustände 290

Anhang B: Götter des Multiversums 293

Anhang C: Die Existenzebenen 300
Die Materielle Ebene ... 300
Jenseits der Materiellen Ebene ... 301

Anhang D: Kreaturenspielwerte 304

Anhang E: Lektüre zur Inspiration 312

Index 313

Charakterblatt 317

# Vorwort

Es war einmal vor langer, langer Zeit in einem Königreich namens Mittlerer Westen in den Vereinigten Staaten – genauer gesagt in den Bundesstaaten Minnesota und Wisconsin –, als sich eine Gruppe von Freunden einfand, um die Geschichte des Spielens für immer zu verändern.

Es war eigentlich gar nicht ihre Absicht. Sie waren es einfach leid, Geschichten über Welten mit Magie, Monstern und Abenteuern nur zu lesen. Sie wollten in diesen Welten viel lieber spielen, als sie bloß zu beobachten. Dass sie dabei Dungeons & Dragons erfanden und so eine Revolution in der Welt der Spiele anfachten, die bis zu diesem Tage anhält, spricht für zwei Dinge.

Erstens spricht es für ihre Kreativität und ihre großartige Entdeckung, dass Spiele der perfekte Weg sind, Welten zu erforschen, die es sonst nie gegeben hätte. Fast jedes moderne Spiel, gleichgültig ob es auf einem digitalen Gerät oder einer Tischplatte gespielt wird, hat D&D etwas zu verdanken.

Zweitens beweist es den Reiz, der dem Spiel innewohnt, das sie erschaffen haben. Dungeons & Dragons hat ein weltweit erfolgreiches Phänomen ins Leben gerufen. Es war das erste Rollenspiel und ist eines der besten seiner Art geblieben.

Um D&D zu spielen, musst du weder alle Regeln lesen noch dir jedes Detail des Spiels einprägen oder die hohe Kunst des Würfelns mit seltsam aussehenden Würfeln meistern. Keines dieser Dinge hat etwas mit dem zu tun, was das Beste an diesem Spiel ist. Was du brauchst, sind zwei Dinge: als erstes Freunde, die mit dir diese Erfahrung teilen. Mit Freunden zu spielen, macht viel Spaß, doch D&D ist mehr als Unterhaltung: Es ist eine Übung in gemeinschaftlicher Kreativität. Deine Freunde und du erschafft epische Geschichten voller Spannung und denkwürdiger Dramen. Ihr erfindet Insiderwitze, über die ihr noch Jahre später lachen könnt. Die Würfel werden grausam zu euch sein, doch ihr werdet euch durchkämpfen. Euer kollektiver Einfallsreichtum wird Geschichten schreiben, die ihr immer wieder erzählt, von völlig absurden bis hin zu dem Stoff, aus dem Legenden sind.

Mach dir keine Sorgen, falls deine Freunde kein Interesse an dieser Art Spiel haben. Es herrscht eine spezielle Stimmung um Tische, an denen D&D gespielt wird, die mit nichts zu vergleichen ist. Wenn du D&D lange genug mit jemandem spielst, den du vorher noch nicht kanntest, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass ihr Freunde werdet. Das ist eine coole Nebenwirkung dieses Spiels. Die nächste Rollenspielrunde findest du im Spieleladen, Online-Forum oder auf einer Spielemesse.

Zum anderen brauchst du eine lebhafte Fantasie oder, was noch wichtiger ist, die Bereitschaft, deine Vorstellungskraft einzusetzen. Du musst kein meisterhafter Geschichtenerzähler oder brillianter Schauspieler sein. Du musst nur etwas erschaffen wollen und brauchst den Mut, dir etwas auszudenken und es mit anderen zu teilen. Zum Glück kann D&D nicht nur Freundschaften vertiefen, sondern dir auch dabei helfen, das nötige Selbstvertrauen aufzubauen, um deine Ideen auszusprechen.

D&D ist ein Spiel, durch das du lernst, nach einer schlauen Lösung zu suchen, deinen Geistesblitz mit anderen zu teilen und dir vorzustellen, was sein könnte, anstatt das, was ist, einfach hinzunehmen.

Dein erster Charakter und das erste Abenteuer, das du dir ausdenkst, werden vermutlich eine Ansammlung von Klischees sein. Das ist bei jedem so. Selbst der beste Spielleiter hat einmal klein angefangen. Finde dich damit ab, dein zweiter Charakter und dein zweites Abenteuer werden schon besser sein – genau wie beim dritten und vierten Mal. Mach immer weiter, und bald bist du in der Lage, alles selbst zu erschaffen: von der Hintergrundgeschichte des Charakters bis zur epischen Welt fantastischer Abenteuer. Hast du dir diese Fähigkeit einmal angeeignet, ist sie für immer dein. Zahllose Autoren, Künstler und andere kreative Köpfe können ihre Anfänge auf einige Seiten D&D-Notizen, eine Handvoll Würfel und einen Küchentisch zurückführen.

Vor allem ist D&D eins: deins. Die Freundschaften, die du am Spieltisch schließt, werden für dich einzigartig sein. Die Abenteuer, in die du aufbrichst, die Charaktere, die du entwirfst, und die Erinnerungen, die du davon behältst – werden deine sein. D&D ist deine ganz persönliche Ecke des Universums, ein Ort, an dem du tun und lassen kannst, was du willst.

Auf, auf! Lies die Regeln des Spiels und die Geschichten seiner Welten, doch vergiss nie, dass du derjenige bist, der ihnen Leben einhaucht. Sie sind nichts ohne den Funken Leben, den du ihnen gibst.

Mike Mearls
Mai 2014

# Einleitung

Im Dungeons & Dragons-Rollenspiel geht es um das Geschichtenerzählen in einer Welt voller Schwerter und Magie. Es teilt sich Elemente mit Fantasiespielen von Kindern. Genau wie diese Spiele wird D&D von der Vorstellungskraft angetrieben. Es kommt darauf an, sich bildhaft vorzustellen, wie das Schloss unter dem stürmischen Nachthimmel aufragt, und sich auszumalen, wie ein heroischer Abenteurer auf die Herausforderungen dieser Szene reagieren würde.

**Spielleiter (SL):** Nachdem sie euch über felsige Gipfel geführt hat, macht die Straße einen plötzlichen Schwenk nach Osten und das Schloss Rabenhorst ragt vor euch auf. Bröckelige Steintürme flankieren wie stille Wächter die Zufahrtsstraße. Sie sehen verlassen aus. Hinter ihnen klafft ein weiter Abgrund, der im tief hängenden Nebel weiter unten verschwindet. Eine herabgelassene Zugbrücke spannt sich über die Schlucht und führt zum gewölbten Eingang des Schlosshofs. Die Ketten der Zugbrücke quietschen im Wind, während das rostzerfressene Eisen mit der schweren Last zu kämpfen hat. Vom oberen Ende der hohen, starken Mauern starren steinerne Wasserspeier mit scheußlichem Grinsen von ihren Sockeln auf euch herab. Ein verrottendes hölzernes Fallgitter, das von Pflanzen überwuchert ist, versperrt den Eingangstunnel. Hinter diesem stehen die Haupttore von Schloss Rabenhorst offen, und der Innenhof ist von einem wohlig warmen Licht erfüllt.

**Phillip (spielt Gareth):** Ich will mir die Wasserspeier ansehen. Ich habe das Gefühl, dass sie nicht einfach nur Statuen sind.

**Amy (spielt Riva):** Die Zugbrücke sieht gefährlich aus. Ich werde mir anschauen, wie stabil sie ist. Bin ich der Meinung, dass wir sie überqueren können, oder wird sie unter unserem Gewicht zusammenbrechen?

Im Gegensatz zu kindlichen Fantasiespielen gibt D&D der Geschichte eine Struktur, eine Art und Weise, die Konsequenzen der Handlungen der Abenteurer zu bestimmen. Die Spieler würfeln, um festzustellen, ob ihr Angriff trifft oder verfehlt, ob ihr Abenteurer eine Klippe erklimmen kann, sich vor einem magischen Blitzschlag in Sicherheit bringt oder eine andere gefährliche Handlung vollführt. Alles ist möglich, doch die Würfel machen manche Ergebnisse wahrscheinlicher als andere.

**SL:** Okay, einer nach dem anderen. Phillip, du schaust dir die Wasserspeier an?

**Phillip:** Genau. Gibt es irgendeinen Hinweis darauf, dass es Kreaturen sein könnten und nicht bloß dekorative Statuen?

**SL:** Mach einen Intelligenzwurf.

**Phillip:** Kann ich dabei meine Fertigkeit Nachforschungen einsetzen?

**SL:** Aber sicher doch!

**Phillip (würfelt mit einem W20):** Uhh! Sieben.

**SL:** Sie sehen für dich wie dekorative Statuen aus. Und, Amy, schaut sich Riva die Zugbrücke genauer an?

In Dungeons & Dragons erschafft jeder Spieler einen Abenteurer (auch Charakter genannt), der sich mit anderen (die von Freunden gespielt werden) zu einer Gruppe zusammenschließt, um ein dunkles Gewölbe zu erkunden, eine verlassene Stadt, ein verwunschenes Schloss, einen einsamen Tempel im tiefen Dschungel oder eine mit Lava gefüllte Höhle unter einem mysteriösen Berg. Die Abenteurer lösen Rätsel, reden mit anderen Charakteren, bekämpfen fantastische Monster und entdecken sagenhafte magische Gegenstände und andere Schätze.

Ein Spieler jedoch muss die Rolle des Spielleiters (SL) übernehmen, des führenden Geschichtenerzählers und Schiedsrichters. Der SL erstellt die Abenteuer, welche die Charaktere erleben und deren Gefahren sie überwinden.

Der SL könnte beispielsweise den Eingang zu Schloss Rabenhorst beschreiben, und die Spieler entscheiden dann, was ihre Abenteurer tun sollen. Werden sie über die gefährlich verwitterte Zugbrücke gehen? Binden sie sich mit einem Seil aneinander, um die Chance zu verringern, dass jemand abstürzt, falls das morsche Holz nachgibt? Oder werden sie einen Zauber wirken, der sie über den Abgrund trägt?

Anschließend bestimmt der SL das Ergebnis der Handlungen der Abenteurer und erzählt, was sie erleben. Weil der SL die Reaktionen auf alles, was die Spieler versuchen, improvisiert, ist D&D unendlich flexibel. Jedes Abenteuer kann spannend und unvorhersehbar werden.

Das Spiel hat kein richtiges Ende: Geht eine Geschichte oder Queste zu Ende, kann die nächste bereits beginnen. So wird eine fortwährende Handlung geschaffen, die als **Kampagne** bezeichnet wird. Viele Spielgruppen setzen eine Kampagne über Monate oder Jahre fort, indem sie die Geschichte bei jedem Treffen da weitererzählen, wo sie diese zuletzt beendet hatten. Die Abenteurer werden mächtiger, während die Kampagne voranschreitet. Jedes besiegte Monster, jedes abgeschlossene Abenteuer und jeder entdeckte Schatz trägt nicht nur zu der fortlaufenden Kampagne bei, sondern verleiht den Abenteurern auch neue Fähigkeiten. Diese Zunahme an Macht spiegelt sich in der Stufe der Abenteurer wider.

Es gibt kein Gewinnen oder Verlieren in Dungeons & Dragons – zumindest nicht im herkömmlichen Sinn. Gemeinsam erschaffen die Spieler und der SL eine spannende Geschichte über mutige Abenteurer, die sich tödlichen Gefahren stellen.

Von Zeit zu Zeit könnte ein Abenteurer ein grausames Ende finden, sei es, indem er von einem wilden Monster in Stücke gerissen oder von einem ruchlosen Halunken erdolcht wird. Selbst dann können die anderen Abenteurer nach mächtiger Magie suchen, die ihren gefallenen Kameraden wiederbelebt, oder der entsprechende Spieler entscheidet sich dafür, einen neuen Charakter zu erschaffen und mit diesem weiterzuspielen. Es kann auch passieren, dass es die Gruppe nicht schafft, ein Abenteuer erfolgreich abzuschließen. Doch solange alle Spaß dabei hatten und eine unvergessliche Geschichte geschaffen haben, gewinnen alle.

## Abenteuerwelten

Die vielen Welten von Dungeons & Dragons sind Orte voller Monster und Magie, tapferer Krieger und spektakulärer Abenteuer. Ihr Grundgerüst besteht aus einem Fantasy-Mittelalter, das dann um Kreaturen, Orte und Zauber ergänzt wird, welche diese Welten einzigartig machen.

Die Welten von Dungeons & Dragons existieren in einem riesigen Kosmos, der das **Multiversum** genannt wird. Alle Welten sind untereinander auf seltsame und mysteriöse Weise verbunden, wie etwa durch die Elementarebene des Feuers oder die unendlichen Tiefen des Abyss. Innerhalb dieses Multiversums gibt es eine endlose Vielzahl unterschiedlicher Welten. Viele von ihnen wurden als offizielle D&D-Schauplätze veröffentlicht: etwa die Legenden von den Vergessenen

Reichen, die Welt der Drachenlanze, Greyhawk, die Welt der Dunklen Sonne, Mystara oder Eberron.

Neben diesen Welten gibt es Hunderte und Tausende weitere, die von Generationen von D&D-Spielern entworfen wurden. Inmitten dieser Vielfalt des Multiversums kannst auch du deine eigene Welt erschaffen.

All diese Orte haben bestimmte Gemeinsamkeiten, doch unterscheiden sie sich auch in ihrer ureigenen Geschichte und Kultur, in den Monstern und Völkern, der fantastischen Geografie, den antiken Gewölben und ihren raffinierten Bösewichten. Manche Völker besitzen in unterschiedlichen Welten andere Merkmale. Die Halblinge in der Welt der Dunklen Sonne sind beispielsweise Kannibalen, die im Dschungel hausen, und die Elfen sind Wüstennomaden. Manche Schauplätze beherbergen Völker, die in anderen Umgebungen völlig unbekannt sind, so wie die Kriegsgeschmiedeten in Eberron. Diese Soldaten wurden erschaffen und mit Leben erfüllt, um im letzten aller Kriege zu kämpfen. Ander Welten werden von einer einzigen großen Geschichte beherrscht, wie der Krieg der Drachenlanzen, der eine zentrale Rolle in der Welt der Drachenlanze spielt. Alle jedoch sind D&D-Welten und mit den Regeln in diesem Buch kannst du dir einen Charakter erschaffen und in jeder beliebigen spielen.

Dein SL könnte die Kampagne in einer vorgefertigten Welt stattfinden lassen oder in einer, die er selbst entworfen hat. Da die Schauplätze von D&D so vielfältig sind, solltest du Rücksprache mit dem SL halten und in Erfahrung bringen, ob es Hausregeln gibt, die deine Art zu spielen beeinflussen könnten.

Letztendlich entscheidet der SL, wenn es um die Kampagne und die Welt geht, in der sie ausgetragen wird, selbst wenn ihr in einer publizierten Welt spielt.

## Wie man dieses Buch verwendet

Das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* ist in drei Teile unterteilt:

**Teil 1** (Kapitel 1-6) handelt von der Charaktererschaffung und stellt dir dazu Regeln und Richtlinien zur Verfügung. Hier findest du Informationen zu den verschiedenen Völkern, Klassen und Hintergründen, zu Ausrüstung und anderen Anpassungsmöglichkeiten, aus denen du wählen kannst. Viele der Regeln aus Teil 1 beziehen sich auf Stellen in Teil 2 und 3. Solltest du also auf ein Spielkonzept stoßen, das du nicht verstehst, zieh einfach den Index zu Rate.

**Teil 2** (Kapitel 7-9) befasst sich mit den Regeln, die nötig sind, um das Spiel zu spielen, und geht über die Grundlagen hinaus, die hier in der Einleitung beschrieben werden. Dieser Teil deckt alle Würfe ab, die bestimmen, ob dein Charakter eine Aufgabe bewältigt oder dabei versagt. Außerdem werden die drei Hauptkategorien für Aktivitäten in diesem Spiel beschrieben: Erkundung, soziale Interaktion und Kampf.

**Teil 3** (Kapitel 10-11) widmet sich vollständig der Magie. Die Natur der Magie in den Welten von D&D wird ebenso thematisiert wie die Regeln des Zauberwirkens und die riesige Vielfalt an Zaubersprüchen für magiebegabte Charaktere (und Monster) im Spiel.

## Wie man spielt

Das Spiel Dungeons & Dragons funktioniert nach folgendem grundlegenden Muster:

**1. Der SL beschreibt die Umgebung.** Der SL erzählt den Spielern, wo sich ihre Abenteurer befinden und was um sie herum passiert, um ihnen den grundlegenden Rahmen an Möglichkeiten aufzuzeigen, die sich ihnen bieten (wie viele Türen aus einem Raum führen, was sich auf einem Tisch befindet, wer sich alles in der Taverne aufhält und so weiter).

**2. Die Spieler beschreiben, was sie tun wollen.** Manchmal spricht ein einzelner Spieler für die ganze Gruppe, indem er zum Beispiel sagt: „Wir nehmen die östliche Tür." Ein anderes Mal handeln die verschiedenen Abenteurer unterschiedlich: Ein Abenteurer könnte nach einer Schatztruhe suchen, während ein zweiter sich die geheimnisvollen Symbole ansieht, die in die Wand eingraviert sind, und ein dritter Ausschau nach Monstern hält. Die Spieler müssen nicht der Reihe nach agieren, sondern der SL hört jedem zu und beschließt dann die Abfolge der Aktionen.

Manchmal ist es einfach, eine Handlung abzuwickeln. Wenn ein Abenteurer durch den Raum gehen und eine Tür aufmachen möchte, könnte der SL einfach sagen, dass diese sich öffnet und beschreiben, was sich dahinter befindet. Doch die Tür könnte verschlossen sein, der Boden eine tödliche Falle verbergen oder der Abenteurer durch andere Umstände davon abgehalten werden, sein Vorhaben umzusetzen. In diesen Fällen entscheidet der SL, was passiert, und verlässt sich auf einen Würfelwurf, um das Ergebnis einer Handlung zu bestimmen.

**3. Der SL beschreibt die Auswirkungen der Handlungen der Abenteurer.** Die Beschreibung der Ergebnisse führt häufig zu einem neuen Entscheidungspunkt, der den Spielfluss wieder zurück zu Punkt 1 bringt.

Dieses Muster bleibt erhalten, ob die Abenteurer nun vorsichtig eine Ruine erkunden, mit einem verschlagenen Prinzen reden oder in einen lebensbedrohenden Kampf mit einem mächtigen Drachen verwickelt sind. In gewissen Situationen, besonders im Kampf, sind die Handlungen strukturierter und die Spieler (und der SL) wechseln sich mit ihren Aktionen ab. Doch die meiste Zeit über ist das Spiel im Fluss und passt sich flexibel den Gegebenheiten des Abenteuers an.

Die Handlung eines Abenteuers findet größtenteils in der Fantasie der Spieler und des SL statt und hängt maßgeblich von deren verbalen Beschreibungen der Szene ab. Manche SL verwenden zusätzlich Musik, Bilder oder aufgenommene Soundeffekte, um die richtige Stimmung zu erzeugen. Auch das Nachahmen verschiedener Tonfälle, um unterschiedliche Abenteurer, Monster oder andere Charaktere darzustellen, ist bei Spielern und SL beliebt. Von Zeit zu Zeit könnte ein SL eine Übersichtskarte auslegen und den Spielern mit Spielsteinen oder Miniaturfiguren helfen, alles im Überblick zu behalten.

### Spielwürfel

Für das Spiel benötigst du mehrseitige Würfel mit unterschiedlicher Seitenzahl. Diese kannst du in Spielwarenläden und einigen Buchhandlungen kaufen.

In den Regeln wird auf Würfel durch ein W gefolgt von der jeweiligen Seitenzahl verwiesen: W4, W6, W8, W10, W12 und W20. Der W6 zum Beispiel ist ein sechsseitiger Würfel (also der übliche Würfel, der in vielen Spielen verwendet wird).

Der Prozentwürfel, oder auch W100, funktioniert etwas anders. Eine Zahl zwischen 1 und 100 generierst du mit Hilfe von zwei zehnseitigen Würfeln, die mit den Ziffern 0 bis 9 beschriftet sind. Ein Würfel (den du vor dem Wurf bestimmst) gibt die Zehnerstelle und der andere die Einerstelle an. Würfelst du dann beispielsweise 7 und 1, ist das Ergebnis 71. Zwei Nullen repräsentieren die Hundert. Manche zehnseitigen Würfel sind mit Zehnerstellen versehen (00, 10, 20 etc.), damit man die Würfel leichter unterscheiden kann. In diesem Fall hättest du eine 70 und eine 1 gewürfelt. Bei 00 und 0 wäre es eine 100.

Wenn du würfeln musst, geben dir die Regeln vor, wie viele Würfel welchen Typs du benutzt und welche Modifikatoren eventuell eingerechnet werden. Beispielsweise bedeutet „3W8 + 5“, dass du mit drei achtseitigen Würfeln würfelst und zu dem Ergebnis 5 Punkte hinzuaddierst.

Die gleiche Benennung kommt auch in den Ausdrücken „1W3“ und „1W2“ vor. Um einen W3 zu imitieren, würfelst du mit einem W6 und teilst das Ergebnis durch 2 (aufgerundet). Für einen W2 kannst du einen beliebigen Würfel nehmen und die 1 einfach den ungeraden und die 2 den geraden Zahlen zuordnen (alternativ kannst du auch die eine Hälfte der möglichen Würfelergebnisse als 1 annehmen und die andere als 2).

## Der W20

Verletzt der Schwerthieb eines Abenteurers den Drachen oder prallt der Schlag nur von seinen stahlharten Schuppen ab? Wird der Oger dem dreisten Bluff glauben? Kann ein Charakter durch den reißenden Fluss ans andere Ufer schwimmen? Vermag ein Abenteurer der Explosion eines Feuerballs auszuweichen oder erleidet er den vollen Schaden durch das Feuer? Bei Fällen, in denen der Ausgang einer Handlung ungewiss ist, verlässt sich das Dungeons & Dragons-Rollenspiel auf einen Wurf mit dem zwanzigseitigen Würfel, dem W20, um über Erfolg oder Fehlschlag zu entscheiden.

Jeder Charakter und jedes Monster im Spiel besitzt Fähigkeiten, die von sechs **Attributswerten** abhängen. Die Attributswerte sind Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Bei den meisten Abenteurern liegen diese Werte zwischen 3 und 18, wohingegen Monster Attributswerte von 1 bis 30 aufweisen können.

Die Attributswerte und die daraus abgeleiteten **Attributsmodifikatoren** sind die Grundlage für fast jeden Wurf mit dem W20, den ein Spieler für seinen Charakter oder der SL für ein Monster ausführen muss.

Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfe sind die drei Hauptwürfe, die mit dem W20 ausgeführt werden und stellen den Kern der Spielregeln dar. Alle drei folgen diesen einfachen Schritten:

**1. Würfle und füge einen Modifikator hinzu.** Würfle mit einem W20 und addiere zum Ergebnis den relevanten Modifikator. Das ist üblicherweise der Modifikator, der mit einem der sechs Attributswerte zusammenhängt. Manchmal wird auch der Übungsbonus miteinbezogen, um die Fähigkeiten des Charakters widerzuspiegeln (siehe Kapitel 1 „Charaktere Schritt für Schritt“ für Details zu den einzelnen Attributen und dem Ableiten der Attributsmodifikatoren).



**2. Wende situationsabhängige Boni und Mali an.** Ein Klassenmerkmal, ein Zauber, ein bestimmter Umstand oder andere Effekte können dem Wurf einen Bonus oder Malus verleihen.

**3. Vergleiche das Ergebnis mit dem Zielwert.** Ist das Ergebnis größer oder gleich dem Zielwert, ist der Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf ein Erfolg. Falls nicht, ist er ein Misserfolg. Für gewöhnlich bestimmt der SL, wie hoch der Zielwert ist, und teilt den Spielern mit, ob ihr Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf erfolgreich war oder gescheitert ist. Der Zielwert für einen Attributswurf oder einen Rettungswurf wird **Schwierigkeitsgrad (SG)** genannt. Der Zielwert bei einem Angriffswurf ist die **Rüstungsklasse (RK)**.

Mit diesem einfachen Prinzip kannst du so gut wie jede Aufgabe im D&D-Spielverlauf bewältigen. Kapitel 7 „Attributswerte verwenden“ enthält weiterführende Regeln zum Gebrauch des W20 im Spiel.

## Vorteil und Nachteil

Manchmal wird ein Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf durch spezielle Gegebenheiten verändert, die Vorteil und Nachteil genannt werden. Ein Vorteil spiegelt günstige Umstände einer Handlung wider, ein Nachteil ungünstige. In beiden Fällen würfelst du bei dem entsprechenden Wurf mit einem zweiten W20. Bist du im Vorteil, darfst du das höhere der beiden Ergebnisse verwenden. Bist du im Nachteil, musst du das niedrigere nehmen. Wenn du beispielsweise im Nachteil bist und eine 17 und eine 5 würfelst, verwendest du die 5. Wärst du im Vorteil, dürftest du die 17 nehmen.

Ausführlichere Regeln zu Vorteil und Nachteil findest du in Kapitel 7 „Attributswerte verwenden“.

## Speziell schlägt generell

Dieses Buch enthält allgemeine Regeln, besonders in Teil 2 und 3, die den Verlauf des Spiels bestimmen. Doch viele Volksmerkmale, Klassenmerkmale, Zauber, magische Gegenstände, Fähigkeiten von Monstern und andere Spielelemente brechen diese auf die eine oder andere Weise und schaffen so eine Ausnahme zum normalen Spielverlauf. Merke dir: Sollte eine spezielle Regel im Widerspruch zu einer allgemeinen stehen, gilt immer die spezielle Regelung.

Der Umfang dieser Ausnahmen ist oft gering. Beispielsweise sind die meisten Abenteurer nicht im Umgang mit dem Langbogen geübt, doch jeder Waldelf ist es aufgrund seines Volksmerkmals. Dieses Merkmal bildet eine kleine Ausnahme im Spiel. Andere Beispiele, in denen die Regeln gebrochen werden, sind auffälliger. Etwa kann ein Abenteurer normalerweise nicht durch Wände gehen, manche Zaubersprüche machen jedoch genau das möglich. Der Einsatz von Magie bedingt die meisten größeren Regelabweichungen.

## Abrunden

Es gibt eine weitere allgemeingültige Regel, die du von Anfang an kennen solltest. Immer wenn eine Zahl geteilt wird, rundest du gegebenenfalls ab. Selbst bei Dezimalstellen ab 5 wird immer abgerundet!

# Abenteuer

Bei Dungeons & Dragons verkörpern die Spieler eine Gruppe von Charakteren, die in ein Abenteuer auszieht, das ihnen vom SL präsentiert wird. Jeder Charakter bringt dabei spezielles Können in das Abenteuer mit ein, in Form von Attributswerten, Fähigkeiten, Klassen- und Volksmerkmalen, Ausrüstung sowie magischen Gegenständen. Alle Charaktere

sind verschieden und besitzen unterschiedliche Stärken und Schwächen. Im Idealfall ergänzen sich die Abenteurer einer Gruppe und decken ihre Schwächen gegenseitig ab. Um ein Abenteuer erfolgreich beenden zu können, müssen die Charaktere schließlich zusammenarbeiten.

Das Abenteuer ist das Herz des Spiels, eine Geschichte mit einem festgelegten Anfang, einer Mitte und einem Ende. Es kann vom SL erstellt oder im Fachhandel gekauft und dann vom SL an seine Wünsche und Anforderungen angepasst worden sein. In jedem Fall stellt das Abenteuer einen fantastischen Hintergrund bereit, ob es sich dabei nun um ein unterirdisches Gewölbe, ein zerfallenes Schloss, einen Ort in der Wildnis oder eine brodelnde Stadt handelt. Neben den Charakteren der Spieler treten in einer Geschichte auch Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) auf, die vom SL gesteuert werden. Bei ihnen kann es sich um Auftraggeber, Verbündete, Gegner, Mietlinge oder einfach zusätzliche Hintergrundfiguren handeln. Meist ist einer der NSC ein Bösewicht, dessen Pläne den Ablauf der Geschichte bestimmen.

Im Laufe eines Abenteuers werden die Charaktere mit einer Vielzahl von Kreaturen, Objekten und Situationen konfrontiert, mit denen sie auf die eine oder andere Weise zurechtkommen müssen. Das eine Mal liefern sich die Charaktere mit einem Widersacher ein erbittertes Gefecht auf Leben und Tod. Ein anderes Mal reden sie mit einer Kreatur (oder gar einem magischen Gegenstand), um etwas Bestimmtes zu erreichen. Des Öfteren verbringen die Abenteurer auch Zeit damit, ein Rätsel zu lösen, ein Hindernis zu umgehen, nach etwas Verstecktem zu suchen oder eine Situation überhaupt erst zu durchschauen. Zwischen diesen Herausforderungen erkundet die Gruppe die Welt und entscheidet, welchen Weg sie nehmen oder was sie als Nächstes ausprobieren möchte.

Abenteuer unterscheiden sich in Länge und Komplexität. Ein kurzes Abenteuer könnte nur einige wenige Herausforderungen bereithalten und nicht länger als eine Spielsitzung dauern. Ein langes Abenteuer kann Hunderte von Kämpfen, Interaktionen und andere Herausforderungen umfassen und erst nach Dutzenden von Spielsitzungen enden, die über Wochen und Monate verteilt sind. Für gewöhnlich kennzeichnet das Ende eines Abenteuers die Rückkehr der Gruppe in die Zivilisation, um sich auszuruhen und die Früchte ihrer Arbeit zu genießen. Das muss jedoch nicht den Abschluss der Geschichte bedeuten. Man kann sich ein Abenteuer wie eine einzelne Episode einer Fernsehserie vorstellen, die aus vielen interessanten Szenen besteht. Eine Kampagne stellt dann eine ganze Serie dar, also eine Reihe von zusammenhängenden Abenteuern mit denselben Akteuren (der Abenteurergruppe), die der Geschichte von Anfang bis Ende beiwohnen.

## Die drei Säulen eines Abenteuers

Prinzipiell können die Abenteurer jede Handlung versuchen, die sich ihre Spieler vorstellen können, doch es kann hilfreich sein, bei ihren Aktivitäten von drei Hauptkategorien zu sprechen: Erkundung, soziale Interaktion und Kampf.

**Erkundung** beinhaltet sowohl die Bewegung der Gruppe durch die Welt als auch ihre Interaktion mit Objekten und Situationen, die ihre Aufmerksamkeit erfordern. Im Grunde wechseln sich dabei die Beschreibungen der Spieler und des SL ab: Die Spieler beschreiben die Handlungen ihrer Charaktere, der SL deren Ergebnisse. Im großen Maßstab kann das bedeuten, dass die Abenteurer einen ganzen Tag damit verbringen, eine weitläufige Ebene zu durchqueren, oder eine Stunde damit, ein unterirdisches Höhlensystem zu durchwandern. Auf kleinstem Maßstab betätigt ein Charakter vielleicht in einem Gewölbe einen Hebel und schaut, was dann passiert.

**Soziale Interaktion** dreht sich um Situationen, in denen die Abenteurer mit jemandem (oder etwas) reden. Vielleicht möchte man von einem gefangen genommenen Späher den geheimen Eingang zum Goblinversteck gezeigt bekommen, Informationen von einem geretteten Gefängnisinsassen erhalten, einen Orkhäuptling um Gnade anflehen oder einen redseligen magischen Spiegel überreden, den Abenteurern einen entlegenen Ort zu zeigen.

Die Regeln in Teil 2 (besonders Kapitel 7 und 8) befassen sich mit Erkundung und sozialer Interaktion, ebenso wie viele Klassen- und Persönlichkeitsmerkmale in Teil 1.

**Kampf** ist der Schwerpunkt von Kapitel 9 „Kampf" und umfasst, wie Charaktere und andere Kreaturen ihre Waffen schwingen, Zauber wirken, sich in Position bringen und so weiter, um ihre Gegner zu besiegen – ob man nun versucht, sie zu töten, gefangen zu nehmen oder in die Flucht zu schlagen. Der Kampf ist der strukturierteste Teil einer D&D-Sitzung, in ihm wechseln sich alle Beteiligten der Reihe nach ab, damit sichergestellt ist, dass jeder eine Chance zum Handeln hat. Selbst im Kontext eines heißen Gefechts gibt es genügend Möglichkeiten für die Abenteurer, waghalsige Stunts durchzuführen, wie etwa auf einem Schild die Treppenstufen hinunterzurutschen. Auch kann man nach wie vor die Umgebung untersuchen und beeinflussen (vielleicht indem man an einem mysteriösen Hebel zieht) und mit anderen interagieren, seien es nun Verbündete, Feinde oder neutrale Parteien.

## Die Wunder der Magie

Wenige D&D-Abenteuer enden, ohne dass etwas Magisches passiert ist. Gleichgültig, ob hilfreich oder schädlich, Magie tritt oft im Leben eines Abenteurers in Erscheinung und ist der Schwerpunkt von Teil 3.

In den Welten von Dungeons & Dragons sind Bewohner, die Magie ausüben, selten und heben sich durch ihr außergewöhnliches Talent von der breiten Masse ab. Das gemeine Volk bekommt zwar regelmäßig Formen von Magie zu Gesicht, doch handelt es sich dabei eher um Kleinigkeiten wie eine wundersame Kreatur am Waldrand, ein kurzes Gebet, das vor aller Augen erhört wird, oder ein die Straße entlangspazierender Magier, den ein belebter Schild schützend umschwirrt.

Für Abenteurer wiederum ist Magie der Schlüssel zum Überleben. Ohne die heilende Kraft eines Klerikers oder Paladins würden die Charaktere schnell ihren Verletzungen zum Opfer fallen. Ohne die stärkende magische Unterstützung von Barden und Klerikern würden Kämpfer von ihren starken Gegnern wohl bald überwältigt werden. Ohne die Macht und Vielseitigkeit der Magier und Druiden wäre jede Bedrohung zehnmal so groß.

Magie ist ebenso ein beliebtes Werkzeug von Bösewichten. Viele Abenteuer werden durch die Machenschaften eines wild entschlossenen Zauberwirkers vorangetrieben, der seine Kräfte für üble Zwecke einsetzt: Ein Kultführer versucht, einen grausamen Gott aus seinem Schlaf tief im Meer zu erwecken, eine Hexe entführt Kinder, um sie auf magische Weise ihrer Vitalität zu berauben, ein verrückter Zauberer arbeitet daran, eine Armee aus sich selbst reproduzierenden Automaten aufzustellen, oder ein Drache leitet ein Ritual ein, das ihn in ein dämonische Bestie verwandeln soll. All das sind Beispiele für die magischen Gefahren, denen sich die Abenteurer vielleicht entgegenstellen müssen. Mit Magie in Form von Zaubersprüchen und magischen Gegenständen können sie es vielleicht schaffen, die Oberhand zu gewinnen.



# TEIL 1

## Charaktererschaffung





# Kapitel 1: Charaktere Schritt für Schritt

Der erste Schritt, um ein Abenteuer in der Welt von Dungeons & Dragons zu erleben, ist, dir einen Charakter auszudenken und ihn mit Hilfe der Regeln zu erschaffen. Dein Charakter ist eine Kombination aus Spielwerten, Anregungen fürs Rollenspiel und deiner Vorstellungskraft. Du suchst dir ein Volk aus (etwa Mensch oder Halbling) und eine Klasse (wie Kämpfer oder Magier). Du erfindest außerdem die Persönlichkeit, das Aussehen und die Hintergrundgeschichte deines Abenteurers. Ist er erst einmal fertiggestellt, dient dir dein Charakter als Repräsentant im Spiel, als Avatar in der Welt von Dungeons & Dragons.

Bevor du dich mit Schritt 1 weiter unten befasst, solltest du dir überlegen, welche Art von Abenteurer du spielen möchtest. Du könntest ein tapferer Kämpfer sein, ein inbrünstiger Kleriker, ein extravaganter Magier oder ein raffinierter Schurke. Vielleicht bist du auch mehr an einem unkonventionellen Charakter interessiert wie einem eher rauflustigen Schurken, der das Handgemenge liebt, oder einem Scharfschützen, der seine Gegner aus sicherer Entfernung ausschaltet. Gefallen dir Fantasygeschichten, in denen Elfen und Zwerge vorkommen? Erschaffe einen Charakter dieser Völker! Willst du, dass dein Charakter der härteste Abenteurer am Tisch ist? Dann ziehe eine Klasse wie den Barbar oder den Paladin in Betracht. Wenn du nicht weißt, wo du anfangen sollst, sieh dir einfach die Illustrationen in diesem Buch an und lass dich davon inspirieren.

Sobald du eine Vorstellung von deinem Charakter hast, gehe die folgenden Schritte der Reihe nach durch. Orientiere dich bei deinen Entscheidungen an dem Konzept deines Charakters. Mit jeder Wahl, die du triffst, kann sich dieses weiterentwickeln. Entscheidend ist, dass du mit einem Charakter an den Tisch kommst, den zu spielen du kaum erwarten kannst.

Überall in diesem Kapitel verwenden wir den Begriff **Charakterbogen** und meinen damit alles, was du verwendest, um deine Charakterinformationen festzuhalten, sei es ein strukturiertes Charakterblatt (wie du es am Ende dieses Buches findest), eine digitale Aufzeichnung oder ein Zettel aus einem Notizbuch. Ein offizieller D&D-Charakterbogen ist ein guter Anfang, bis du genau weißt, welche Informationen du im Laufe des Spiels brauchst und wie man sie benutzt.

### Bruenor erschaffen

Alle nachfolgenden Schritte werden von einer beispielhaften Charaktererschaffung begleitet, in welcher der Spieler Bob seinen Zwergencharakter Bruenor erstellt.

## 1. Wähle ein Volk

Jeder Charakter gehört einem Volk an, einer der vielen intelligenten humanoiden Spezies, die es in der Welt von Dungeons & Dragons gibt. Die meist verbreiteten Völker für Spielercharaktere sind Zwerge, Elfen, Halblinge und Menschen. Manche Völker weisen **Unterarten** auf wie den Gebirgszwerg oder den Waldelf. Kapitel 2 „Völker" bietet Informationen zu diesen Völkern und auch zu den weniger verbreiteten der Drachenblütigen, der Gnome, der Halbelfen, der Halborks und der Tieflinge.

Das Volk, das du wählst, trägt entscheidend zur Identität deines Charakters bei, da es seine allgemeine Erscheinung bestimmt und durch Kultur und Vorfahren auch seine natürlichen Talente. Das Volk deines Charakters gewährt dir gewisse Volksmerkmale, wie etwa spezielle Sinne, Übung im Umgang mit bestimmten Waffen oder Werkzeugen, das Beherrschen einer oder mehrerer Fertigkeiten oder die Fähigkeit, schwache Zauber zu wirken. Diese Merkmale passen manchmal genau mit den Fähigkeiten von bestimmten Klassen zusammen (siehe Schritt 2). Beispielsweise machen die Volksmerkmale eines Leichtfuß-Halblings ihn zu einem außergewöhnlichen Schurken und Hochelfen neigen dazu, mächtige Magier zu werden. Es kann auch Spaß machen, absichtlich untypische Kombinationen zu spielen. Halborkische Paladine und gebirgszwergische Magier sind eher unübliche Charaktere, bleiben aber mit Sicherheit in Erinnerung.

Durch das Volk erhöhen sich auch eins oder mehrere deiner Attributswerte, die du in Schritt 3 festlegst. Notiere dir diese Erhöhungen und vergiss nicht, sie später anzuwenden.

Trage die Merkmale, die dir durch deine Volkszugehörigkeit verliehen werden, auf deinem Charakterbogen ein. Denke auch daran, dir sowohl deine Grundbewegungsrate aufzuschreiben als auch die Sprachen, die du von Anfang an beherrschst.

### Bruenor erschaffen, Schritt 1

Bob sitzt an der Charaktererschaffung. Er findet, dass ein schroffer Zwerg am besten zu dem Abenteurer passt, den er spielen möchte. Er notiert sich alle Volksmerkmale der Zwerge auf seinem Charakterbogen, inklusive der Grundbewegungsrate von 7,50 m und der Sprachen, die er kennt: die Gemeinsprache und Zwergisch.

## 2. Wähle eine Klasse

Alle Abenteurer gehören einer bestimmten Klasse an. Im weitesten Sinne beschreibt diese die Berufung eines Charakters, welche speziellen Talente er besitzt sowie die Taktiken, die er am wahrscheinlichsten anwenden wird, wenn er ein Gewölbe erforscht, Monster bekämpft oder eine hitzige Verhandlung führt. Die Charakterklassen sind in Kapitel 3 „Klassen" beschrieben.

Durch die Wahl der Klasse erhält dein Charakter eine Anzahl von Vorzügen. Viele dieser Vorzüge sind **Klassenmerkmale**: Fähigkeiten (inklusive Zaubern), die deinen Charakter von Vertretern anderer Klassen unterscheiden. Du erhältst zudem **Übung:** Du bist geübt im Umgang mit Rüstungen, Waffen und manchmal Werkzeugen, in Fertigkeiten und Rettungswürfen. Deine Übung definiert, was dein Charakter besonders gut kann, vom Benutzen bestimmter Waffen bis zum Auftischen einer überzeugenden Lüge.

Trage auf deinem Charakterbogen sämtliche Merkmale ein, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht.

### Stufen

Für gewöhnlich beginnt ein Charakter das Spiel auf der 1. Stufe und steigt dann weitere auf, indem er Abenteuer erlebt und **Erfahrungspunkte** (EP) sammelt. Ein Charakter der Stufe 1 ist unerfahren in der Welt der Abenteuer, obwohl er ein Soldat oder Pirat gewesen sein oder andere gefährliche Dinge gemacht haben könnte.

Stufe 1 markiert den Eintritt des Charakters in ein Leben als Abenteurer. Falls du schon mit dem Spiel vertraut bist oder einer bestehenden D&D-Kampagne beitrittst, könnte der SL annehmen, dass dein Charakter bereits einige prägende Abenteuer überlebt hat, und ihn auf einer höheren Stufe anfangen lassen.

#### Schnelle Erschaffung

Jede Klassenbeschreibung in Kapitel 3 enthält einen Abschnitt mit Vorschlägen für eine schnelle Erschaffung eines Charakters dieser Klasse, inklusive des höchsten Attributswerts, einem passenden Hintergrund und gegebenenfalls anfänglichen Zaubersprüchen.

Der Hintergrund verleiht deinem Charakter ein Hintergrundmerkmal (ein allgemeiner Vorzug) und Übung in zwei Fertigkeiten. Außerdem kann er dir zusätzliche Sprachen oder Übung im Umgang mit bestimmten Werkzeugen gewähren. Trage diese Informationen zusammen mit den Angaben zur Persönlichkeit, die du ausgearbeitet hast, auf deinem Charakterbogen ein.

### Die Attributswerte deines Charakters

Beziehe die Attributswerte und das Volk deines Charakters mit ein, wenn du sein Aussehen und seine Persönlichkeit ausarbeitest. Ein sehr starker Abenteurer mit niedriger Intelligenz dürfte sich ganz anders verhalten und anders denken als ein sehr schlauer Charakter mit niedriger Stärke.

Zum Beispiel fällt eine hohe Stärke für gewöhnlich mit einem stämmigen oder athletischen Körperbau zusammen, wohingegen ein Charakter mit niedriger Stärke dürr oder mollig sein könnte.

Ein Charakter mit hoher Geschicklichkeit ist womöglich gelenkig und schlank, während einer mit niedriger entweder schlaksig und unbeholfen oder schwer und dickfingrig sein könnte.

Eine hohe Konstitution lässt einen Charakter für gewöhnlich gesund aussehen, mit strahlenden Augen und reichlich Energie, eine niedrige ihn eher kränklich und gebrechlich.

Ein Charakter mit hoher Intelligenz könnte sehr wissbegierig und belesen sein, während sich ein Charakter mit niedriger Intelligenz einfach ausdrückt und leicht Einzelheiten vergisst.

Eine hohe Weisheit könnte sich in einem guten Urteilsvermögen zeigen, großer Empathie und einem guten Bewusstsein für das, was um einen herum geschieht. Ein Charakter mit wenig Weisheit könnte eher geistesabwesend oder tollkühn sein.

Ein Charakter mit hohem Charisma strahlt Selbstvertrauen aus, das meist mit einer anmutigen oder einschüchternden Präsenz einhergeht. Niedriges Charisma könnte bedeuten, dass ein Charakter ungehobelt oder bedrohlich erscheint oder unfähig ist, sich auszudrücken.

### Bruenor erschaffen, Schritt 4

Bob hält einige Basisinformationen zu Bruenor fest: seinen Namen, sein Geschlecht, seine Größe, sein Gewicht und seine Gesinnung (rechtschaffen gut). Seine hohe Stärke und Konstitution sprechen für einen gesunden, athletischen Körper, seine niedrige Intelligenz weist auf ein gewisses Maß an Vergesslichkeit hin.

Bob beschließt, dass Bruenor eine adelige Abstammung haben soll, sein Klan jedoch aus der Heimat vertrieben wurde, als er noch sehr jung war. Während er aufwuchs, arbeitete er als Schmied in einem abgelegenen Dorf des Eiswindtals. Doch Bruenor hat das heldenhafte Schicksal, sein Heimatland zurückzufordern, daher wählt Bob den Hintergrund Volksheld. Er notiert sich die Bereiche, in denen sein Charakter aus diesem Grund geübt ist, und das besondere Merkmal, mit dem der Hintergrund ihn ausstattet.

Bob hat ein ziemlich klares Bild vor Augen, was die Persönlichkeit von Bruenor angeht. Daher überspringt er die Persönlichkeitsmerkmale, die im Hintergrund zum Volksheld vorgeschlagen werden. Stattdessen schreibt er auf, dass Bruenor ein fürsorglicher, einfühlsamer Zwerg ist, der seine Freunde und Verbündeten aufrichtig liebt, der sein weiches Herz jedoch hinter einem schroffen, knurrigen Verhalten versteckt. Er wählt aus der Liste seines Hintergrunds das Ideal der Gerechtigkeit und notiert sich, dass Bruenor daran glaubt, dass niemand über dem Gesetz steht.

Aufgrund seiner Geschichte ist Bruenors Bindung offensichtlich: Er strebt an, Mithral-Halle, seine Heimatstadt, eines Tages von dem Schattendrachen zurückzufordern, der die Zwerge von dort vertrieben hat. Sein Makel hängt mit seinem fürsorglichen, einfühlsamen Wesen zusammen, denn er hat eine Schwäche für Waisen und eigenwillige Seelen, die ihn dazu bringt, sogar dann Gnade zu zeigen, wenn es nicht angebracht wäre.

## 5. Wähle deine Ausrüstung aus

Die Klasse und der Hintergrund bestimmen die **Anfangsausrüstung** deines Charakters inklusive Waffen, Rüstung und anderer Gegenstände. Halte diese Ausrüstung auf deinem Charakterbogen fest. Eine genaue Beschreibung aller Objekte findest du in Kapitel 5 „Ausrüstung".

Anstatt die Anfangsausrüstung zu nehmen, die dir durch deine Klasse und deinen Hintergrund zusteht, kannst du dir diese auch kaufen. Je nach Klasse verfügst du dazu über eine bestimmte Anzahl von **Goldmünzen** (GM). Nutze die ausführlichen Ausrüstungslisten mit Preisen in Kapitel 5. Wenn du möchtest, kannst du auch ein Stück Tand besitzen, das dich nichts kostet (siehe die Tabelle für Tand am Ende von Kapitel 5).

Dein Stärkewert begrenzt die Menge an Ausrüstung, die du tragen kannst. Versuche, Ausrüstung mit einem Gesamtgewicht (in Pfund) von weniger als dem 15-fachen deines Stärkewerts zu kaufen. Kapitel 7 „Attributswerte verwenden" enthält mehr Informationen zur Traglast.

### Rüstungsklasse

Die **Rüstungsklasse** (RK) zeigt an, wie gut dein Charakter gegen Verwundungen im Kampf geschützt ist beziehungsweise wie gut er diese vermeiden kann. Rüstung, Schild und Geschicklichkeitsmodifikator tragen zur RK bei.

Doch nicht alle Abenteurer verwenden eine Rüstung oder einen Schild. Ohne solche Ausrüstung ist die RK deines Charakters gleich 10 + dem Geschicklichkeitsmodifikator. Falls dein Charakter eine Rüstung und/oder einen Schild trägt, berechne die RK entsprechend der Regeln in Kapitel 5. Notiere die RK auf deinem Charakterbogen.

Dein Charakter muss im Umgang mit der Rüstung oder dem Schild geübt sein (wozu ihn seine Klasse befähigt), um die Ausrüstung effektiv einsetzen zu können. Es gibt Abzüge, wenn man eine Rüstung oder einen Schild ungeübt verwendet (siehe Kapitel 5).

Manche Zauber und Klassenmerkmale lassen dich deine RK anders berechnen. Sollte es mehrere Merkmale geben, die dich deine Rüstungsklasse auf unterschiedliche Arten berechnen lassen, kannst du wählen, welche Methode du anwendest.

### Waffen

Berechne für jede einzelne Waffe deines Charakters die Modifikatoren, die angewandt werden, wenn du mit der Waffe angreifst und bei einem Treffer Schaden verursachst.

Führst du einen Angriff mit einer Waffe aus, würfelst du mit einem W20 und addierst deinen Übungsbonus (jedoch nur, wenn du geübt im Umgang mit der Waffe bist) sowie den entsprechenden Attributsmodifikator.

- Zu Angriffs- und Schadenswürfen mit **Nahkampfwaffen** wird dein Stärkemodifikator addiert. Bei einer Waffe mit der Eigenschaft Finesse, wie dem Rapier, kannst du stattdessen deinen Geschicklichkeitsmodifikator verwenden.
- Zu Angriffs- und Schadenswürfen mit **Fernkampfwaffen** wird dein Geschicklichkeitsmodifikator addiert. Bei einer Nahkampfwaffe mit der Eigenschaft Wurfwaffe, wie dem Beil, kannst du stattdessen deinen Stärkemodifikator verwenden.

### Bruenor erschaffen, Schritt 5

Bob notiert sich die Anfangsausrüstung der Klasse Kämpfer und des Hintergrunds Volksheld. Sie beinhaltet einen Kettenpanzer und einen Schild, die Bruenor eine Rüstungsklasse von 18 verleihen.

Als Waffen sucht sich Bob für seinen Charakter eine Streitaxt und zwei Beile aus. Die Streitaxt ist eine Nahkampfwaffe, also verwendet er Bruenors Stärkemodifikator für Angriffs- und Schadenswürfe. Sein Angriffsbonus setzt sich aus dem Stärkemodifikator (+3) und dem Übungsbonus (+2) zusammen und ergibt insgesamt +5. Die Streitaxt verursacht 1W8 Punkte Hiebschaden, zu dem Bob Bruenors Stärkemodifikator addieren darf. Insgesamt verursacht er bei einem Treffer also 1W8+3 Punkte Hiebschaden. Wirft Bruenor ein Beil, verfügt er über den gleichen Angriffsbonus (Beile als Wurfwaffe nutzen den Stärkemodifikator bei Angriffs- und Schadenswürfen) und die Waffe verursacht 1W6 + 3 Punkte Hiebschaden, wenn sie trifft.

## 6. Gruppenbildung

Die meisten D&D-Charaktere würden als Einzelgänger nicht lange überleben, denn jeder Charakter erfüllt eine Rolle in der **Abenteurergruppe** – einer Gemeinschaft von Helden, die für ein gemeinsames Ziel zusammenarbeitet. Teamwork erhöht maßgeblich die Chancen eurer Gruppe, die vielen Gefahren der D&D-Welten zu überleben. Sprich mit deinen Mitspielern und deinem SL und entscheidet, ob sich eure Charaktere kennen, wie sie sich getroffen haben und welchen Aufgaben sie sich als Gruppe stellen könnten.

# Nach der 1. Stufe

Durch das Bestehen von Abenteuern und das Meistern von Herausforderungen gewinnt dein Charakter an Erfahrung, die durch Erfahrungspunkte dargestellt wird. Ein Charakter, der eine festgelegte Grenze von Erfahrungspunkten erreicht, verbessert sich in seinen Fähigkeiten. Dieser Fortschritt wird **Stufenaufstieg** genannt.

Steigt dein Charakter eine Stufe auf, verleiht ihm seine Klasse oft weitere Merkmale. Manche dieser Merkmale erlauben dir, deine Attributswerte zu steigern. In diesem Fall kannst du entweder einen Wert um 2 Punkte oder zwei Werte um je 1 Punkt erhöhen, wobei kein Attribut dadurch einen Wert von 20 übersteigen darf. Zusätzlich erhöht sich der Übungsbonus deines Charakters auf bestimmten Stufen.

Jedes Mal, wenn du eine Stufe aufsteigst, erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel. Würfle mit diesem, addiere deinen Konstitutionsmodifikator zum Ergebnis und füge die Summe (mindestens 1) deinem Trefferpunktemaximum hinzu. Alternativ kannst du auch den festgelegten Wert verwenden, der in dem entsprechenden Eintrag deiner Klasse angegeben ist und der dem aufgerundeten Durchschnittsergebnis des Würfelwurfs entspricht.

Wenn sich dein Konstitutionsmodifikator um 1 erhöht, steigt gleichzeitig auch dein Trefferpunktemaximum um 1 pro Stufe, die du bereits erreicht hast. Erreicht Bruenor beispielsweise die 8. Stufe als Kämpfer und verbessert seinen Konstitutionswert von 17 auf 18, steigt dadurch auch sein Konstitutionsmodifikator von +3 auf +4. Sein Trefferpunktemaximum erhöht sich also um 8 Punkte.

Die Charakteraufstiegstabelle fasst die EP zusammen, die du für die einzelnen Stufen von 1 bis 20 benötigst, und führt den Übungsbonus an, den du auf jeder Stufe besitzt. Siehe in deiner Klassenbeschreibung nach, welche anderen Verbesserungen du mit den jeweiligen Stufen erhältst.

## Stufenbereiche

Die farblich abgesetzten Zeilen der Charakteraufstiegstabelle markieren die vier verschiedenen Stufenbereiche des Spiels. Diese sind nicht mit bestimmten Regeln verbunden, sondern beschreiben nur generell, wie sich die Spielerfahrung mit steigender Charakterstufe verändert.

Im ersten Bereich (Stufen 1–4) sind die Charaktere Abenteurer in Ausbildung. Sie lernen die Merkmale kennen, die sie als Angehörige einer bestimmten Klasse definieren, und treffen Entscheidungen, die ihrer Klasse eine bestimmte Richtung geben (etwa die Arkanen Traditionen der Magier oder die Kampfarchetypen der Kämpfer). Die Bedrohungen, mit denen es die Gruppe aufnimmt, sind relativ gering und stellen in der Regel nur eine Gefahr für ein Dorf oder die örtlichen Gehöfte dar.

Im zweiten Bereich (Stufen 5–10) finden die Charaktere ihre Berufung. Viele Zauberwirker erhalten am Anfang dieser Phase Zugriff auf Sprüche des 3. Grades und Zaubersprüche wie *Feuerball* oder *Blitz* werden mächtiger. Viele waffenschwingende Klassen sind nun in der Lage, mehrere Angriffe in einer Runde auszuführen. Charaktere dieses Stufenbereichs sind bedeutsam geworden und sehen sich Gefahren gegenüber, die Städte oder ganze Königreiche bedrohen.

Im dritten Bereich (Stufen 11–16) haben die Charaktere ein Ausmaß an Macht erlangt, das sie weit von der normalen Bevölkerung absetzt und sie selbst unter Abenteurern zu etwas Besonderem macht. Auf Stufe 11 bekommen viele Zauberwirker Zugang zu Zaubern des 6. Grades, von denen einige Dinge erlauben, die davor unmöglich zu erreichen waren. Andere Charaktere erhalten Merkmale, die sie mehr Angriffe ausführen oder diese mit eindrucksvollen Effekten versehen lassen. Diese mächtigen Abenteurer werden oft mit Bedrohungen für ganze Regionen oder Kontinente konfrontiert.

Im vierten Bereich (Stufen 17–20) erklimmen die Charaktere den Gipfel ihrer Klassenmerkmale und werden selbst zu heldenhaften (oder schurkenhaften) Archetypen. Das Schicksal der Welt oder sogar die grundlegende Ordnung des Multiversums könnte während ihrer Abenteuer in der Schwebe sein.

### Charakteraufstiegstabelle

| Erfahrungspunkte | Stufe | Übungsbonus |
|---|---|---|
| 0 | 1 | +2 |
| 300 | 2 | +2 |
| 900 | 3 | +2 |
| 2.700 | 4 | +2 |
| 6.500 | 5 | +3 |
| 14.000 | 6 | +3 |
| 23.000 | 7 | +3 |
| 34.000 | 8 | +3 |
| 48.000 | 9 | +4 |
| 64.000 | 10 | +4 |
| 85.000 | 11 | +4 |
| 100.000 | 12 | +4 |
| 120.000 | 13 | +5 |
| 140.000 | 14 | +5 |
| 165.000 | 15 | +5 |
| 195.000 | 16 | +5 |
| 225.000 | 17 | +6 |
| 265.000 | 18 | +6 |
| 305.000 | 19 | +6 |
| 355.000 | 20 | +6 |



# Kapitel 2: Völker

Ein Besuch in einer der grossen Städte der Welten von Dungeons & Dragons, sei es nun Waterdeep, die freie Stadt von Greyhawk oder das ungewöhnliche Sigil, die Stadt der Türen, überwältigt die Sinne. Stimmen plappern in unzähligen verschiedenen Sprachen. Die Düfte Dutzender unterschiedlicher Küchen mischen sich mit den Gerüchen der überfüllten Straßen und dem Gestank schlechter Hygiene. Gebäude in einer Myriade von Architekturstilen zeigen die vielfältige Herkunft ihrer Bewohner.

Und die Leute selbst: Mit ihren unterschiedlichen Größen, Gestalten und Hautfarben, gekleidet in ein schwindelerregendes Spektrum an Stilen und verschiedenfarbigen Stoffen, bilden sie ein Kaleidoskop der Vielfalt. Von kleinen Halblingen und stämmigen Zwergen bis zu majestätisch schönen Elfen, gemischt mit einer Vielzahl von menschlichen Kulturen.

Unter den eher verbreiteten Völkern finden sich auch einige wahrhaft exotische: ein bulliger Drachengeborener, der sich seinen Weg durch die Menge bahnt, und eine verstohlen im Schatten lauernde Tieflingsfrau, welcher der Schalk in den Augen blitzt. Eine Gruppe von Gnomen lacht, als einer von ihnen ein ausgefeiltes hölzernes Spielzeug in Gang setzt, das sich aus eigenem Antrieb bewegt. Halbelfen und Halborks arbeiten in der Stadt, ohne ganz einem der Völker ihrer Eltern anzugehören. Und da, weit vom Sonnenlicht entfernt, ist ein einzelner Drow, ein Flüchtling aus der unterirdischen Weite des Unterreiches, der seinen Platz in einer Welt sucht, die seinesgleichen fürchtet.

## Ein Volk auswählen

Menschen sind das verbreiteste Volk in den D&D-Welten, doch leben sie mit Zwergen, Elfen, Halblingen und unzähligen anderen fantastischen Spezies zusammen. Dein Abenteurer gehört einem dieser Völker an.

Nicht jedes intelligente Volk des Multiversums ist angemessen für einen Spielercharakter. Zwerge, Elfen, Halblinge und Menschen sind für gewöhnlich die Völker, aus denen eine typische Gruppe besteht. Drachenblütige, Gnome, Halbelfen, Halborks und Tieflinge sind als Abenteurer weniger üblich. Drow, eine Unterart der Elfen, sind ebenfalls eine Seltenheit.

Die Wahl des Volkes beeinflusst viele verschiedene Aspekte. Sie legt das Fundament fest, auf dem die gesamte Abenteurerkarriere deines Charakters aufbaut. Behalte bei deiner Entscheidung also die Art von Charakter im Hinterkopf, die du spielen möchtest. Ein Halbling könnte zum Beispiel eine gute Wahl für einen schleichenden Schurken sein, Zwerge geben zähe Kämpfer ab und Elfen können zu Meistern der arkanen Magie werden.

Das Volk deines Charakters wirkt sich nicht nur auf Attributswerte und Merkmale aus, sondern kann dir auch Hinweise für eine spannende Hintergrundgeschichte geben. Jede Beschreibung eines Volkes in diesem Kapitel enthält Informationen, die dir beim Ausspielen deines Charakters helfen, etwa Persönlichkeits- oder Gesellschaftsmerkmale, die körperliche Erscheinung oder die Neigung zu bestimmten Gesinnungen. Diese Details sind Vorschläge, die es dir erleichtern sollen, dir deinen Charakter vorzustellen. Abenteurer können weit von der Norm ihres Volkes abweichen. Überlegungen dazu, warum dein Charakter anders ist, helfen dir vielleicht dabei, den Hintergrund und die Persönlichkeit deines Charakters auszuarbeiten.

## Volksmerkmale

Die Beschreibung jedes Volkes beinhaltet bestimmte Merkmale, die unter dessen Angehörigen weit verbreitet sind. Die folgenden Einträge finden sich in den meisten Volksmerkmalen.

### Erhöhung der Attributswerte

Bei jedem Volk werden ein oder mehrere Attributswerte des Charakters erhöht.

### Alter

Dieser Eintrag gibt an, zu welchem Zeitpunkt ein Angehöriger des Volkes als erwachsen angesehen wird. Darüber hinaus wird auch die übliche Lebenserwartung angegeben. Diese Informationen können dir bei der Entscheidung helfen, wie alt dein Charakter zu Beginn des Spiels sein soll. Du kannst dir ein beliebiges Alter aussuchen und damit gleichzeitig eine Erklärung für einige deiner Attributswerte liefern. Spielst du beispielsweise einen sehr jungen oder alten Charakter, könnte das erklären, warum Stärke oder Konstitution besonders niedrig sind. Andererseits ist ein fortgeschrittenes Alter vielleicht der Grund dafür, dass der Intelligenz- oder Weisheitswert überdurchschnittlich hoch ist.

### Gesinnung

Die meisten Völker tendieren zu bestimmten Gesinnungen. Zwar ist die in diesem Eintrag beschriebene Auswahl für Spielercharaktere nicht bindend, doch lohnen sich Gedanken darüber, warum etwa dein Zwerg chaotisch ist im Gegensatz zu dem eher rechtschaffenen Großteil der Zwergengesellschaft.

### Grösse

Charaktere der meisten Völker sind mittelgroß, eine Größenkategorie, die Kreaturen zwischen 120 cm und 240 cm umfasst. Nur die Mitglieder weniger Völker fallen in die Kategorie klein (zwischen 60 cm und 120 cm), wodurch einige Regeln des Spiels anders auf sie angewendet werden. Der wichtigste Unterschied ist, dass kleine Charaktere Probleme damit haben, schwere Waffen zu führen, wie es in Kapitel 5 „Ausrüstung“ näher beschrieben wird.

### Bewegungsrate

Die Bewegungsrate bestimmt, welche Strecke dein Charakter auf Reisen (Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen“) und im Kampf (Kapitel 9 „Kampf“) zurücklegen kann.

### Sprachen

Aufgrund seiner Volkszugehörigkeit kann dein Charakter bestimmte Sprachen sprechen, lesen und schreiben.

### Volksunterarten

Manche Völker weisen Unterarten auf. Deren Angehörige besitzen zusätzlich zu den Merkmalen des Ursprungsvolks auch die Merkmale der Unterart. Die Beziehungen zwischen den Unterarten eines Volkes variieren stark von Volk zu Volk und von Welt zu Welt.

Im Drachenlanzen-Kampagnensetting sind beispielsweise Hügel- und Gebirgszwerge verschiedene Klans desselben Volkes, wohingegen sie in den Vergessenen Reichen weit voneinander entfernt in unterschiedlichen Reichen leben und sich selbst als Schildzwerge beziehungsweise Goldzwerge bezeichnen.



Drizzt Do'Urden

# Elfen

„Ich hätte mir nie träumen lassen, dass solch Schönheit *existiert", sagte Goldmond sanft. Der Tagesmarsch war schwierig gewesen, doch die Belohnung war am Ende größer, als sie sich erträumen konnten. Die Gefährten standen auf einer hohen Klippe über der sagenumwogenen Stadt Qualinost. Vier schmale Turmspitzen erhoben sich an den vier Ecken der Stadt wie glitzernde Spindeln, deren brillantweißer Stein mit glänzendem Silber durchzogen war. Grazile Bögen, die sich von Turmspitze zu Turmspitze schwangen, zogen sich durch die Lüfte. Vor Urzeiten von zwergischen Schmieden gefertigt, waren sie stark genug, um das Gewicht einer Armee zu tragen. Doch sahen sie so zart aus, dass man meinte, ein auf ihnen landender Vogel könne sie aus dem Gleichgewicht bringen. Diese glitzernden Bögen bildeten die einzige Umgrenzung der Stadt. Es gab keine Mauern um Qualinost. Die Elfenstadt öffnete der Wildnis liebevoll ihre Arme.*

— Margaret Weis & Tracy Hickman,
*Die Chronik der Drachenlanze*

Elfen sind ein magisches Volk mit einer fast übernatürlichen Anmut. Obwohl sie in dieser Welt wandeln, sind sie nicht vollständig ein Teil von ihr. Sie leben an Orten von ätherischer Schönheit inmitten uralter Wälder oder in silbrigen Türmen, die vor Feenlicht glitzern und wo sanfte Musik zu angenehmen Düften durch die Lüfte schwebt. Elfen lieben die Natur und die Magie, Kunst und Kunstfertigkeit, Musik und Poesie und die schönen Dinge der Welt.

## Schlank und anmutig

Mit ihrer außergewöhnlichen Anmut und ihren feinen Gesichtszügen erscheinen Elfen den Menschen und den Angehörigen vieler anderer Völker als atemberaubend schön. Im Durchschnitt sind sie etwas kleiner als Menschen und reichen von weit unter 150 cm bis knapp über 180 cm. Auch sind sie im Vergleich schlanker, wiegen sie doch kaum 100-145 Pfund. Männer und Frauen sind ungefähr gleich groß, und Männer sind nur wenig schwerer gebaut als Frauen. Die Farbpalette von Haut, Haaren und Augen übersteigt die der Menschen um viele Facetten: Hauttöne können von kupfernen und bronzefarbenen Schattierungen bis zu bläulichem Weiß reichen, mit grünen oder blauen Haaren und Augen wie Becken voll flüssigem Gold oder Silber. Elfen wächst keine Gesichts- und kaum Körperbehaarung. Sie bevorzugen elegante Kleidung in hellen Farben und erfreuen sich an schlichtem, aber liebevoll gestaltetem Schmuck.

## Eine zeitlose Perspektive

Elfen können leicht über 700 Jahre alt werden, was ihnen eine weitreichende Perspektive auf Ereignisse verschafft, die kurzlebigere Völker viel stärker beunruhigen würden. Oft sind sie eher amüsiert als aufgeregt und neugierig als gierig. Sie neigen dazu, über den Dingen zu stehen und unbeeindruckt von widrigen Umständen zu bleiben. Wenn sie ein Ziel verfolgen, gleichgültig ob sie auf ein Abenteuer ausziehen oder eine neue Fähigkeit oder Kunstform erlernen, sind Elfen konzentriert



und unermüdlich. Sie brauchen lange, um sich mit anderen anzufreunden, und noch länger, um Feinde zu vergessen. Auf unbedeutende Beleidigungen reagieren sie mit Verachtung und auf ernste mit Vergeltung.

Wie die Äste eines jungen Baums sind Elfen flexibel im Angesicht von Gefahr. Sie vertrauen auf Diplomatie und Kompromisse, um Streitigkeiten beizulegen, bevor diese in Gewalt ausbrechen. Auch sind sie dafür bekannt, sich vor Eindringlingen zurückzuziehen, die in ihre Wälder vorstoßen, und die Situation einfach auszusitzen. Doch wenn es nötig ist, zeigen Elfen eine ernste, kämpferische Seite und beweisen dabei ihr Können mit Schwert und Bogen sowie ihr Verständnis für Strategie.

## Versteckte Waldkönigreiche

Die meisten Elfen leben in kleinen Dörfern zusammen, die gut in den Wipfeln des Waldes versteckt sind. Elfen jagen Wild, sammeln Nahrung, pflanzen Bäume an und züchten Gemüse. Ihr Können und ihre Magie erlauben es ihnen, sich selbst zu versorgen, ohne das Land roden oder pflügen zu müssen. Sie sind talentierte Handwerker und stellen fein verarbeitete Kleidung und Kunstobjekte her. Ihr Kontakt mit Außenstehenden ist meist begrenzt, auch wenn einige Elfen ihren Lebensunterhalt damit verdienen, handwerkliche Erzeugnisse gegen Metall zu tauschen (denn Elfen haben kein Interesse am Bergbau).

Trifft man Elfen außerhalb ihrer eigenen Ländereien an, handelt es sich für gewöhnlich um reisende Spielleute, Künstler oder Weise. Menschliche Adelige wetteifern um die Dienste elfischer Lehrmeister, damit sie ihren Kindern die Schwertkunst oder das Wissen um die Magie beibringen.

## Erkundungen und Abenteuer

Meist ziehen Elfen aus reiner Wanderlust auf Abenteuer aus. Da sie so langlebig sind, können sie Jahrhunderte der Erkundungen und Entdeckungen genießen. Sie mögen die Schnelllebigkeit der Menschengesellschaft nicht, die zwar Tag für Tag straff organisiert ist, doch sich über die Jahrzehnte fortwährend ändert. Also suchen sie sich in menschlichen Städten Berufe aus, die es ihnen erlauben, frei umherzureisen und ihr eigenes Tempo vorzugeben. Elfen üben sich auch gern in ihren Kampfkünsten oder erringen größere magische Macht, was ihnen das Leben als Abenteurer zu tun erlaubt.

## Namen der Elfen

Elfen werden so lange als Kinder angesehen, bis sie sich selbst zu Erwachsenen erklären, was meist kurz nach ihrem hundertsten Geburtstag stattfindet. In der Zeit davor ruft man sie bei ihrem Kindernamen.

Mit dem Erklären des Erwachsenseins sucht sich jeder Elf einen neuen Namen aus. Trotzdem mag es vorkommen, dass ihn diejenigen, die ihn bereits als Kind oder Jugendlichen kannten, weiterhin mit seinem Kindernamen anreden. Der Erwachsenenname jedes Elfen ist eine einzigartige Kreation, auch wenn ihm mitunter die Namen von respektierten Individuen oder Familienmitgliedern eingewoben werden. Es gibt nur wenige Unterschiede zwischen Männer- und Frauennamen. Die Zusammenfassung weiter unten spiegelt nur generelle Tendenzen wider. Außerdem trägt jeder Elf einen Familiennamen, typischerweise eine Kombination aus anderen elfischen Worten. Manche Elfen, die mit Menschen reisen, übersetzen ihre Familiennamen in die Gemeinsprache, andere belassen ihn in der elfischen Version.

**Kindernamen:** Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall

**Männliche Erwachsenennamen:** Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis

**Weibliche Erwachsenennamen:** Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethrynna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia



### Hochnäsig, aber freundlich

Obwohl sie hochnäsig sein können, sind Elfen im Allgemeinen freundlich, selbst denen gegenüber, die ihren hohen Erwartungen nicht entsprechen, was bei den meisten Nichtelfen der Fall ist. Sie vermögen fast in jedem etwas Gutes zu erkennen.

***Zwerge:*** „Zwerge sind plumpe, ungeschickte Ochsen. Doch was ihnen an Humor, Benehmen und Kultiviertheit fehlt, machen sie mit Wagemut wieder wett. Ich muss zugeben, dass ihre besten Schmiede fast elfische Qualität erreichen."

***Halblinge:*** „Die Halblinge sind ein Volk der einfachen Freuden, und das ist eine Eigenschaft, die man nicht verachten sollte. Sie sind gute Leute, die sich umeinander kümmern und ihre Gärten bestellen. Außerdem haben sie sich, wenn es darauf ankommt, als härter erwiesen, als es den Anschein erweckt."

***Menschen:*** „All diese Hast, ihre Ambitionen und ihr Antrieb, etwas zu erreichen, bevor ihr kurzes Leben endet. Die Angelegenheiten der Menschen scheinen manchmal so sinnlos. Doch dann bemerkt man die Früchte ihrer Arbeit, und muss ihre Leistungen anerkennen. Wenn sie sich doch bloß etwas zügeln könnten und etwas Kultiviertheit lernen würden."

**Famliennamen (Übersetzung in Gemeinsprache):** Amakiir (Juwelblume), Amastacia (Sternblume), Galanodel (Mondflüstern), Holimion (Diamanttau), Ilphelkiir (Juwelblüte), Liadon (Silberwedel), Meliamne (Eichenfuß), Naïlo (Nachthauch), Siannodel (Mondbach), Xiloscient (Goldblatt)

## Merkmale der Elfen

Dein elfischer Charakter besitzt eine Vielzahl an naturgegebenen Fähigkeiten, die von Tausenden Jahren elfischer Kultur hervorgebracht wurden.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Geschicklichkeitswert wird um 2 Punkte erhöht.

***Alter:*** Obwohl Elfen etwa zur gleichen Zeit wie Menschen die körperliche Reife erlangen, geht ihr Verständnis des Erwachsenseins über rein physische Aspekte hinaus und schließt die Lebenserfahrung mit ein. Ein Elf erreicht das Erwachsenenalter typischerweise mit etwa 100 Jahren und kann bis zu 750 Jahre alt werden.

***Gesinnung:*** Da Elfen freiheitsliebend sind und großen Wert auf Vielfalt und Selbstverwirklichung legen, tendieren sie zu sanfteren Ausprägungen des Chaos. Sie schätzen und verteidigen die Freiheit anderer ebenso wie ihre eigene. Gute Gesinnungen überwiegen unter den Elfen. Die Drow sind eine Ausnahme: Ihr Leben im Exil hat sie rücksichtslos und heimtückisch werden lassen. Drow sind meistens böse.

***Größe:*** Elfen sind zwischen 150 cm und 180 cm groß und eher schlank gebaut. Ihre Größenkategorie ist mittelgroß.

***Bewegungsrate:*** Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

***Dunkelsicht:*** Da du an zwielichtige Wälder und den Nachthimmel gewöhnt bist, besitzt du überlegene Sicht sowohl in Dunkelheit als auch in dämmrigem Licht. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

***Geschärfte Sinne:*** Du bist in der Fertigkeit Wahrnehmung geübt.

***Feenblut:*** Du bist bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen im Vorteil und immun gegen Schlafzauber.

***Trance:*** Elfen müssen nicht schlafen, stattdessen verweilen sie täglich während einer vierstündigen tiefen Meditation in einem halbwachen Zustand. In diesen 4 Stunden kannst du nach Belieben träumen, was eigentlich einer mentalen Übung gleichkommt, die über die Jahre zum Reflex wurde. Nachdem du dich auf diese Weise ausgeruht hast, erhältst du die gleichen Vorteile wie ein Mensch, der 8 Stunden geschlafen hat.

***Sprachen:*** Du kannst sowohl Elfisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Elfisch ist eine fließende Sprache mit feinen Betonungen und einer komplizierten Grammatik. Elfische Literatur ist reichhaltig vorhanden und vielschichtig, auch ihre Lieder und Gedichte sind bei anderen Völkern bekannt. Viele Barden lernen diese Sprache, damit sie elfische Balladen ihrem Repertoire hinzufügen können.

***Volksunterarten:*** Eine Abspaltung vor Urzeiten teilte das elfische Volk in drei Unterarten auf: die Waldelfen, die Hochelfen und die Dunkelelfen, für gewöhnlich Drow genannt. Suche dir eine dieser Volksunterarten aus. In manchen Welten sind diese noch weiter unterteilt (wie etwa in den Vergessenen Reichen, in denen es Sonnen- und Mondelfen gibt). Wenn du möchtest, kannst du einer noch kleineren Gruppierung angehören.

### Hochelfen

Als Hochelf verfügst du über einen scharfen Verstand und hast zumindest die Grundlagen der Magie bereits gemeistert. In vielen fantastischen Spielwelten gibt es zwei Arten von Hochelfen. Die eine ist hochnäsig und einsiedlerisch (wie zum Beispiel die Grau- und Talelfen aus Greyhawk, die Silvanesti aus der Welt der Drachenlanze und die Sonnenelfen der Vergessenen Reiche). Sie sieht sich Nichtelfen gegenüber als überlegen – wenn nicht sogar auch anderen Elfen. Die zweite Art ist verbreiteter und offener (wie zum Beispiel die Hochelfen aus Greyhawk, die Qualinesti aus der Welt der Drachenlanze und die Mondelfen der Vergessenen Reiche). Man trifft sie oft unter Menschen und anderen Völkern an.

Die Sonnenelfen Faerûns (auch Goldelfen genannt) besitzen bronzefarbene Haut und kupferfarbenes, schwarzes oder goldblondes Haar. Ihre Augen sind golden, silbern oder schwarz. Mondelfen (auch Silber- oder Grauelfen genannt) weisen eine wesentlich blassere, alabasterfarbene Haut auf, die von sanftem Blau durchzogen ist. Ihr Haar wird von silbrig weißen, schwarzen oder blauen Färbungen bestimmt, jedoch ist blondes, braunes und rotes Haar nicht unüblich. Ihre Augen sind blau oder grün und goldgesprenkelt.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Intelligenzwert wird um 1 Punkt erhöht.

***Elfische Waffenvertrautheit:*** Du bist geübt im Umgang mit Langschwertern, Kurzschwertern, Langbögen und Kurzbögen.

***Zaubertrick:*** Du beherrschst einen Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Magiers. Das Attribut, mit dem du diesen wirkst, ist Intelligenz.

***Zusätzliche Sprache:*** Du kannst dir eine weitere Sprache aussuchen, die du lesen, schreiben und sprechen kannst.

## Waldelfen

Als Waldelf besitzt du scharfe Sinne und eine gute Intuition. Deine flinken Füße tragen dich schnell und lautlos durch die Wälder deiner Heimat. Diese Unterart umfasst sowohl die Wildelfen (Grugach) aus Greyhawk und die Kagonesti aus der Welt der Drachenlanze als auch jene Völker, die in Greyhawk und den Vergessenen Reichen Waldelfen genannt werden. In Faerûn sind Waldelfen (andere Namen für sie sind Wildelfen, Kupferelfen und Grünelfen) zurückhaltend und misstrauisch gegenüber Nichtelfen.

Die Haut der Waldelfen neigt zu kupferfarbenen Tönen, manchmal mit Spuren von Grün. Ihr Haar ist oft braun oder schwarz, doch gelegentlich auch blond oder rötlich. Ihre Augen sind grün, dunkel- oder haselnussbraun.

***Attributswerterhöhung:*** Deine Weisheit wird um 1 Punkt erhöht.

***Elfische Waffenvertrautheit:*** Du bist geübt im Umgang mit Langschwertern, Kurzschwertern, Langbögen und Kurzbögen.

***Flinkheit:*** Deine Grundbewegungsrate beträgt 10,50 m.

***Deckmantel der Wildnis:*** Du kannst versuchen, dich zu verstecken, obwohl du nur von Blattwerk, starkem Regen, fallendem Schnee, Nebel oder anderen natürlichen Phänomenen leicht verschleiert wirst.

## Dunkelelfen (Drow)

Von einer früheren Unterart der Elfen abstammend, wurden die Drow von der Oberfläche der Welt verbannt, da sie der Göttin Lolth auf den Pfad des Bösen folgten. In den Tiefen des Unterreiches bauten sie sich ihre eigene Zivilisation auf, die sich noch immer nach den Lehren von Lolth richtet.

Die auch Dunkelelfen genannten Drow weisen Hauttöne auf, die an Obsidian oder Kohle erinnern, und besitzen hellweißes oder blassgelbes Haar. Für gewöhnlich haben sie sehr helle Augen (so hell, dass sie oft fälschlicherweise für weiß gehalten werden) in Abstufungen von Lila, Silber, Rosa, Rot und Blau. Sie neigen dazu, kleiner und dünner als andere Elfen zu sein. Drow-Abenteurer sind selten. Sprich mit deinem SL ab, ob du einen spielen kannst.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Charismawert wird um 1 Punkt erhöht.

***Überlegene Dunkelsicht:*** Deine Dunkelsicht hat eine Reichweite von 36 m.

***Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht:*** Du bist bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen, im Nachteil, wenn sich das, was du treffen oder wahrnehmen willst, in direktem Sonnenlicht befindet.

***Drow Magie:*** Du beherrschst den Zaubertrick *Tanzende Lichter*. Ab der 3. Stufe kannst du den Zauber *Feenfeuer* dank dieses Merkmals einmal wirken. Du musst eine lange Rast beenden, bevor du dies erneut kannst. Ab der 5. Stufe bist du in der Lage, den Zauber *Dunkelheit* auf die gleiche Weise einzusetzen. Das Attribut, mit dem du diese Zauber wirkst, ist Charisma.

***Drow Waffenvertrautheit:*** Du bist geübt im Umgang mit Rapieren, Kurzschwertern und Handarmbrüsten.

### Die Finsternis der Drow

Gäbe es nicht eine bekannte Ausnahme, würde das Volk der Drow generell verunglimpft. Im Allgemeinen sind sie ein Volk von Dämonen verehrenden Plünderern, die sich in den unterirdischen Tiefen des Unterreiches tummeln und nur in der schwärzesten Nacht emporkommen, um die verhassten Oberflächenbewohner abzuschlachten und auszurauben. Ihre Gesellschaft ist verkommen und ihre Mitglieder damit beschäftigt, in der Gunst von Lolth zu steigen – ihrer Spinnengöttin, die den Mord und die Ausrottung ganzer Familien als Gunstbeweis für angemessen erachtet –, wodurch die Adelshäuser in einem ständigen Wettkampf um eine gute Stellung gefangen sind.

Immerhin ein Drow geht neue Wege. In der Welt der Vergessenen Reiche lebt Drizzt, ein Waldläufer des Nordens, der seine Qualitäten als gutherziger Verteidiger der Unschuldigen und Schwachen unter Beweis gestellt hat. Er sagte sich von seiner Herkunft los und durchwandert seitdem einsam eine Welt, die ihn mit Angst und Abscheu betrachtet. Drizzt ist ein Vorbild für die wenigen Drow, die seinem Beispiel folgen und versuchen, sich ein Leben fernab der niederträchtigen Gesellschaft ihrer Heimat aufzubauen.

Drow wachsen in dem Glauben auf, dass die Oberflächenbewohner minderwertig sind und zu nichts anderem als Sklaven taugen. Selbst wenn Drow ein Gewissen entwickeln oder es für notwendig halten, mit den Angehörigen anderer Völker zu kooperieren, fällt es ihnen schwer, diese Vorurteile abzubauen – besonders da sie oft Ziel von Hass und Anfeindungen sind.





# Halblinge

Der Halbling Regis, im Umkreis von Hunderten Meilen *der einzige seiner Art, verschränkte die Hände hinter dem Kopf und lehnte sich gegen die moosbewachsene Rinde des Baumstumpfs. Regis war klein, selbst für die Maßstäbe seines Volkes, da er mit seinem Schopf aus lockigem braunem Haar kaum an die 90 cm heranreichte. Sein Bauch hingegen war ziemlich dick von seiner Liebe für ein gutes Mahl oder mehreren, wenn sich die Gelegenheit ergab. Der knorrige Ast, der ihm als Angelrute diente, ragte über ihm auf und war zwischen zwei seiner Zehen eingeklemmt, über dem ruhigen See hängend und sich perfekt in der glasigen Oberfläche des Maer Dualdon widerspiegelnd.*

– R. A. Salvatore, *Der gesprungene Kristall*

Der Komfort eines Heims ist das Lebensziel der meisten Halblinge. Ein Platz, um sich in Ruhe und Frieden niederzulassen, weit weg von plündernden Monsterhorden und sich bekämpfenden Armeen. Ein knisterndes Feuer, ein üppiges Mahl, ausgesuchte Getränke und anregende Unterhaltungen. Obwohl manche Halblinge ihre Tage in abgelegenen landwirtschaftlichen Gemeinschaften verbringen, bilden andere nomadische Verbände, die ständig auf der Reise sind, gelockt von den offenen Straßen und der Weite des Horizonts, um die Wunder neuer Länder und Völker zu entdecken. Doch selbst diese Wanderer lieben Frieden, Essen, Heim und Herd, auch wenn das Heim ein Wagen ist, der eine dreckige Straße entlangzuckelt, oder ein Floß, das einen Strom hinabtreibt.

## Klein und praktisch

Die kleinen Halblinge überleben in einer Welt voller größerer Kreaturen, indem sie vermeiden, bemerkt zu werden, oder – falls das nicht klappt – indem sie Streitigkeiten aus dem Weg gehen. Mit ihren knapp 90 cm Größe erwecken sie den Eindruck, harmlos zu sein, und haben es so für Jahrhunderte geschafft, im Schatten von Imperien und unbehelligt von Kriegen und politischen Unruhen zu leben. Bei einem Gewicht von 40-45 Pfund neigen sie dazu, stämmig zu sein.

Die Haut der Halblinge kann von bräunlich bis blass mit einem Rotstich reichen, ihr für gewöhnlich gelocktes Haar ist braun oder sandfarben. Meist haben sie braune oder hellbraune Augen. Männliche Halblinge tragen oft lange Koteletten, Vollbärte hingegen sind selten und Schnurrbärte noch seltener. Halblinge mögen schlichte Kleidung, die bequem und praktisch ist, wobei sie helle Farben bevorzugen.

Die Vorliebe der Halblinge zum praktischen Nutzen geht über ihre Kleiderwahl hinaus. Sie erfreuen sich an den einfachen Dingen des Lebens und machen sich wenig aus Angeberei. Selbst die wohlhabensten Halblinge verstauen ihre Reichtümer in Kisten im Keller, anstatt sie zur Schau zu stellen. Sie finden gern eine direkte Lösung für ein Problem und bringen kaum Geduld für Unentschlossenheit auf.

## Freundlich und neugierig

Halblinge sind ein umgängliches und fröhliches Volk. Sie schätzen die Beziehungen zu Familie und Freunden ebenso wie den Komfort von Heim und Herd, ohne allzu große Träume von Ruhm und Gold zu hegen. Sogar die Abenteurer unter ihnen wagen sich aus Beweggründen in die Welt, die mit



Gemeinschaft, Freundschaft, Wanderlust oder Neugier zusammenhängen. Sie lieben es, Neues zu entdecken, selbst einfache Dinge wie exotisches Essen oder unbekannte Kleidungsstile.

Halblinge empfinden schnell Mitleid und hassen es, Lebewesen leiden zu sehen. Sie sind großzügig und teilen bereitwillig alles, was sie besitzen – auch in schlechten Zeiten.

## In der Menge untergehen

Halblinge sind geschickt darin, sich an eine Gesellschaft von Menschen, Zwergen oder Elfen anzupassen, indem sie sich nützlich machen, und sind in diesen oft willkommen. Die Kombination aus ihrer angeborenen Heimlichkeit und ihrer unauffälligen Natur hilft ihnen dabei, ungewollte Aufmerksamkeit zu vermeiden.

Halblinge arbeiten bereitwillig mit anderen zusammen und sind ihren Freunden gegenüber stets treu, ob es nun Halblinge sind oder nicht. Sie können eine bemerkenswerte Wildheit an den Tag legen, wenn Freunde, Familie oder Gemeinschaft bedroht werden.

## Rustikale Herzlichkeit

Die meisten Halblinge leben in kleinen, friedlichen Gemeinschaften mit großen Bauernhöfen und gut gepflegten Ländereien. Königreiche gründen sie äußerst selten, auch besitzen sie nur vereinzelt Land abseits ihres beschaulichen Grund und Bodens. Für gewöhnlich gibt es weder Adel noch Königshäuser unter den Halblingen, lieber halten sie sich an den Rat und die Führung der Familienältesten – denn die Familie hat Bestand, während Imperien aufsteigen und wieder zerfallen.

Viele Halblinge leben unter anderen Völkern, wo ihre harte Arbeit und Loyalität ihnen reichlich Lohn und leibliches Wohl bietet. Manche Halblinggemeinschaften sehen das Reisen als Lebensart und fahren mit Wagen oder Booten von Ort zu Ort, ohne jemals sesshaft zu werden.

### Umgänglich und positiv

Halblinge geben sich Mühe, mit jedem auszukommen, und hüten sich vor Verallgemeinerungen, besonders vor negativen.

***Zwerge:*** „Zwerge geben treue Freunde ab, und man kann sich darauf verlassen, dass sie ihr Wort halten. Doch warum fällt es ihnen so schwer, ab und zu mal zu lächeln?"

***Elfen:*** „Sie sind so hübsch! Ihre Gesichter, ihre Musik, ihre Anmut, einfach alles. Es ist, als ob sie einem wundervollen Traum entsprungen sind. Doch man kann nie wissen, was hinter ihren lächelnden Gesichtern vor sich geht – sicherlich mehr, als sie sich jemals anmerken lassen."

***Menschen:*** „Menschen sind uns wirklich sehr ähnlich. Zumindest einige von ihnen. Wenn man abseits der Burgen und Festungen mit den Hirten und Bauern spricht, lernt man gute, aufrichtige Leute kennen. Nicht, dass etwas mit den Baronen und Soldaten nicht stimmen würde, denn man muss ihre Überzeugung und Hingabe bewundern. Indem sie ihr eigenes Land schützen, schützen sie uns ebenfalls."

## Möglichkeiten entdecken

Normalerweise entscheiden sich Halblinge für den Weg des Abenteurers, um ihre Gemeinschaft zu verteidigen, ihre Freunde zu unterstützen oder die weite und wundervolle Welt zu entdecken. Für sie ist das Abenteurerleben weniger eine Karriere als eine Gelegenheit oder manchmal eine Notwendigkeit.

## Namen der Halblinge

Ein Halbling besitzt einen Vornamen, einen Familiennamen und möglicherweise einen Spitznamen. Bei Familiennamen handelt es sich oft um Spitznamen, die so treffend waren, dass sie über Generationen hinweg weitergegeben wurden.

**Männliche Vornamen:** Alton, Ander, Cade, Coorin, Eldon, Errich, Finan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

**Weibliche Vornamen:** Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

**Familiennamen:** Buschsammler, Dickdorn, Fallkraut, Grünflasche, Goldbarren, Hochhügel, Hügelspitz, Strammgurt, Teeblatt, Unterast

## Merkmale der Halblinge

Dein Halbling-Charakter besitzt eine Anzahl von Merkmalen, die er mit allen anderen Halblingen gemein hat.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Geschicklichkeitswert wird um 2 Punkte erhöht.

***Alter:*** Ein Halbling erreicht mit 20 Jahren das Erwachsenenalter und lebt etwa 150 Jahre.

***Gesinnung:*** Die meisten Halblinge sind rechtschaffen gut. Generell sind sie mitfühlend, warmherzig und freundlich und tolerieren keine Form der Unterdrückung. Sie lieben geordnete Verhältnisse und sind traditionell veranlagt. Die Unterstützung der Familie und der Komfort des Althergebrachten sind Säulen, auf denen die Halbling-Gemeinschaft erbaut ist.

***Größe:*** Im Mittel sind Halblinge etwa 90 cm groß und wiegen dabei um die 40 Pfund. Deine Größenkategorie ist klein.

***Bewegungsrate:*** Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,50 m.

***Halblingsglück:*** Würfelst du bei einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf eine 1, darfst du den Wurf wiederholen, musst das zweite Ergebnis aber verwenden.

***Tapferkeit:*** Du bist im Vorteil bei Rettungswürfen, um zu vermeiden, verängstigt zu werden.

***Halblingsgewandheit:*** Du kannst dich durch Bereiche bewegen, die von Kreaturen eingenommen werden, die eine Größenkategorie größer sind als du.

***Sprachen:*** Du kannst sowohl Halblingisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Die Sprache der Halblinge ist zwar nicht geheim, doch wird sie ungern mit anderen geteilt. Halblinge schreiben sehr wenig, daher gibt es nur wenig Literatur. Wissen, Geschichten oder Gedichte werden größtenteils mündlich überliefert. Fast alle Halblinge bedienen sich der Gemeinsprache, um sich mit den Leuten zu unterhalten, durch deren Länder sie reisen oder in deren Städten sie sich niederlassen.

***Volksunterarten:*** Die beiden Hauptarten von Halblingen sind eher nah verwandte Familien als wahre Volksunterarten und werden Leichtfüße und Stämmige genannt.

### Leichtfüsse

Als Leichtfuß-Halbling kannst du dich mühelos verstecken und sogar andere Leute als Deckung verwenden. Du neigst dazu, umgänglich zu sein, und kommst gut mit anderen aus. In der Welt der Vergessenen Reiche sind Leichtfüße die am weitesten verbreiteten Halblinge und deswegen die gewöhnlichste Unterart. Im Vergleich zu den übrigen Halblingen sind sie besonders anfällig für die Wanderlust. Daher tummeln sie sich oft bei anderen Völkern oder pflegen einen nomadischen Lebensstil. In der Welt von Greyhawk werden diese Halblinge Haarfüße oder Großgefährten genannt.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Charismawert wird um 1 Punkt erhöht.

***Angeborene Verstohlenheit:*** Du kannst sogar versuchen, dich zu verstecken, wenn du nur von einer Kreatur verschleiert wirst, die lediglich eine Größenkategorie größer ist als du selbst.

### Stämmige

Als Stämmiger bist du zäher als andere Halblinge und verfügst über eine gewisse Resistenz gegen Gifte. Manche sagen, dass in Stämmigen Zwergenblut fließt. In der Welt der Vergessenen Reiche werden diese Halblinge Starkherzen genannt und sind dort im Süden am weitesten verbreitet.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Konstitutionswert wird um 1 Punkt erhöht.

***Unempfindlichkeit:*** Du bist bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil und besitzt eine Resistenz gegen Schaden durch Gifte (siehe Kapitel 9 „Kampf").





# Menschen

Dies waren die Geschichten der ruhelosen Leute, die *vor langer Zeit in See stachen und die Flüsse abfuhren, erst um zu plündern und zu brandschatzen, dann um zu siedeln. Doch gab es da eine Energie, eine Liebe zum Abenteuer, die aus jeder Seite sprach. Liriel las bis tief in die Nacht und zündete eine kostbare Kerze nach der anderen an. Sie hatte nie viele Gedanken an die Menschen verschwendet, diese Geschichten jedoch faszinierten sie. Auf diesen vergilbten Seiten fand sie Erzählungen von mutigen Helden, seltsamen und wilden Tieren, mächtigen primitiven Göttern und einer Magie, die Teil dieses fernen Landes war.*

— Elaine Cunningham, *Daughter of the Drow*

In den Chroniken der meisten Welten sind die Menschen das jüngste der verbreiteten Völker. Sie erscheinen spät auf der Bühne der Welt und leben im Vergleich zu Zwergen, Elfen und Drachen nur kurz. Möglicherweise liegt es gerade an dieser Kurzlebigkeit, dass sie danach streben, so viel wie möglich in den ihnen gegebenen Jahren zu erreichen. Vielleicht haben sie auch das Gefühl, dass sie den älteren Völkern etwas beweisen müssen, und bauen daher mächtige Imperien auf der Basis von Eroberung und Handel auf. Was immer sie ansporn, die Menschen sind Erfinder und Pioniere, die treibenden Kräfte dieser Welten.

## Ein breites Spektrum

Mit ihrem Hang zu Wanderung und Eroberung unterscheiden sich die Menschen körperlich stärker voneinander, als dies bei anderen Völkern der Fall ist. Es gibt keinen typischen Menschen. Der Einzelne kann zwischen 150 cm und 180 cm groß sein und 125-250 Pfund wiegen. Die Hautfarben der Menschen reichen von nahezu Schwarz bis Blassweiß, die Farbe ihres Haars von Schwarz über Kupfer bis Goldblond (sei es lockig, gewellt oder glatt). Männer können eine Gesichtsbehaarung tragen, die spärlich oder dicht sein kann. Viele Menschen haben Einschläge von nichtmenschlichem Blut in sich und weisen Spuren ihrer elfischen, orkischen oder anderen Abstammung auf. Menschen erreichen das Erwachsenenalter mit dem Ende ihres zweiten Jahrzehnts und leben kaum ein Jahrhundert lang.

## Vielfalt in allen Dingen

Menschen sind das anpassungsfähigste und ambitionierteste unter den verbreiteten Völkern. Sie besitzen stark unterschiedliche Interessen, Moralvorstellungen und Gebräuche in den vielen Ländern, in denen sie sich angesiedelt haben. Wenn sich Menschen einmal niederlassen, bleiben sie auch. Sie erbauen Städte, die über Zeitalter hinweg fortbestehen, und gründen große Königreiche, die viele Jahrhunderte überdauern. Ein Mensch mag zwar eine relativ kurze Lebensspanne besitzen, doch die Nationen oder Kulturen dieses Volkes erhalten bereits Traditionen aufrecht, die ihre Ursprünge in einer Zeit haben, die über die Erinnerung jedes Einzelnen hinausgehen. Meist leben Menschen vollkommen in der Gegenwart, was gut zu einem Leben als Abenteurer passt, doch planen sie auch für die Zukunft und sind bestrebt, ein bleibendes Vermächtnis zu hinterlassen. Einzeln und als Gruppe sind Menschen geschickte Anpassungskünstler, die schnell auf gesellschaftliche und politische Veränderungen reagieren.



### Jedermanns zweitbester Freund

So bereitwillig, wie sie sich untereinander mischen, tun sich die Menschen auch mit Angehörigen anderer Völker zusammen. Sie verstehen sich mit fast jedem, auch wenn sie nicht vielen nahestehen. Menschen arbeiten als Botschafter, Diplomaten, Händler, Richter und Funktionäre jeglicher Art.

***Zwerge:*** „Sie sind ein beherztes Volk, unerschütterliche Freunde und stehen zu ihrem Wort. Doch ihre Gier nach Gold wird eines Tages ihr Untergang sein."

***Elfen:*** „Man sollte sich am besten nicht in die Wälder der Elfen begeben. Sie mögen keine Eindringlinge und es könnte leicht passieren, dass du verzaubert oder von Pfeilen durchlöchert wirst. Trotzdem ist ein Elf, der seinen verdammten Stolz überwinden kann und dir auf Augenhöhe begegnet, jemand, von dem du eine ganze Menge lernen kannst."

***Halblinge:*** „Es gibt kaum etwas Besseres als zu einem Halbling eingeladen zu werden, solange du dir nicht den Kopf an der Decke stößt – gutes Essen und gute Geschichten an einem netten, warmen Feuer. Wenn die Halblinge nur einen Hauch ambitionierter wären, würden sie wirklich etwas erreichen."

## Langlebige Institutionen

Wo bei Elfen und Zwergen ein Einzelner die Verantwortung übernimmt, einen besonderen Ort zu bewachen oder ein Geheimnis zu bewahren, erfinden die Menschen geheiligte Befehle und Institutionen für diesen Zweck. Während bei den Zwergen die Klans und bei den Halblingen die Ältesten das uralte Wissen und die Traditionen an die nächste Generation weitergeben, bevorzugen die Menschen Tempel, Regierungsgebäude, Bibliotheken und Gesetzestexte, um ihre Geschichte festzuhalten. Menschen träumen von der Unsterblichkeit und sie erreichen sie, indem sie sicherstellen, dass man sich noch an sie erinnert, wenn sie bereits lange gestorben sind (bis auf die wenigen, die das Unleben oder den Aufstieg zum Göttlichen wählen, um dem Griff des Todes zu entkommen).

Auch wenn es einige Menschen gibt, die Fremden gegenüber misstrauisch sind, gelten ihre Gemeinschaften im Allgemeinen als offen und tolerant. Die Länder der Menschen heißen eine große Anzahl von Nichtmenschen willkommen, verglichen mit dem Anteil Menschen, die in den Gefilden anderer Völker leben.

## Leuchtende Beispiele des Ehrgeizes

Menschen, die das Abenteuer suchen, sind die wagemutigsten und ehrgeizigsten Mitglieder eines wagemutigen und ehrgeizigen Volkes. Sie wollen in den Augen ihrer Mitmenschen Ehre erlangen, indem sie Macht, Wohlstand und Ruhm anhäufen. Mehr als andere Völker treten Menschen für eine Sache ein, anstatt für ein Territorium oder eine Gruppe.

## Namen und Ethnien der Menschen

Da es unter den Menschen eine größere Vielfalt als bei allen anderen Völkern gibt, haben sie als Gesamtheit keine typischen Namen. Die Eltern mancher Menschen bevorzugen für ihre Kinder Namen aus anderen Sprachen wie dem Elfischen oder Zwergischen (die dann mehr oder weniger richtig ausgesprochen werden), doch die meisten Eltern geben ihren Sprösslingen Namen, die einen Bezug zu der Kultur ihrer Region oder den Traditionen ihrer Vorfahren haben.

Die materielle Kultur und die körperlichen Charakteristika der Menschen können sich stark von Region zu Region unterscheiden. In der Welt der Vergessenen Reiche sind beispielsweise die Kleidung, die Architektur, die Küche, die Musik und die Literatur in den nordwestlichen Ländern der Silbermarken völlig anders als im entfernten Turmish oder Impiltur im Osten, und noch unverwechselbarer im weit abgelegenen Kara-Tur. Die physischen Eigenschaften der Menschen verändern sich in Abhängigkeit von den uralten Wegen der Völkerwanderungen, sodass die Menschen der Silbermarken jede mögliche Kombination von Zügen und Färbungen aufweisen können.

In den Vergessenen Reichen sind neun ethnische Gruppen weit verbreitet, auch wenn es noch ein Dutzend anderer in den abseits gelegenen Gegenden von Faerûn gibt. Diese Gruppen und deren typische Namen können als Inspiration genutzt werden, um Namen aus jeder anderen Welt zu erfinden, in der Menschen leben.

### Calishiten

Kleiner und schmächtiger gebaut als die meisten anderen Menschen, besitzen die Calishiten dunkelbraune Haut, Haare und Augen. Man findet sie hauptsächlich im Südwesten Faerûns.

**Calishitische Namen:** (männliche) Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; (weibliche) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida; (Nachnamen) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein

### Chondathaner

Chondathaner sind ein schlanker Menschenschlag mit gelbbrauner Haut und dunklem Haar, das beinahe blond oder fast schwarz sein kann. Die meisten sind groß und besitzen grüne oder braune Augen, auch wenn dies nicht auf jeden zutrifft. Menschen chondathanischer Herkunft beherrschen die zentralen Länder von Faerûn und diejenigen um die See des Sternenregens.

**Chondathanische Namen:** (männliche) Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; (weibliche) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (Nachnamen) Schlenderkopf, Beuchemann, Falbdrache, Gleichholz, Graufeste, Tallstag

### Damaraner

Die primär im Nordwesten von Faerûn angesiedelten Damaraner sind von mittlerer Größe und Statur. Ihre Haut ist von heller bis gelbbrauner Farbe, ihr Haar für gewöhnlich braun oder schwarz. Die Augenfarbe variiert, auch wenn braune Augen am häufigsten sind.

**Damaranische Namen:** (männliche) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor; (weibliche) Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; (Nachnamen) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag

### Illuskaner

Illuskaner sind ein großes hellhäutiges Volk mit blauen bis hin zu stahlgrauen Augen. Die meisten haben rabenschwarzes Haar, nur diejenigen im äußersten Nordwesten besitzen blondes, rotes oder hellbraunes.

**Illuskanische Namen:** (männliche) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; (weibliche) Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra; (Nachnamen) Blankholz, Helder, Hornrabe, Knappmann, Sturmböe, Flusswind

### Mulan

Vorherrschend an der östlichen und südöstlichen Küste der Inneren See leben die schlanken, groß gewachsenen und bernsteinhäutigen Mulan. Sie haben braune oder hellbraune Augen und ihre Haarfarbe reicht von Schwarz bis Dunkelbraun, wobei in Ländern, in denen die Mulan regieren, die Adeligen und viele andere ihre Köpfe blank rasiert tragen.

**Mulanische Namen:** (männliche) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur; (weibliche) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; (Nachnamen) Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

### Rashemi

Am häufigsten findet man die Rashemi im Osten der Inneren See und oft gemischt lebend mit den Mulan. Sie neigen zu einem kleinen, stämmigen und muskulösen Körperbau. Für gewöhnlich besitzen sie dunkle Haut, dunkle Augen und dickes schwarzes Haar.

**Rashemi-Namen:** (männliche) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; (weibliche) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (Nachnamen) Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

### Shou

Die Shou sind die zahlreichste und mächtigste ethnische Gruppe in Kara-Tur, das weit im Osten Faerûns liegt. Sie haben gelblich-bronzefarbene Haut, schwarze Haare und dunkle Augen. Die Nachnamen werden für gewöhnlich vor den Vornamen genannt.

**Shou-Namen:** (männliche) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen; (weibliche) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai; (Nachnamen) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

### Tethyrianer

Weit verteilt über die Schwertküste am westlichen Rand von Faerûn siedeln die Tethyrianer. Sie sind ein Volk von mittlerer Größe und ihre dunkle Haut wird heller, je weiter man nach Norden kommt. Haar- und Augenfarben variieren stark, am häufigsten jedoch gibt es braune Haare und blaue Augen. Die Tethyrianer verwenden hauptsächlich chondathanische Namen.

### Turami

Das an der Südküste der Inneren See beheimatete Volk der Turami ist im Allgemeinen groß und kräftig gebaut. Es besitzt dunkle, mahagonifarbene Haut, lockige Haare und dunkle Augen.

**Turami-Namen:** (männliche) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero; (weibliche) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda; (Nachnamen) Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

## Merkmale der Menschen

Obwohl es schwierig ist, die Kulturen der Menschen zu verallgemeinern, besitzt dein menschlicher Charakter folgende Merkmale.

***Attributswerterhöhung:*** Jeder einzelne Attributswert wird um 1 Punkt erhöht.

***Alter:*** Menschen erreichen das Erwachsenenalter mit 16 bis 20 Jahren und leben weniger als ein Jahrhundert.

***Gesinnung:*** Menschen neigen nicht zu einer bestimmten Gesinnung. Man findet die Besten und die Schlimmsten unter ihnen.

***Größe:*** Körperbau und Wuchs der Menschen schwanken stark, sie werden von kaum 150 cm bis weit über 180 cm groß. Unabhängig davon, wo du in dieser Spanne angesiedelt bist, ist deine Größenkategorie mittelgroß.

***Bewegungsrate:*** Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

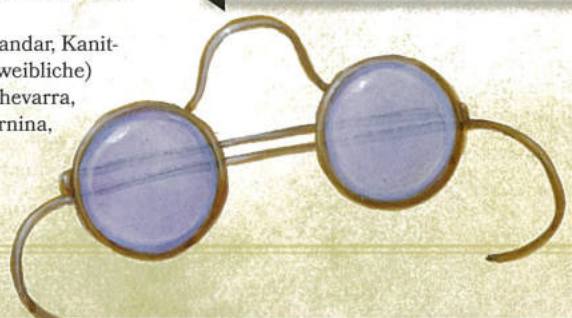
***Sprachen:*** Du kannst sowohl die Gemeinsprache als auch eine andere Sprache deiner Wahl lesen, schreiben und sprechen. Typischerweise lernen Menschen die Sprache der Leute, mit denen sie am meisten zu tun haben, sogar undeutliche Dialekte. Sie streuen beim Reden gern Worte aus anderen Sprachen ein, zum Beispiel orkische Flüche, elfische Ausdrücke für Musik, zwergische Militärbegriffe und dergleichen.

Sollte deine Spielrunde die optionale Talentregel aus Kapitel 6 verwenden, kann dein SL dir erlauben, die folgende Merkmalsvariante zu nutzen. Alle nachfolgenden Merkmale ersetzen die oben beschriebene Attributswerterhöhung der Menschen.

***Attributswerterhöhung:*** Du darfst zwei verschiedene Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen.

***Fertigkeiten:*** Du erhältst Übung in einer Fertigkeit deiner Wahl.

***Talent:*** Du erhältst ein Talent deiner Wahl.





# Zwerge

„Bist spät dran, Elf!", ertönte schneidend eine vertraute *Stimme. Bruenor Heldenhammer stieg über den Rücken seines toten Feindes, unbeeindruckt von der Tatsache, dass das schwere Monster auf seinem elfischen Freund lag. Trotz der zusätzlichen Unannehmlichkeit waren die lange, spitze und mehrmals gebrochene Nase und der graumelierte feuerrote Bart des Zwerges ein willkommener Anblick für Drizzt. „Wusste doch, dass ich dich in Schwierigkeiten vorfinden würde, wenn ich rauskomm', um nach dir zu sehen."*

— R. A. Salvatore, *Der gesprungene Kristall*

Königreiche voller antiker Erhabenheit, in den Fuß von Bergen geschlagene Hallen, der Widerhall von Spitzhacken und Hämmern aus tiefen Minen und feurigen Schmieden, die Verbundenheit mit Klan und Tradition und ein brennender Hass auf Goblins und Orks, diese Dinge verbinden alle Zwerge miteinander.

## Kurz und stämmig

Mutig und zäh sind Zwerge als fähige Krieger, Minen-, Stein- und Metallarbeiter bekannt. Obwohl sie wesentlich weniger als 150 cm messen, ist ihr Körper so breit und kompakt gebaut, dass sie mitunter das Gewicht eines Menschen erreichen, der gut 60 cm größer ist. In Tapferkeit und Ausdauer kommen Zwerge jedem größeren Volk gleich. Ihre Hautfarbe reicht von tiefem Braun zu helleren Nuancen mit rötlichen Anteilen, doch die häufigsten Schattierungen sind Hellbraun und ein dunkleres Gelbbraun, ganz ähnlich bestimmter Erdtöne. Ihr Haar, das sie in einfacher Tracht lang tragen, ist für gewöhnlich schwarz, grau oder braun, auch wenn hellhäutige Zwerge oft rote Haare besitzen. Männliche Zwerge schätzen ihre Bärte sehr und pflegen sie sorgfältig.

## Gutes Gedächtnis, langanhaltender Groll

Zwerge erreichen ein Alter von bis zu 400 Jahren, daher können sich die ältesten unter ihnen oft noch an eine vollkommen andere Welt erinnern. Einige der weisen Zwerge in der Zitadelle von Felbarr (in den Vergessenen Reichen) kennen beispielsweise noch den Tag, an dem vor mehr als drei Jahrhunderten Orks die Festung eroberten und die Zwergenbewohner in eine mehr als 250-jährige Verbannung jagten. Diese lange Lebensdauer gibt ihnen eine Sicht auf die Welt, die kurzlebigen Völkern wie den Menschen oder Halblingen fehlt.

Zwerge sind solide und standhaft wie ihre geliebten Berge, sie überdauern die Jahrhunderte mit stoischem Durchhaltevermögen und wenigen Veränderungen. Sie respektieren die Traditionen ihres Klans und geben diese auch nicht leichtfertig auf, können manche ihre Ahnenreihe doch bis zur Gründung der urältesten Festungsanlagen am Anbeginn der Zeit zurückverfolgen. Teil dieser Traditionen ist die Verehrung der zwergischen Götter, welche Ideale wie fleißige Arbeit, Kampfgeschick und das Schmiedehandwerk hochhalten.

Einzelne Zwerge sind zielstrebig und loyal, stehen zu ihrem Wort und handeln mit schneller Entschlossenheit, die manchmal an Sturheit grenzt. Viele Zwerge besitzen einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit und vergessen ihnen zugefügtes Leid nur langsam. Ein Unrecht, das einem Zwerg angetan wird, wird gleichzeitig auch seinem ganzen Klan angetan. So kann sich der Rachedurst eines Einzelnen schnell zu einer ausgewachsenen Blutfehde des Klans entwickeln.



## Klans und Königreiche

Die Königreiche der Zwerge erstrecken sich tief unter den Bergen, wo ihr Volk nach Edelsteinen und wertvollen Metallen gräbt, um wundervolle Gegenstände daraus zu fertigen. Zwerge lieben die Schönheit und Kunstfertigkeit, die edles Metall und feiner Schmuck ausstrahlen. Dies geht mitunter so weit, dass mancher ob dieser Liebe in Habsucht verfällt. Reichtümer, die sie nicht im Berg finden, eignen sie sich durch Handel an. Zwerge besitzen eine Abneigung gegen Boote, also beschäftigen sie Menschen und Halblinge, um zwergische Waren entlang der Wasserwege zu befördern. Vertrauenswürdige Mitglieder anderer Völker sind in den Siedlungen der Zwerge willkommen, auch wenn selbst ihnen manche Bereiche dort verboten sind.

Die bestimmende Kraft der Zwergengesellschaft sind die Klans. Zwerge legen großen Wert auf ihre soziale Stellung. Selbst wenn sie weit von der Heimat entfernt leben, halten sie ihre Familienzugehörigkeit und die damit verbundene Identität stets in Ehren, begrüßen Verwandte stürmisch und rufen ihre Vorfahren in Schwüren und Flüchen an. Ohne Klan zu sein, ist das Schlimmste, was einem Zwerg widerfahren kann.

Auf Wanderschaft ziehende Zwerge sind in der Regel Handwerker, vor allem Waffenschmiede, Rüstungsbauer und Juweliere. Manche werden auch Söldner oder Leibwächter, die wegen ihrer Tapferkeit und Loyalität sehr gefragt sind.

## Götter, Gold und Klans

Zwerge, die ein Abenteurerleben aufnehmen, könnten von der Sehnsucht nach Schätzen getrieben sein, ob nun für sie selbst oder einen bestimmten Zweck – vielleicht sogar aus dem gutherzigen Drang, anderen zu helfen. Andere Zwerge treibt der Befehl oder die Inspiration einer Gottheit an, eine Berufung oder das einfache Verlangen, einem einzelnen Zwergengott Ruhm einzubringen. Auch der Klan und die Vorfahren können wichtige Quellen der Motivation sein. So trachtet der eine Zwerg vielleicht danach, die verlorene Ehre seines Klans wiederherzustellen, eine uralte Schmach, die diesem zugefügt wurde, zu rächen oder sich nach der eigenen Verbannung einen neuen Platz in der Gemeinschaft zu verdienen. Ein anderer Zwerg könnte nach jener Axt suchen, die einer seiner mächtigen Vorfahren führte und die vor Jahrhunderten auf einem Schlachtfeld verloren ging.

### Langsamer Vertrauensaufbau

Zwerge kommen ganz passabel mit den meisten Völkern aus. „Zwischen einem Bekannten und einem Freund liegen etwa 100 Jahre" ist ein Sprichwort, das zwar übertrieben ist, doch in jedem Fall aufzeigt, wie schwierig es für die Angehörigen anderer Völker sein kann, das Vertrauen eines Zwerges zu gewinnen.

***Elfen:*** „Es ist unklug, sich auf einen Elf zu verlassen. Man kann nie sagen, was er als Nächstes vorhat. Wenn ein Kampf ausbricht, kann er sowohl anfangen, ein Lied zu singen, als auch das Schwert ziehen. Elfen sind flatterhaft und leichtfertig. Zwei Dinge kann man allerdings über sie sagen: Zwar gibt es nicht viele Schmiede unter ihnen, doch die leisten sehr gute Arbeit. Und wenn Orks und Goblins aus den Bergen strömen, ist es gut, einen Elf im Rücken zu haben. Nicht so gut wie einen Zwerg, doch hassen sie die Orks genauso sehr wie wir."

***Halblinge:*** „Sie sind sicher ein angenehmes Volk. Doch zeig mir einen Helden unter den Halblingen. Ein Imperium, eine glorreiche Armee ... selbst einen Schatz, der die Zeitalter überdauert und von der Hand eines Halblings erschaffen wurde. Nichts dergleichen! Wie soll man sie da ernst nehmen können?"

***Menschen:*** „Da nimmt man sich Zeit, um eine Menschenfrau kennenzulernen, und schon liegt sie im Sterbebett. Mit ein wenig Glück hat sie Nachkommen, eine Tochter oder Enkelin vielleicht, die Herz und Hände von vergleichbarer Güte haben wie sie. Kaum freundest du dich mit einem Menschen an, ist er schon wieder fort! Was sie sich auch in den Kopf setzen, sie kriegen es, sei es ein Drachenhort oder der Thron eines Imperiums. Diese Hingabe muss einem einfach Bewunderung abringen, selbst wenn sie sie öfters in Schwierigkeiten bringt, als es ihnen lieb ist."



## Namen der Zwerge

Der Name eines Zwerges wird ihm nach strenger Tradition von einem der Klanältesten verliehen. Jeder anständige Zwergenname wurde schon seit Generationen wieder und wieder verwendet. Ein Zwergenname gehört dem Klan, nicht dem Einzelnen.

Missbraucht ein Zwerg seinen Namen oder bringt Schande über ihn, wird er ihm entrissen und es ihm per Gesetz verboten, einen anderen Zwergennamen an dessen Stelle anzunehmen.

**Männliche Vornamen:** Adrik, Alberich, Baeren, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal

**Weibliche Vornamen:** Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunndola, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

**Klannamen:** Balderk, Heldenhammer, Starkamboss, Dankil, Feuerschmiede, Frostbart, Gorunn, Holderhek, Eisenfaust, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart

## Merkmale der Zwerge

Dein Zwergencharakter besitzt eine Vielzahl angeborener Fähigkeiten, die Teil seiner zwergischen Abstammung sind.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Konstitutionswert wird um 2 Punkte erhöht.

***Alter:*** Zwerge reifen in der gleichen Geschwindigkeit wie Menschen heran, doch werden sie bis zu ihrem 50. Sommer als jung angesehen. Im Durchschnitt erreichen sie ein Alter von 350 Jahren.

***Gesinnung:*** Die meisten Zwerge sind rechtschaffen, da sie fest an die Vorteile einer gut durchstrukturierten Gesellschaft glauben. Sie neigen ebenfalls zu einer guten Gesinnung, mit ihrem starken Sinn für Gerechtigkeit und dem Glauben, dass jeder verdient, an den Vorzügen einer gerechten Ordnung teilzuhaben.

***Größe:*** Zwerge sind zwischen 120 cm und 150 cm groß und wiegen meist um die 150 Pfund. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

***Bewegungsrate:*** Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,50 m. Deine Bewegungsrate wird nicht durch das Tragen von schwerer Rüstung reduziert.

***Dunkelsicht:*** Das Leben unter Tage hat dazu geführt, dass Zwerge selbst bei schlechten Lichtverhältnissen hervorragend sehen können. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

***Zwergische Unverwüstlichkeit:*** Du bist bei Rettungswürfen gegen Gifte im Vorteil und besitzt eine Resistenz gegen Schaden durch Gifte (siehe Kapitel 9 „Kampf").

***Zwergisches Kampftraining:*** Du bist geübt im Umgang mit Streitäxten, Beilen, leichten Hämmern und Kriegshämmern.

***Handwerkliches Geschick:*** Du bist geübt mit den Werkzeugen eines der folgenden Berufe: Braumeister, Schmied oder Steinmetz.

***Steingespür:*** Immer wenn du einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) ablegen sollst, der mit der Herkunft von Steinarbeiten zu tun hat, wirst du als geübt in der Fertigkeit angesehen und darfst deinen doppelten Übungsbonus auf den Wurf addieren anstatt nur den einfachen.

***Sprachen:*** Du kannst sowohl Zwergisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Zwergisch ist voller harter Konsonanten und kehliger Geräusche, sodass es nicht verwundert, dass sich diese Merkmale auch in der Aussprache anderer Sprachen wiederfinden, die ein Zwerg beherrscht.

***Volksunterarten:*** Zwei große Unterarten des zwergischen Volkes bewohnen die Welten von Dungeons & Dragons: die Gebirgszwerge und die Hügelzwerge. Wähle eine dieser Volksunterarten.

### Gebirgszwerg

Als Gebirgszwerg bist du stark, zäh und an ein hartes Leben in rauer Umgebung gewöhnt. Du bist wahrscheinlich eher größer (für einen Zwerg) und neigst zu einem helleren Hautton. Die Schildzwerge des nördlichen Faerûn sowie der herrschende Hylar-Klan und der adelige Daewar-Klan aus der Welt der Drachenlanze zählen zu dieser Unterart.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Stärkewert wird um 2 Punkte erhöht.

***Zwergische Rüstungsvertrautheit:*** Du bist geübt im Umgang mit leichten und mittelschweren Rüstungen.

### Hügelzwerg

Als Hügelzwerg besitzt du scharfe Sinne, eine starke Intuition und eine bemerkenswerte Widerstandsfähigkeit. Die Goldzwerge aus Faerûn in ihrem mächtigen südlichen Königreich sind ebenso Hügelzwerge wie die verbannten Neidar und die entwurzelten Klar von Krynn in der Welt der Drachenlanze.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Weisheitswert wird um 1 Punkt erhöht.

***Zwergische Zähigkeit:*** Dein Trefferpunktemaximum erhöht sich um 1 Punkt und um 1 weiteren Punkt jedes Mal, wenn du eine Stufe aufsteigst.

### Duergar

In Städten tief im Unterrreich leben die Duergar oder auch Grauzwerge. Diese verschlagenen und verstohlenen Sklavenhändler überfallen die Welten der Oberfläche, um Gefangene zu machen, die sie dann an die anderen Völker des Unterrreiches verkaufen. Sie besitzen angeborene magische Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, sich unsichtbar zu machen oder kurzfristig auf Riesengröße anzuwachsen.





# Drachenblütige

Ihr Vater stand auf der ersten der drei Stufen, die vom *Portal hinunterführten und hielt inne. Die Schuppen in seinem Gesicht waren an den Rändern heller geworden, doch Mehen der Klanlose sah immer noch so aus, als ob er einen ausgewachsenen Bären allein bezwingen könnte. Seine vertraute, abgenutzte Rüstung hatte er abgelegt und durch einen violettgefärbten Schuppenpanzer mit strahlend silbernen Rändern ersetzt. Auf seinem Ärmel prangte eine Verzierung, die das Wappen eines fremdländischen Hauses zeigte. Immerhin war das Schwert auf seinem Rücken noch dasselbe, das er seit dem Zeitpunkt trug, als er damals die sich selbst überlassenen Zwillinge vor den Toren Arush Vayems fand. Ihr ganzes Leben lang hatte Farideh gewusst, dass es ein Glück war, gelernt zu haben, im Gesicht ihres Vaters zu lesen. Ein Mensch, der noch nicht einmal in ihren oder Havilars Augen eine Regung entdecken konnte, würde nur die Ausdruckslosigkeit eines Drachen in Mehens Gesicht sehen. Doch für sie sprach sein Gesicht Bände: die Stellung der Schuppen, die Krümmung seines Kamms, der Ausdruck seiner Augen oder die geringe Öffnung des Mauls. Dieses Mal allerdings erschien ihr jede Schuppe unbeweglich – und selbst Farideh sah nur die Ausdruckslosigkeit eines Drachen.*

— Erin M. Evans, *The Adversary*

Von Drachen abstammend, wie ihr Name verrät, wandeln die Drachenblütigen durch die Welt, die mit furchtsamer Verständnislosigkeit auf sie reagiert. Geformt von Drachengöttern oder den Drachen selbst, wurden sie ursprünglich als einzigartiges Volk in Dracheneiern ausgebrütet, das die besten Eigenschaften der Drachen und der Humanoiden vereint. Manche Drachenblütige sind ergebene Diener von wahren Drachen, andere bilden die Reihen von Soldaten in großen Kriegen und wieder andere finden sich umhertreibend wieder, ohne klare Berufung im Leben.

## Stolze Verwandte der Drachen

Drachenblütige sehen ganz wie humanoide Drachen auf zwei Beinen aus, nur ohne Schwanz und Flügel. Die ersten Drachenblütigen besaßen Schuppen in lebhaften Schattierungen, die mit der Färbung ihrer Drachenеltern übereinstimmte. Doch Generationen der Vermischung haben ein einheitlicheres Erscheinungsbild geschaffen. Ihre kleinen, feinen Schuppen sind für gewöhnlich bronze- oder messingfarben und weisen manchmal Nuancen von Rot, Rost, Gold oder grünlichem Kupfer auf. Sie sind hoch gewachsen und stark gebaut, wobei sie bis zu 195 cm groß und über 300 Pfund schwer werden können. Ihre Füße sind kräftig, ebenso wie ihre Hände, an denen sich jeweils drei krallenbewehrte Finger und ein ebensolcher Daumen befinden.

In manchen Drachenblütigen ist das Blut einer bestimmten Drachenart besonders stark. Diese besitzen oft Schuppen, deren Tönung näher an die ihrer drakonischen Vorfahren heranreicht und die hellrot sein können, grün, blau oder weiß, glänzend schwarz oder in den Farben von funkelndem metallischem Gold, Silber, Messing, Kupfer oder Bronze.



## Unabhängige Klans

Für jeden Drachenblütigen ist der Klan wichtiger als das Leben selbst. Hingabe und Respekt für den Klan stehen bei diesem Volk über allem anderen, sogar über den Göttern. Das Verhalten eines Drachenblütigen spiegelt die Ehre seines Klans wider, und diesem Schande zu bereiten, kann zur Vertreibung und zum Exil führen. Jeder Drachenblütige kennt seine Stellung und seine Pflichten innerhalb des Klans, und die Ehre verlangt die Einhaltung der damit verbundenen Grenzen.

Ein fortwährender Drang zur Selbstverbesserung ist bezeichnend für das gesamte Volk und sichert dessen Unabhängigkeit. Drachenblütige schätzen hohe Kunstfertigkeit und Perfektion in allen Bereichen. Sie verabscheuen es zu scheitern und schwingen sich selbst zu extremen Leistungen auf, ehe sie etwas aufgeben. Die Meisterschaft über eine bestimmte Fertigkeit ist das Lebensziel eines jeden Drachenblütigen. Mitglieder anderer Völker, die eine ähnliche Hingabe an den Tag legen, verdienen sich daher schnell ihren Respekt.

Auch wenn alle Drachenblütigen nach einem unabhängigen Leben trachten, wissen sie, dass sie in manchen Situationen auf Hilfe angewiesen sind. Jedoch ist die beste Quelle solcher Hilfe der Klan, der sich wiederum zuerst an einen anderen Klan der Drachenblütigen wendet, bevor er ein anderes Volk oder gar die Götter um Beistand ersucht.

## Namen der Drachenblütigen

Drachenblütige haben einen persönlichen Namen, der ihnen bei der Geburt gegeben wird, doch nennen sie als Zeichen der Ehre ihren Klannamen zuerst. Der Jugendname oder Spitzname wird unter guten Freunden als Ausdruck der Zuneigung verwendet und könnte an ein Ereignis erinnern oder auf einem Wesenszug basieren.

**Männliche Vornamen:** Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogat, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn

**Weibliche Vornamen:** Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit

**Jugendnamen:** Kletterer, Ohrenkrümmer, Hüpfer, Frommer, Schildbeißer, Eifriger

### Ungewöhnliche Völker

Die Drachenblütigen und die nachfolgenden Völker in diesem Kapitel sind selten. Sie existieren nicht in jeder D&D-Welt und selbst wenn es sie gibt, sind sie weit weniger verbreitet als Zwerge, Elfen, Halblinge und Menschen.

In den großen, kosmopolitischen Städten des Multiversums würdigen die meisten Leute die exotischen Völker zwar kaum eines zweiten Blickes, doch in den kleinen Dörfern und Städtchen, die über das Land verteilt sind, ist das anders. Die Bevölkerung dort ist den Anblick solcher Sonderlinge nicht gewohnt und reagiert dementsprechend.

***Drachenblütige:*** Es ist leicht, einen Drachenblütigen für ein Monster zu halten, besonders wenn die Schuppenfarbe seine chromatische Abstammung verrät. Solange er aber nicht zerstörungswütig Feuer speit, begegnen die Leute ihm eher mit Vorsicht als mit blankem Entsetzen.

***Gnome:*** Gnome sehen nicht gefährlich aus und können einen solchen Verdacht schnell mit ihrem guten Humor entkräften. Das gemeine Volk reagiert oft neugierig auf Gnome, da sie selten zuvor einen gesehen haben, und begegnen ihnen kaum feindselig oder mit Furcht.

***Halbelfen:*** Auch wenn nur wenige bereits Halbelfen gesehen haben, so wissen doch fast alle, dass es sie gibt. Die Ankunft eines fremden Halbelfen ist daher oft von Gerüchten und Gerede hinter seinem Rücken begleitet. Ihm werden eher verstohlene Blicke zugeworfen, als dass man ihm mit offener Neugierde oder Abneigung begegnet.

***Halborks:*** Für gewöhnlich trifft es zu, dass Halborks kampfeslustig und leicht zu erzürnen sind. Daher legen die meisten Leute eine besondere Vorsicht an den Tag, solange sich ein unbekannter Angehöriger dieses Volkes in der Nähe befindet. Ladenbesitzer könnten heimlich ihre wertvollen und zerbrechlichen Waren verstecken, wenn ein Halbork das Geschäft betritt, oder Gäste einer Taverne nach und nach dem Raum verlassen, weil sie befürchten, dass eine Schlägerei ausbrechen könnte.

***Tieflinge:*** Halborks begegnet man zwar mit bewährter Vorsicht, doch Tieflinge sind ein Quell übernatürlicher Angst. Das Böse ihrer Herkunft ist schon an ihren Zügen zu erkennen, und was den Großteil der Bevölkerung angeht, könnte der Tiefling auch ein Teufel aus den Neun Höllen sein. Die Leute könnten schützende Gesten machen oder die Straßenseite wechseln, wenn er auf sie zukommt, und mancher Ladenbesitzer schließt lieber sein Geschäft, bevor er einen Tiefling hereinlässt.

**Klannamen:** Clethtinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit

## Merkmale der Drachenblütigen

Deine drakonische Herkunft manifestiert sich in einer Vielzahl von Merkmalen, die du mit anderen Drachenblütigen teilst.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Stärkewert wird um 2 Punkte erhöht, dein Charismawert um 1 Punkt.

***Alter:*** Junge Drachenblütige wachsen schnell heran. Bereits wenige Stunden nach dem Schlüpfen können sie aufrecht gehen, und mit drei Jahren sehen sie aus wie ein menschliches Kind mit zehn. Als Erwachsene gelten sie mit etwa 15. Sie erreichen ein Alter von bis zu 80 Jahren.

***Gesinnung:*** Drachenblütige neigen zu Extremen, wobei sie eine bewusste Entscheidung für eine der beiden Seiten des kosmischen Krieges zwischen Gut und Böse treffen (die von Bahamut und Tiamat verkörpert werden). Die meisten Drachenblütigen sind gut, doch diejenigen, welche auf der Seite von Tiamat stehen, können schreckliche Übeltäter sein.

***Größe:*** Drachenblütige sind mit ihren über 180 cm und etwa 250 Pfund weit größer und schwerer als Menschen. Deine Größenkategorie ist dennoch mittelgroß.

***Bewegungsrate:*** Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

### Drakonische Abstammung

| Drache | Schadensart | Odemwaffe |
|---|---|---|
| Schwarz | Säure | 1,50 m x 9 m Linie (GES-RW) |
| Blau | Blitz | 1,50 m x 9 m Linie (GES-RW) |
| Messing | Feuer | 1,50 m x 9 m Linie (GES-RW) |
| Bronze | Blitz | 1,50 m x 9 m Linie (GES-RW) |
| Kupfer | Säure | 1,50 m x 9 m Linie (GES-RW) |
| Gold | Feuer | 4,50 m Kegel (GES-RW) |
| Grün | Gift | 4,50 m Kegel (KON-RW) |
| Rot | Feuer | 4,50 m Kegel (GES-RW) |
| Silber | Kälte | 4,50 m Kegel (KON-RW) |
| Weiß | Kälte | 4,50 m Kegel (KON-RW) |

### Drakonier

In der Welt der Drachenlanze lernten die Anhänger der bösen Göttin Takhisis ein dunkles Ritual, mit dessen Hilfe sie die Eier metallischer Drachen korrumpieren und so böse Drachenblütige erschaffen konnten, die Drakonier genannt werden. Fünf Arten von Drakoniern, die zu den fünf Arten der metallischen Drachen passen, kämpften für Takhisis im Krieg der Drachenlanze: Aurak (Gold), Baaz (Messing), Bozak (Bronze), Kapak (Kupfer) und Sirak (Silber). Anstelle einer Odemwaffe verfügten sie über einzigartige magische Fähigkeiten.

***Drakonische Abstammung:*** Deine Vorfahren waren Drachen. Wähle eine Drachenart aus der Tabelle für drakonische Abstammung, die deine Odemwaffe und deine Schadensresistenz festlegt.

***Odemwaffe:*** Du kannst eine Aktion verwenden, um zerstörerische Energie aus deinem Maul zu entfesseln. Deine drakonische Abstammung bestimmt die Größe, die Form und die Schadensart der Odemwaffe. Wenn du diese einsetzt, muss jede Kreatur im Wirkungsbereich einen Rettungswurf ablegen, dessen Art von deiner Odemwaffe abhängt. Der SG für diesen Wurf entspricht 8 + deinem Konstitutionsmodifikator + deinem Übungsbonus. Eine Kreatur erleidet 2W6 Schaden bei einem misslungenen Rettungswurf und die Hälfte bei einem Erfolg. Der Schaden steigt auf 3W6 mit der 6. Stufe, auf 4W6 mit der 11. Stufe und auf 5W6 mit der 16. Stufe.

Nachdem du deine Odemwaffe eingesetzt hast, musst du eine kurze oder lange Rast beenden, bevor du sie erneut benutzen kannt.

***Schadensresistenz:*** Du besitzt eine Resistenz gegen jene Schadensart, die mit deiner drakonischen Abstammung in Verbindung steht.

***Sprachen:*** Du kannst sowohl Drakonisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Drakonisch gilt als die älteste bekannte Sprache und findet oft beim Studium der Magie Anwendung. Für die meisten anderen Kreaturen klingt sie harsch, da sie zahlreiche harte Konsonanten und Silben enthält.





# Gnome

Mit seinem dünnen strähnigen Haar, seiner *walnussbraunen Haut und den stechenden, türkisfarbenen Augen stand Burgell da, der nur halb so groß wie Aeron war, und musste auf einen Hocker steigen, um durch das Guckloch zu schauen. Wie die meisten Wohnhäuser in Oeble war dieses Heim für Menschen gebaut worden und kleinere Besucher mussten mit den daraus resultierenden Unannehmlichkeiten (so gut sie konnten) zurechtkommen. Doch zumindest bot die relative Größe der Unterkunft Burgell ausreichend Platz, um seine gesamte Ausrüstung in Gnomengröße unterzubringen. Der vordere Teil des Zimmers war seine Werkstatt und enthielt eine seltsame Ansammlung von Werkzeugen: Hämmer, Meißel, Sägen, Dietriche, gefärbte Linsen, Vergrößerungsgläser sowie Tiegel voll pulverisierter und zerkleinerter Zutaten, die man zum Wirken von Zaubersprüchen benötigte. Eine fette graue Katze, die Vertraute des Magiers, lag zusammengerollt auf einem Zauberbuch. Sie öffnete ihre gelben Augen, warf Aeron einen abschätzigen Blick zu und schien dann weiterzuschlafen.*

— Richard Lee Byers, *The Black Bouquet*

Wo Gnome ihre eng verbundenen Gemeinschaften bilden, erfüllt ein konstantes Brummen von geschäftiger Aktivität die Nachbarschaft. Laute Geräusche durchbrechen das Summen: das Rattern von schleifenden Zahnrädern hier, eine kleine Explosion dort, ein Schrei der Überraschung oder des Erfolgs, untermalt mit schallendem Gelächter. Gnome genießen das Leben in vollen Zügen und erfreuen sich an jedem Moment, den sie mit Erfindung, Entdeckung, Forschung, kreativer Arbeit oder Spiel verbringen.

## Lebhafter Ausdruck

Die Hingabe und die Begeisterung eines Gnoms für das Leben spricht aus jeder Faser seines winzigen Körpers. Gnome sind im Durchschnitt etwa 90 cm groß und wiegen 40-45 Pfund. Ihre eher dunkelhäutigen Gesichter sind für gewöhnlich mit einem breiten Lächeln geschmückt (das auch von ihren gewaltigen Nasen nicht verdeckt wird) und ihre hellen Augen strahlen vor Lebensfreude. Das blonde Haar der Gnome neigt dazu, in alle Richtungen abzustehen, als ob es das unersättliche Interesse seines Besitzers an allem, was ihn umgibt, zum Ausdruck bringen wollte.

Bereits an der Erscheinung lässt sich die Persönlichkeit eines Gnoms erkennen. Der Bart eines männlichen Gnoms ist im Kontrast zu seinem wilden Haar sorgfältig gestutzt, doch oft auch in seltsame Gabelungen oder zu kleinen Spitzen geformt. Die Kleidung, die für gewöhnlich in Erdtönen gehalten ist, wird hingebungsvoll mit Stickereien, Handarbeiten und glitzernden Edelsteinen verziert.

## Vergnügte Hingabe

Soweit es Gnome betrifft, gibt es nichts Wundervolleres, als am Leben zu sein. Aus den drei- bis fünfhundert Jahren, die ihnen gegeben sind, quetschen sie noch das letzte Quäntchen Glück. Menschen mögen sich wundern, wie man es schafft, sich über die Dauer eines so langen Lebens nicht zu langweilen. Elfen wiederum kosten in aller Ruhe die Schönheit der Welt aus. Gnome jedoch scheinen sich trotz all der Zeit, über die sie verfügen, nur darum zu sorgen, dass sie nicht genug sehen und erleben könnten.

Sie sprechen, als ob sie die Gedanken nicht schnell genug aus dem Kopf bekommen könnten. Selbst wenn sie ihre Meinungen und Ideen mehrfach darlegen, schaffen sie es jedes Mal, dem Gegenüber genau zuzuhören und die angemessenen Ausdrücke der Überraschung oder der Anerkennung anzubringen.

Obwohl Gnome Scherze jeder Art lieben, besonders Streiche und Wortspiele, sind sie ebenso engagiert bei ernsteren Vorhaben. Viele Gnome sind fähige Ingenieure, Alchemisten, Tüftler und Erfinder. Sie scheuen sich nicht, Fehler zu machen, und können über diese und sich selbst lachen. Auch gehen sie gewagte (manchmal törichte) Risiken ein und träumen von großen Zielen.



### Immer dankbar

Es ist selten, dass ein Gnom sich feindselig oder bösartig verhält, außer er ist schwer verwundet oder schwebt in Lebensgefahr. Gnome wissen, dass die meisten anderen Völker ihren Sinn für Humor nicht teilen, doch sie erfreuen sich an jedermanns Gesellschaft – so wie sie sich an allem erfreuen können.

## Helle Bauten

Gnome richten sich ihre Heime in hügeligen, waldbewachsenen Gegenden ein. Sie leben unterirdisch, erfreuen sich jedoch an der natürlichen, lebendigen Welt der Oberfläche, wann immer sie können. Ihre Behausungen sind entweder durch deren schlaue Konstruktion oder durch geschickte Illusion verborgen. Gäste werden schnell in die hellen Bauten hineingeführt. Besucher, die nicht willkommen sind, finden diese oft erst gar nicht.

Gnome, die sich in Siedlungen der Menschen niedergelassen haben, arbeiten meist als Edelsteinschleifer, Ingenieure oder Tüftler. Manche Menschenfamilien unterhalten gnomische Lehrmeister, die sicherstellen, dass ihre Schüler sowohl etwas lernen als auch Spaß dabei haben. Mitunter kommt es vor, dass ein Gnom im Laufe seines langen Lebens mehrere Generationen einer einzelnen Menschenfamilie unterrichtet.

## Die Welt entdecken

Neugierige und impulsive Gnome könnten Abenteuer als Weg erachten, die Welt zu entdecken oder ihre Liebe zum Erkunden auszuleben. Als Bewunderer schöner Edelsteine und anderer wertvoller Gegenstände halten manche Gnome das Abenteurerleben für einen schnellen, wenn auch gefährlichen Weg, Reichtum zu erlangen. Gleichgültig, was sie dazu treibt, auf Abenteuer auszuziehen, so versuchen Gnome, die sich für diesen Lebensstil entscheiden, auch daraus so viel Freude wie möglich zu gewinnen. Manchmal macht sie das zu einer großen Belastung für ihre Kameraden.

## Namen der Gnome

Gnome lieben Namen, und die meisten besitzen davon etwa ein halbes Dutzend. Die Mutter, der Vater, die Klanältesten, Onkel und Tanten, jeder gibt dem Neugeborenen einen Namen. Dazu kommen unzählige Spitznamen, die beibehalten werden – oder eben nicht. Gnomische Namen sind typischerweise Abwandlungen von Namen der Vorfahren oder entfernten Verwandten, auch wenn einige völlige Neuschöpfungen sind. Falls Gnome mit Menschen oder anderen zu tun haben, die „erbsenzählerisch" in Bezug auf Namen sind, verwenden sie nicht mehr als drei: den Vornamen, den Klannamen und einen Spitznamen, von denen sie sich jeweils denjenigen aussuchen, dessen Aussprache am lustigsten ist.

**Männliche Vornamen:** Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Zook

**Weibliche Vornamen:** Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna

**Klannamen:** Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen

**Spitznamen:** Bierschwap, Aschenherz, Dachs, Mantel, Doppelschloss, Schuftenschläger, Fnipper, Ku, Nim, Einschuh, Pock, Glitterstein, Entenstolperer

## Merkmale der Gnome

Dein gnomischer Charakter teilt einige Eigenschaften mit allen anderen Gnomen.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Intelligenzwert wird um 2 Punkte erhöht.

***Alter:*** Gnome sind genauso schnell entwickelt wie Menschen und erreichen mit ungefähr 40 Jahren das Erwachsenenalter. Sie werden zwischen 350 und fast 500 Jahren alt.

***Gesinnung:*** Gnome sind meist guter Gesinnung. Diejenigen, die eher rechtschaffen sind, werden Weise, Ingenieure, Forscher, Lehrmeister, Ermittler oder Erfinder. Diejenigen, die zum Chaos neigen, leben oft als Minnesänger, Trickdiebe, Wanderer oder fantasievolle Juweliere. Gnome sind gutherzig, und sogar die Trickdiebe unter ihnen sind eher verspielt als böswillig.

***Größe:*** Gnome werden zwischen 90 cm und 120 cm groß bei einem Gewicht von etwa 40 Pfund. Deine Größenkategorie ist klein.

***Bewegungsrate:*** Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,50 m.

***Dunkelsicht:*** Das Leben unter der Erde hat dazu geführt, dass Gnome selbst bei schlechten Lichtverhältnissen hervorragend sehen können. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

***Gnomische Gerissenheit:*** Du bist im Vorteil bei allen Rettungswürfen gegen Magie, wenn sie auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma basieren.

***Sprachen:*** Du kannst sowohl Gnomisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Die gnomische Sprache bedient sich der zwergischen Schrift. Gnomische Literatur ist für ihre technischen Abhandlungen und ihr katalogisiertes Wissen über die Natur bekannt.

***Volksunterarten:*** Es gibt zwei Volksunterarten der Gnome in den Welten von DUNGEONS & DRAGONS: Felsengnome und Waldgnome. Wähle eine dieser beiden Unterarten.

## FELSENGNOME

Als Felsengnom besitzt du einen natürlichen Einfallsreichtum und eine Zähigkeit, die über die der anderen Gnome hinausgeht. Felsengnome machen den Großteil der gnomischen Bevölkerung aus. Dazu gehören etwa auch die Tüftlergnome in der Welt der Drachenlanze.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Konstitutionswert wird um 1 Punkt erhöht.

***Artefaktkunde:*** Immer wenn du einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) ablegst, der mit magischen Gegenständen, alchemistischen Objekten oder technischen Gerätschaften zu tun hat, darfst du deinen doppelten Übungsbonus anstatt des einfachen zum Wurf addieren.

***Tüftler:*** Du bist geübt im Umgang mit Handwerkszeug (Tüftlerwerkzeug). Wendest du sowohl 1 Stunde Zeit als auch 10 GM an Material auf, kannst du mit diesem Werkzeug ein winziges aufziehbares Gerät konstruieren (RK 5, TP 1). Dieses wird nach 24 Stunden aufhören zu funktionieren (außer du wendest 1 Stunde Arbeitszeit auf, um es funktionstüchtig zu halten). Alternativ kannst du eine Aktion nutzen, um es zu demontieren. Beim Demontieren gewinnst du die Materialien zurück, die zur Herstellung nötig waren. Du kannst bis zu drei aktive Geräte gleichzeitig besitzen. Wähle bei der Herstellung aus folgenden Möglichkeiten:

*Aufziehspielzeug:* Dein aufziehbares Spielzeug kann ein Tier, Monster oder eine Person darstellen, wie etwa einen Frosch, eine Maus, einen Vogel, einen Drachen oder einen Soldaten. Wird es auf den Boden gesetzt, bewegt sich das Spielzeug in jedem deiner Züge 1,50 m in eine zufällige Richtung. Dabei macht es passende Geräusche zu der Kreatur, die es darstellt.

*Anzünder:* Das Gerät erzeugt eine kleine Flamme, mit der man eine Kerze, eine Fackel oder ein Lagerfeuer entzünden kann. Das Gerät zu verwenden, kostet dich eine Aktion.

*Spieluhr:* Wird die Spieluhr geöffnet, ertönt ein Lied in moderater Lautstärke. Die Musik endet mit dem Lied oder wenn man das Gerät wieder schließt.

### TIEFENGNOME

Eine dritte Volksunterart der Gnome, die Tiefengnome (oder Svirfnebli), leben in kleinen Gemeinschaften im ganzen Unterreich verteilt. Im Gegensatz zu den Drow und den Duergar sind die Svirfnebli genauso häufig von guter Gesinnung wie ihre Vettern an der Oberfläche. Allerdings ist ihr Humor aufgrund der beklemmenden Umgebung etwas gedämpft und ihr Erfindungsreichtum erstreckt sich zumeist auf Steinarbeiten.

## WALDGNOME

Als Waldgnom verfügst du über eine natürliche Begabung für Illusionen, außerdem wohnt dir eine gewisse Schnelligkeit und Heimlichkeit inne. In der Welt von DUNGEONS & DRAGONS sind Waldgnome selten und von einem gewissen Mysterium umgeben. Sie leben in versteckten Gemeinschaften in dunklen Wäldern und nutzen Illusion und Täuschung, um sich vor Bedrohungen zu schützen oder ihre Flucht zu verschleiern, falls sie entdeckt werden. Waldgnome begegnen anderen gutgesinnten Waldbewohnern freundlich, Elfen und gute Feenwesen sehen sie als ihre wichtigsten Verbündeten an. Oft freunden sich diese Gnome mit kleinen Waldtieren an und verlassen sich auf deren Hilfe, um Gefahren frühzeitig zu erkennen, die über ihr Land hereinbrechen könnten.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Geschicklichkeitswert wird um 1 Punkt erhöht.

***Geborene Illusionisten:*** Du beherrschst den Zaubertrick *Einfache Illusion*. Das Attribut, mit dem du diesen wirkst, ist Intelligenz.

***Tierflüsterer:*** Durch Laute und Gesten kannst du einfache Gedanken mit kleinen oder winzigen Tieren austauschen. Waldgnome lieben Tiere und halten sich oft Eichhörnchen, Dachse, Hasen, Maulwürfe, Spechte oder andere Kreaturen des Waldes als loyale Haustiere.





# Halbelfen

Flint blinzelte in die untergehende Sonne. Er glaubte, *den Umriss eines Mannes gesehen zu haben, der sich den Weg hinaufbegab. Stehend lehnte sich Flint wieder zurück in den Schatten der großen Kiefer, um besser sehen zu können. Der Gang des Mannes war von einer leichten Anmut gekennzeichnet – einer elfischen Anmut, hätte Flint gedacht, doch der Körper des Mannes besaß die grobe Statur und die festen Muskeln eines Menschen, und auch die Gesichtsbehaarung sprach unzweifelhaft gegen einen Elfen. Alles, was der Zwerg von dem Gesicht des Mannes unter der grünen Kapuze erkennen konnte, war gebräunte Haut und ein rotbrauner Bart. Ein Langbogen hing über die Schulter geworfen hinab, ein Schwert baumelte an der linken Seite. Der Mann war in weiches Leder gekleidet, in das jene feinen Muster eingearbeitet waren, welche die Elfen so liebten. Doch kein Elf in der Welt von Krynn hätte einen solchen Bart haben können, kein Elf außer ...*

*„Tanis?", fragte Flint zögernd, als sich der Mann näherte.*

*„Eben der." Das bärtige Gesicht des Neuankömmlings verzog sich zu einem Grinsen. Er breitete seine Arme aus, und bevor der Zwerg ihn davon abhalten konnte, wurde Flint umarmt und vom Boden gehoben. Der Zwerg drückte seinen alten Freund einen kurzen Augenblick lang, dann erinnerte er sich schnell wieder an seine Würde, verzog das Gesicht und befreite sich aus der Umarmung des Halbelfen.*

— Margaret Weis und Tracy Hickman,
*Die Chronik der Drachenlanze*

Sie leben in zwei Welten und gehören doch keiner der beiden wirklich an. Halbelfen vereinen die besten Eigenschaften ihrer elfischen und menschlichen Eltern: Neugier, Erfindungsgeist und Ambitioniertheit der Menschen gemischt mit den scharfen Sinnen, der Liebe zur Natur und dem künstlerischen Geschmack der Elfen. Manche Halbelfen leben unter Menschen, von denen sie sich durch ihre Gefühlsbetontheit und ihre körperlichen Unterschiede absetzen, und wo sie Freunde und Geliebte altern sehen, während sie selbst kaum vom Lauf der Zeit betroffen sind. Andere wählen ein Leben in einem Reich der Elfen, deren Zeitlosigkeit sie ruhelos werden lässt. Viele Halbelfen haben Schwierigkeiten, sich in einer dieser Gesellschaften einzugliedern, und wählen daher ein Leben als Wanderer und Abenteurer entweder in Einsamkeit oder gemeinsam mit anderen Außenseitern und Ausgestoßenen.

## Aus zwei Welten

Für Menschen sehen Halbelfen wie Elfen aus, für Elfen wie Menschen. Von der Größe her liegen sie zwischen ihren Eltern, auch wenn sie weder so schlank wie Elfen noch so breit gebaut wie Menschen sind. Sie werden zwischen 150 cm und etwa 180 cm groß und wiegen dabei 100-180 Pfund, wobei Männer nur ein wenig größer und schwerer sind als Frauen. Halbelfenmänner besitzen eine Gesichtsbehaarung und lassen sich manchmal einen Bart wachsen, um ihre elfische Herkunft zu verbergen. Die Züge und Hautfarben der Halbelfen liegen irgendwo zwischen ihren elfischen und menschlichen Eltern und zeigen eine Vielfalt, die noch ausgeprägter ist als jene, die bei beiden Völkern zu finden ist. Sie neigen dazu, die Augenfarbe ihres elfischen Elternteils zu erben.



### Herausragende Botschafter

Viele Halbelfen lernen bereits in frühen Jahren, mit jedermann auszukommen, Feindseligkeiten zu zerstreuen und Gemeinsamkeiten zu finden. Als Volk besitzen sie die Anmut der Elfen, doch ohne deren Distanziertheit, und die Energie der Menschen ohne deren Rüpelhaftigkeit. Sie geben oft hervorragende Botschafter und Zwischenhändler ab (außer zwischen Elfen und Menschen, da jede Seite denkt, der Halbelf bevorzuge die jeweils andere).

## Diplomaten und Wanderer

Es gibt keine Nation der Halbelfen, doch sind sie in den Städten der Menschen willkommen, auch wenn sie in den Wäldern der Elfen etwas weniger gern gesehen werden. In großen Städten und in Gegenden, in denen Elfen und Menschen sich gegenseitig beeinflussen, sind Halbelfen manchmal so zahlreich, dass sie eigene kleine Gemeinschaften bilden. Sie mögen die Gesellschaft anderer Halbelfen, da diese die einzigen sind, die wirklich verstehen, was es bedeutet, zwischen beiden Welten zu leben.

In den meisten Teilen der Welt sind Halbelfen jedoch so selten, dass Jahre vergehen können, ohne dass sie auf einen anderen treffen. Manche ziehen es vor, bewohnte Gebiete zu meiden, und wandern als Fallensteller, Förster, Jäger oder Abenteurer durch die Wildnis und statten der Zivilisation nur selten einen Besuch ab. Wie ihre elfischen Vettern lassen sich diese Halbelfen von der Wanderlust treiben, die ihre Langlebigkeit mit sich bringt. Andere hingegen stürzen sich voll in die Gesellschaft und nutzen ihr Charisma und ihre sozialen Fertigkeiten als Diplomaten oder Betrüger.

## Namen der Halbelfen

Halbelfen verwenden entweder die menschliche oder die elfische Namensgebung. Als ob sie ihr Dasein als Außenseiter betonen wollten, nehmen Halbelfen, die unter Menschen groß werden, häufig elfische Namen an und Halbelfen, die bei Elfen aufwachsen, oft menschliche.

## Merkmale der Halbelfen

Dein Halbelfcharakter teilt manche Eigenschaften mit den Elfen, andere sind einzigartig für sein Volk.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Charismawert wird um 2 Punkte erhöht. Außerdem steigen zwei weitere Attributswerte deiner Wahl um je1 Punkte an.

***Alter:*** Halbelfen entwickeln sich in der gleichen Geschwindigkeit wie Menschen und erreichen das Erwachsenenalter mit etwa 20 Jahren. Sie leben jedoch viel länger als Menschen und werden oft älter als 180 Jahre.

***Gesinnung:*** Halbelfen besitzen die chaotische Neigung ihrer elfischen Vorfahren. Sie schätzen sowohl persönliche Freiheit als auch den kreativen Ausdruck, weder hegen sie Sympathien für Anführer noch legen sie Wert auf Gefolge. Oft scheren sie sich nicht um Regeln, missachten die Ansprüche anderer und erweisen sich manchmal als unzuverlässig oder zumindest unberechenbar.

***Größe:*** Halbelfen sind etwa so groß wie Menschen, also zwischen 150 cm und 180 cm. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

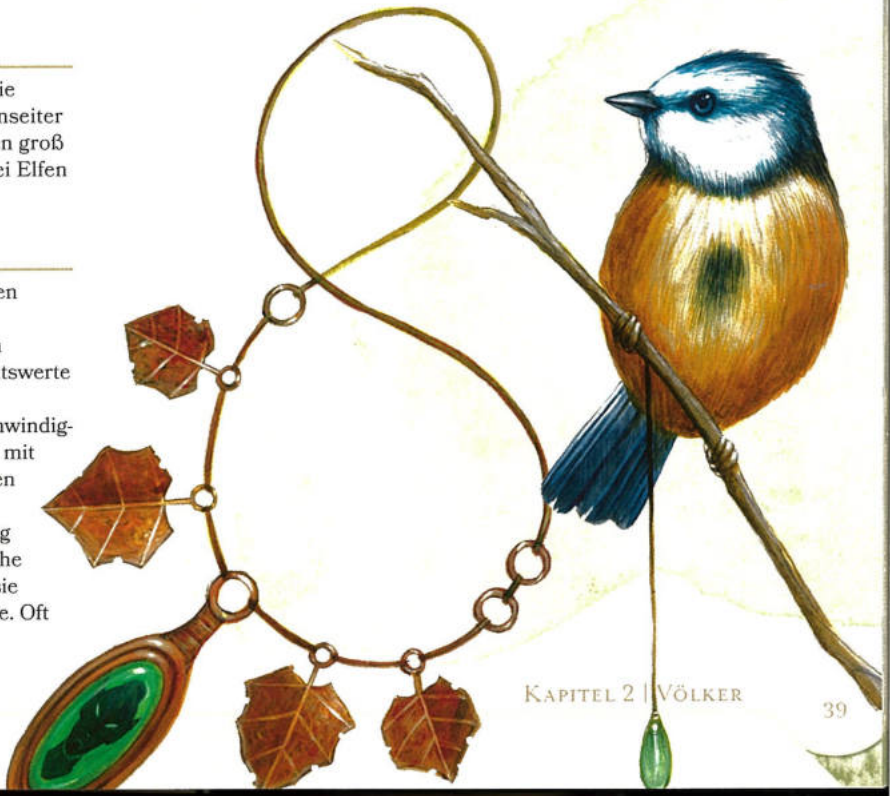
***Bewegungsrate:*** Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

***Dunkelsicht:*** Dank deines elfischen Blutes besitzt du eine überlegene Sicht in dunklen und dämmrigen Lichtverhältnissen. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

***Feenblut:*** Du bist bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen im Vorteil und immun gegen Schlafzauber.

***Vielseitigkeit:*** Du bist geübt in zwei Fertigkeiten deiner Wahl.

***Sprachen:*** Du kannst Elfisch, die Gemeinsprache und eine weitere Sprache deiner Wahl lesen, schreiben und sprechen.





# Halborks

Das Kriegsoberhaupt Mhurren erhob sich von seinen *Schlaffellen und seiner Frau, um sich ein kurzes Kettenhemd aus schweren Stahlringen über die dicke, muskelbepackte Brust zu streifen. Für gewöhnlich stand er vor den anderen Kriegern auf, da er einen großen Anteil menschlichen Blutes in sich trug und ihm das Tageslicht weniger ausmachte als den übrigen Stammesmitgliedern. Bei den Blutigen Schädeln wurde ein Krieger nach seiner Stärke, seiner Gewitztheit und seiner Wildheit beurteilt. Menschliche Vorfahren waren keine Schande, solange er genauso stark, ausdauernd und blutrünstig war wie seine vollblütigen Verwandten. Halborks, die schwächer als ihre Kameraden waren, hielten bei den Blutigen Schädeln nicht lange durch, genau wie bei jedem anderen Orkstamm. Doch oft war es so, dass ein wenig menschliches Blut gerade die richtige Mischung aus Ehrgeiz, Selbstdisziplin und Gerissenheit ergab, um es weit zu bringen – so wie Mhurren. Er war der Herr eines Stammes, der mit 2.000 Speeren und dem stärksten Anführer in Thar aufwarten konnte.*

— Richard Baker, *Swordmage*

Ob unter der Führung eines mächtigen Kriegsherren vereint oder nach jahrelangen Konflikten einen Waffenstillstand aushandelnd, bilden die Stämme der Orks und der Menschen zuweilen Allianzen, deren gebündelte Kraft sie zum Schrecken für die nahegelegenen zivilisierten Länder macht. Aus Allianzen, die durch Heirat besiegelt werden, gehen Halborks hervor. Manche von ihnen wachsen zu stolzen Anführern von Orkstämmen heran, wobei ihr menschliches Blut ihnen oft einen Vorsprung gegenüber ihren vollblütigen Orkrivalen verschafft. Andere wagen sich in die Welt hinaus, um ihren Wert bei den Menschen und anderen zivilisierten Völkern unter Beweis zu stellen. Viele werden zu Abenteurern, die Ruhm durch ihre mächtigen Taten erlangen und aufgrund ihrer barbarischen Gebräuche und wilden Raserei gefürchtet sind.

## Narbenübersät und stark

Die gräuliche Pigmentierung der Halborks, ihre geschwungene Stirn, ihre breiten Kiefer, die hervorstehenden Zähne und ihre hünenhafte Gestalt lassen jedermann die orkische Abstammung deutlich erkennen. Sie sind zwischen 150 cm und 210 cm groß und wiegen meist um die 180-250 Pfund. Orks sehen Narben, die sie durch Kämpfe erhalten haben, als Trophäen an und erachten Ziernarben als schön. Jedoch können andere Narben einen Ork oder Halbork auch als ehemaligen Sklaven oder als in Ungnade gefallenen Verbannten brandmarken. Jeder Halbork, der unter Orks aufgewachsen ist oder in ihrer Nähe gelebt hat, besitzt Narben, seien es nun Zeichen von Demütigung oder des Stolzes. Lebt ein solcher Halbork unter Menschen, könnte er seine Narben mit Stolz zeigen oder sie aus Scham versteckt halten.

## Das Zeichen von Gruumsh

Der einäugige Gott Gruumsh erschuf die Orks, und selbst diejenigen, die ihn nicht verehren, können sich seinem Einfluss nicht entziehen. Das Gleiche gilt für Halborks, auch wenn ihr menschliches Blut die Auswirkung ihrer orkischen Abstammung etwas abmildert. Zu manchen flüstert Gruumsh im Traum und bestürmt sie, die Wut zu entfesseln, die in ihnen schlummert. Andere fühlen Gruumshs Jubel, wenn sie sich auf einen Nahkampf einlassen, und erbeben mit ihm oder schaudern vor Angst und Schrecken. Halborks sind nicht von Natur aus böse,



doch das Böse lauert in ihnen, ob sie es nun annehmen oder sich dagegen auflehnen.

Nicht nur die Wut von Gruumsh, auch alle anderen Gefühle durchlebt ein Halbork sehr stark. Wut lässt nicht bloß seinen Puls in die Höhe schnellen, sie lässt seinen Körper brennen. Eine Beleidigung ätzt wie Säure und Traurigkeit reißt ihn in tiefe Schwermut. Doch kann er auch laut und herzlich lachen, und einfache körperliche Freuden wie Essen, Trinken, Ringen, Trommeln und wildes Tanzen erfüllen sein Herz mit überschwänglicher Freude. Halborks neigen dazu, ungeduldig, aufbrausend und manchmal mürrisch zu sein. Im Allgemeinen fühlen sie sich mehr zur Tat als zum Nachdenken hingezogen und ziehen das Kämpfen dem Diskutieren vor. Die erfolgreichsten Halborks sind jene, die genügend Selbstkontrolle aufbringen, um das Leben in einem zivilisierten Land zu meistern.

## Stämme und Elendsviertel

Am häufigsten leben Halborks unter Orks. Von den anderen Völkern akzeptieren die Menschen sie am ehesten in ihrer Mitte. Wenn ein Halbork sein Leben nicht bei den Orkstämmen verbringt, findet man ihn also höchstwahrscheinlich in den Ländern der Menschen. Ob sie sich unter rauen Barbaren beweisen müssen oder in den Elendsvierteln einer großen Stadt ums Überleben kämpfen, so verlassen sich Halborks doch meist auf ihre körperliche Überlegenheit, ihre Ausdauer und jene pure Entschlossenheit, die sie von ihren menschlichen Vorfahren geerbt haben.

## Namen der Halborks

Halborks tragen für gewöhnlich einen Namen, der an die Kultur angepasst ist, in der sie aufwachsen. Möchte ein Halbork unter Menschen leben, könnte er seinen orkischen Namen ablegen und einen menschlichen annehmen. Manche Halborks mit menschlichem Namen tauschen diesen gegen einen kehlig klingenden orkischen Namen, da sie denken, dass dieser sie einschüchternder wirken lässt.

**Männliche Orknamen:** Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk

**Weibliche Orknamen:** Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda

## Merkmale der Halborks

Dein Halborkcharakter besitzt bestimmte Eigenschaften, die sich aus seiner orkischen Abstammung ergeben.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Stärkewert wird um 2 Punkte erhöht, dein Konstitutionswert um 1 Punkt.

### Widerwillige Akzeptanz

Jeder Halbork findet einen Weg, die Akzeptanz derjenigen zu gewinnen, die Orks hassen. Manche halten sich im Hintergrund, um keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Einige wenige legen, so gut sie können, ein frommes und gutherziges Verhalten an den Tag (gleichgültig ob dieses nun echt ist oder nicht). Und manche sind so brutal wie möglich, damit die anderen sie aus Angst meiden.

***Alter:*** Halborks sind etwas schneller ausgewachsen als Menschen, sie erreichen das Erwachsenenalter mit etwa 14 Jahren. Ihre Lebenserwartung ist jedoch auch deutlich geringer, selten werden sie älter als 75 Jahre.

***Gesinnung:*** Halborks wohnt eine Tendenz zum Chaos inne, die auf ihr orkisches Elternteil zurückzuführen ist. Sie fühlen sich nicht sonderlich zum Guten hingezogen. Diejenigen, die unter Orks aufwachsen und gewillt sind, bei ihnen zu leben, sind meist böse.

***Größe:*** Halborks sind etwas größer und stämmiger als Menschen und reichen von 150 cm bis weit über 180 cm hinaus. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

***Bewegungsrate:*** Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

***Dunkelsicht:*** Dank deines orkischen Blutes kannst du hervorragend in der Dunkelheit und in dämmrigem Licht sehen. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

***Bedrohlich:*** Du bist geübt in der Fertigkeit Einschüchtern.

***Durchhaltevermögen:*** Wenn deine Trefferpunkte auf 0 fallen und du nicht stirbst, darfst du sie auf 1 setzen. Diese Fähigkeit kannst du erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

***Wilde Angriffe:*** Erzielst du einen kritischen Treffer mit einer Nahkampfwaffe, kannst du einen der Schadenswürfel der Waffe erneut würfeln und das Ergebnis zum Zusatzschaden des kritischen Treffers addieren.

***Sprachen:*** Du kannst sowohl Orkisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Orkisch ist eine raue, kratzig klingende Sprache mit harten Konsonanten. Sie besitzt keine eigenen Schriftzeichen und wird daher in zwergischen Zeichen geschrieben.



# Tieflinge

„Aber du siehst doch, wie sie dich ansehen, Teufelskind."

*Diese schwarzen Augen, kalt wie ein Wintersturm, starrten geradewegs in ihr Herz, und der plötzliche Ernst in seiner Stimme versetzte ihr einen Schock.*

*„Wie sagt man?", fragte er. „Einer ist ein Kuriosum, zwei sind eine Verschwörung ..."*

*„Drei sind ein Fluch", vervollständigte sie. „Denkst du nicht, ich habe diesen Mist nicht früher schon gehört?"*

*„Ja, ich weiß." Als sie ihn ansah, fügte er hinzu: „Es ist nicht so, als ob ich in den Tiefen deiner Seele herumfuhrwerken möchte, Mädchen. Das ist die Bürde jedes Tieflings. Manche brechen darunter zusammen, manche machen es zum Mühlstein um ihren Hals, einige haben ihre wahre Freude daran." Er neigte seinen Kopf und musterte sie mit diesem seltsamen Glühen in den Augen. „Du kämpfst dagegen an, oder? Wie eine kleine Wildkatze, jede Wette. Jeder kleine Seitenhieb, jeder Kommentar schärft nur deine Krallen."*

— Erin M. Evans, *Brimstone Angels*

Durch Getuschel und Blicke begrüßt zu werden, Beleidigungen und Gewalt in der Öffentlichkeit ausgesetzt zu sein, das Misstrauen und die Angst in jedermanns Augen zu sehen, das ist das Los der Tieflinge. Schlimmer ist noch, dass die Tieflinge wissen, was der Grund für diese Angst ist: ein Pakt, der vor Generationen geschlossen wurde und bei dem die Essenz von Asmodeus, dem Erzteufel der Neun Höllen, in ihre Blutlinie geflossen ist. Sie tragen keine Schuld an ihrem Erscheinungsbild und ihrer Natur, beides ist die Folge einer uralten Sünde, für die sie, ihre Kinder und ihre Kindeskinder auf ewig zur Rechenschaft gezogen werden.

## Infernalische Blutlinie

Die Tieflinge entsprangen einst einer menschlichen Blutlinie und sehen im weitesten Sinne noch wie Menschen aus. Ihr infernalisches Erbe jedoch hat einen deutlichen Einfluss auf ihre Erscheinung. Tieflinge besitzen lange Hörner, die eine Vielzahl von Formen aufweisen können: Manche sind gedreht wie die eines Widders, andere gerade und spitz wie die einer Gazelle, wieder andere spiralförmig wie die einer Antilope. Auffällig sind auch die dicken Schwänze, an die 120 cm bis 150 cm lang, die sich um ihre Beine wickeln, wenn sie nervös oder aufgeregt werden. Ihre Eckzähne sind spitz zulaufend und ihre Augen einfarbig schwarz, rot, weiß, silber oder goldfarben ohne erkennbare Sklera oder Pupille. Die Hautfarbe eines Tieflings bewegt sich im gesamten Spektrum menschlicher Tönungen, beinhaltet aber auch verschiedene Schattierungen von Rot. Ihr hinter den Hörnern wachsendes Haar ist in der Regel dunkel, von schwarz über braun bis zu dunkelrot, blau oder purpurfarben.

## Selbstbewusst und argwöhnisch

Tieflinge leben in kleinen Gemeinschaften zusammen, die am ehesten in den Städten und Dörfern der Menschen zu finden sind, und dort meist in den rauesten Gegenden, in denen sie als Schwindler, Diebe und Verbrecherkönige aufwachsen. Manchmal lassen sie sich in den Enklaven anderer Minderheiten nieder, wo sie mit mehr Respekt behandelt werden. Da ihnen ein sichere Heimat fehlt, müssen sich Tieflinge ihren eigenen Weg in der Welt erkämpfen und stark sein, um zu überleben. Sie fassen nicht leicht Vertrauen zu jemandem, auch wenn dieser behauptet, ihr Freund zu sein. Merkt ein Tiefling allerdings,



dass seine Begleiter zu ihm halten, lernt er, ihnen ebenfalls Vertrauen entgegenzubringen. Hat er erst einmal eine Verbindung zu jemandem aufgebaut, ist er ein verlässlicher Freund oder Verbündeter ein Leben lang.

## Namen der Tieflinge

Meist tragen Tieflinge Namen, die dem Kulturkreis des Volkes angepasst sind, bei dem sie geboren wurden. Manche Tiefling-Eltern geben ihren Kindern auch Namen, die aus dem Infernalischen stammen und die seit Generationen weitergereicht wurden, um deren teuflische Abstammung zu betonen. Einige jüngere Tieflinge, die ihren Platz in der Welt noch nicht gefunden haben, nehmen einen Namen an, der eine ihrer Tugenden oder andere Konzepte beschreibt, die sie zu verkörpern versuchen. Manchen ist der gewählte Name eine edle Aufgabe, anderen eine düstere Bestimmung.

**Männliche infernalische Namen:** Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

**Weibliche infernalische Namen:** Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta

**„Tugend"-Namen:** Aas, Aufgabe, Bedauern, Exzellenz, Frechheit, Furcht, Gebet, Hoffnung, Hoffnungslos, Kredo, Kunst, Müde, Musik, Nirgendwo, Offen, Poesie, Qual, Ruhm, Verehrung, Vorbild, Zufall

## Merkmale der Tieflinge

Als Folge ihrer infernalischen Abstammung teilen sich alle Tieflinge bestimmte Volksmerkmale.

***Attributswerterhöhung:*** Dein Intelligenzwert wird um 1 Punkt erhöht, dein Charismawert um 2 Punkte.

***Alter:*** Tieflinge werden genauso schnell erwachsen wie Menschen, leben jedoch einige wenige Jahre länger.

### Gegenseitiges Misstrauen

Die Leute neigen zum Argwohn gegenüber Tieflingen, da sie annehmen, dass deren infernalische Abstammung nicht nur Spuren im Aussehen hinterlassen hat, sondern auch in Persönlichkeit und Moralvorstellung. Ladenbesitzer haben ein wachsames Auge auf ihre Waren, wenn ein Tiefling das Geschäft betritt. Die Stadtwache könnte das „Teufelskind" eine Weile lang verfolgen und es für seltsame Vorkommnisse in der Nähe verantwortlich machen. In Wahrheit beeinflusst die Blutlinie eines Tieflings seine Persönlichkeit nur äußerst gering. Eher hinterlassen die vielen Jahre des Misstrauens Spuren, und die meisten Tieflinge reagieren darauf in unterschiedlicher Weise. Manche erfüllen das Klischee des verruchten Scheusals, andere verhalten sich tugendhaft. Die meisten sind sich einfach sehr bewusst darüber, wie die Leute auf sie reagieren. Nachdem sie ihre Jugend hindurch nur Misstrauen begegnet sind, entwickeln Tieflinge häufig die Fähigkeit, Vorurteile durch Charme oder Einschüchterung zu überwinden.

***Gesinnung:*** Tieflinge besitzen zwar keine angeborene Tendenz zum Bösen, doch viele von ihnen enden bei einer solchen Lebensanschauung. Böse oder nicht, ihre unabhängige Natur lässt sie oft eine chaotische Gesinnung annehmen.

***Größe:*** Tieflinge sind etwa so groß wie Menschen und ähnlich gebaut. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

***Bewegungsrate:*** Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

***Dunkelsicht:*** Dank deines infernalischen Erbes besitzt du eine überlegene Sicht in dunklen und dämmrigen Lichtverhältnissen. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

***Höllische Resistenz:*** Du besitzt eine Resistenz gegen Feuerschaden.

***Infernalisches Erbe:*** Du beherrscht den Zaubertrick *Thaumaturgie*. Ab der 3. Stufe kannst du dank dieses Merkmals den Spruch *Höllischer Tadel* des 2. Grades einmal wirken. Du musst eine lange Rast beenden, bevor du dies erneut kannst. Mit Erreichen der 5. Stufe bist du in der Lage, den Zauber *Dunkelheit* auf die gleiche Weise einmal täglich einzusetzen. Das Attribut, mit dem du diese Zauber wirkst, ist Charisma.

***Sprachen:*** Du kannst Infernalisch und die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen.



# Kapitel 3: Klassen

Abenteurer sind aussergewöhnliche Personen, die vom Durst nach Aufregung und Nervenkitzel zu einem Leben getrieben werden, das andere nicht einmal im Traum wagen würden. Sie sind Helden, welche die dunklen Plätze der Welt erforschen und dabei Herausforderungen annehmen, denen sich geringere Männer und Frauen nicht stellen könnten.

Die Klasse definiert vorrangig, was dein Charakter zu tun vermag. Dabei ist sie mehr als ein Beruf, sie ist eine Berufung! Die Klasse formt die Art, wie dein Charakter über die Welt denkt und mit ihr interagiert, sie prägt seine Beziehung zu anderen Leuten und zu den Kräften im Multiversum. Eine Kämpferin zum Beispiel könnte die Welt auf eine pragmatische Weise als großes Spiel betrachten, in dem es um Strategie und Züge geht, wobei sie selbst nur die Rolle eines Bauern einnimmt. Im Gegensatz dazu sieht sich ein Kleriker vielleicht als willigen Diener im sich entfaltenden Plan einer Gottheit oder als Teil eines Konflikts, der zwischen verschiedenen Göttern tobt. Während die Kämpferin Kontakte zu einer Söldnergilde oder einer Armee besitzt, könnte der Kleriker Priester oder Paladine kennen, die seinen Glauben teilen.

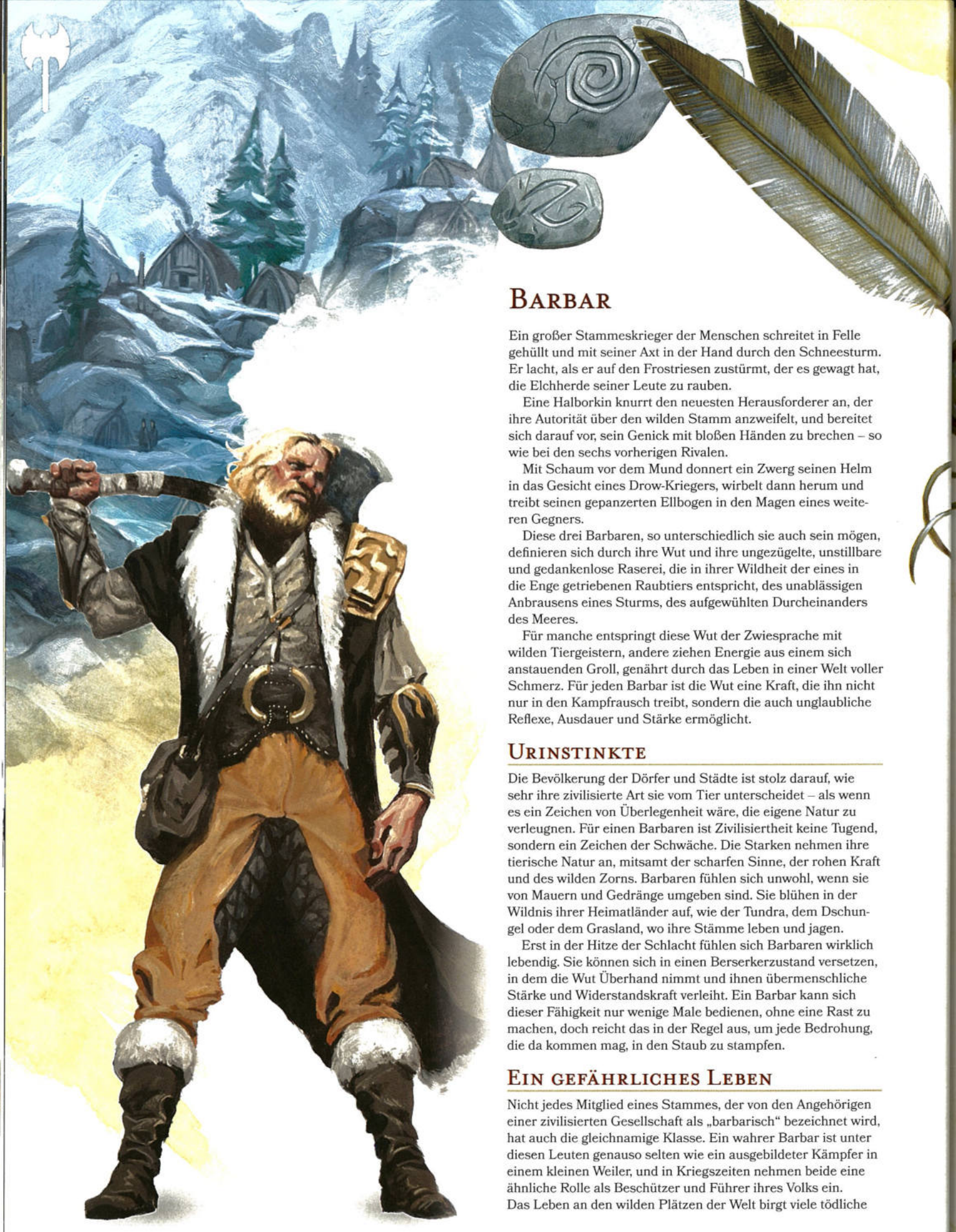
Die Klasse verleiht deinem Charakter eine Reihe von speziellen Merkmalen, wie etwa die Meisterschaft mit Waffen und Rüstungen eines Kämpfers oder die Zaubersprüche eines Magiers. Auf niedrigen Stufen besitzt er durch seine Klasse nur zwei oder drei Merkmale, doch während er aufsteigt, erhält er weitere hinzu und oft verbessern sich die bestehenden. Jede Klassenbeschreibung in diesem Kapitel beinhaltet eine Tabelle mit den Vorzügen, die dein Charakter auf jeder Stufe erlangt, sowie eine genaue Beschreibung jedes einzelnen.

Manchmal steigen Abenteurer in mehr als einer Klasse auf. Ein Schurke könnte sein Leben völlig wandeln und den Eid eines Paladins schwören, ein Barbar das in ihm schlummernde Talent für magische Fähigkeiten entdecken. Elfen sind dafür bekannt, Geschick im Kampf und in der Magie miteinander zu vereinen, und können gleichzeitig als Kämpfer und Magier aufsteigen. Optionale Regeln, um auf diese Weise Klassen zu kombinieren, finden sich in Kapitel 6 „Anpassungsmöglichkeiten".

Die zwölf Klassen, die in der folgenden Tabelle aufgelistet werden, findet man in fast jeder Welt von Dungeons & Dragons, sie definieren das Spektrum der typischen Abenteurer.

## Klassen

| Klasse | Beschreibung | Trefferwürfel | Hauptattribut | Übung in Rettungswürfen | Übung mit Rüstungen und Waffen |
|---|---|---|---|---|---|
| Barbar | Ein leidenschaftlicher Krieger mit archaischem Hintergrund, der in Raserei verfallen kann | W12 | Stärke | Stärke & Konstitution | Leichte und mittelschwere Rüstungen, Schilde, einfache und Kriegswaffen |
| Barde | Ein inspirierender Zauberwirker, in dessen Kraft die Musik der Schöpfung widerhallt | W8 | Charisma | Geschicklichkeit & Charisma | Leichte Rüstungen, einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere, Kurzschwerter |
| Druide | Ein Priester des Alten Glaubens, ausgestattet mit den Kräften der Natur (Mondlicht und Pflanzenwachstum, Feuer und Blitz) und der Tiergestalt annehmen kann | W8 | Weisheit | Intelligenz & Weisheit | Leichte und mittelschwere Rüstungen (kein Metall), Schilde (kein Metall), Knüppel, Dolche, Wurfpfeile, Wurfspeere, Streitkolben, Kampfstäbe, Krummsäbel, Sicheln, Schleudern, Speere |
| Hexenmeister | Ein Zauberwirker, dessen Magie aus einem Handel mit einem extraplanaren Wesen stammt | W8 | Charisma | Weisheit & Charisma | Leichte Rüstungen, einfache Waffen |
| Kämpfer | Ein Meister der Kriegskunst, trainiert in einer Vielzahl von Waffen und Rüstungen | W10 | Stärke oder Geschicklichkeit | Stärke & Konstitution | Alle Rüstungen, Schilde, einfache und Kriegswaffen |
| Kleriker | Ein priesterlicher Held, der im Zuge seines Dienstes an eine höhere Macht göttliche Magie erhält | W8 | Weisheit | Weisheit & Charisma | Leichte und mittelschwere Rüstungen, Schilde, einfache Waffen |
| Magier | Ein gelehrter Magiekundiger, der die Strukturen der Realität manipulieren kann | W6 | Intelligenz | Intelligenz & Weisheit | Dolche, Wurfpfeile, Schleudern, Kampfstäbe, leichte Armbrüste |
| Mönch | Ein Meister der Kampfkünste, der die Kraft des Körpers nutzt, um nach physischer und spiritueller Perfektion zu streben | W8 | Geschicklichkeit & Weisheit | Stärke & Geschicklichkeit | Einfache Waffen, Kurzschwerter |
| Paladin | Ein frommer Krieger, der an einen heiligen Eid gebunden ist | W10 | Stärke & Charisma | Weisheit & Charisma | Alle Rüstungen, Schilde, einfache und Kriegswaffen |
| Schurke | Ein Gauner, der Heimlichkeit und Betrügerei nutzt, um Hindernisse und Feinde zu überwinden | W8 | Geschicklichkeit | Geschicklichkeit & Intelligenz | Leichte Rüstungen, einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere, Kurzschwerter |
| Waldläufer | Ein Krieger, der mit Kampfesmut und Naturmagie Bedrohungen am Rande der Zivilisation begegnet | W10 | Geschicklichkeit & Weisheit | Stärke & Geschicklichkeit | Leichte und mittelschwere Rüstungen, Schilde, einfache und Kriegswaffen |
| Zauberer | Ein Zauberwirker, der auf Magie zugreift, die ihm durch ein Geschenk oder eine Blutlinie innewohnt | W6 | Charisma | Konstitution & Charisma | Dolche, Wurfpfeile, Schleudern, Kampfstäbe, leichte Armbrüste |



# Barbar

Ein großer Stammeskrieger der Menschen schreitet in Felle gehüllt und mit seiner Axt in der Hand durch den Schneesturm. Er lacht, als er auf den Frostriesen zustürmt, der es gewagt hat, die Elchherde seiner Leute zu rauben.

Eine Halborkin knurrt den neuesten Herausforderer an, der ihre Autorität über den wilden Stamm anzweifelt, und bereitet sich darauf vor, sein Genick mit bloßen Händen zu brechen – so wie bei den sechs vorherigen Rivalen.

Mit Schaum vor dem Mund donnert ein Zwerg seinen Helm in das Gesicht eines Drow-Kriegers, wirbelt dann herum und treibt seinen gepanzerten Ellbogen in den Magen eines weiteren Gegners.

Diese drei Barbaren, so unterschiedlich sie auch sein mögen, definieren sich durch ihre Wut und ihre ungezügelte, unstillbare und gedankenlose Raserei, die in ihrer Wildheit der eines in die Enge getriebenen Raubtiers entspricht, des unablässigen Anbrausens eines Sturms, des aufgewühlten Durcheinanders des Meeres.

Für manche entspringt diese Wut der Zwiesprache mit wilden Tiergeistern, andere ziehen Energie aus einem sich anstauenden Groll, genährt durch das Leben in einer Welt voller Schmerz. Für jeden Barbar ist die Wut eine Kraft, die ihn nicht nur in den Kampfrausch treibt, sondern die auch unglaubliche Reflexe, Ausdauer und Stärke ermöglicht.

## Urinstinkte

Die Bevölkerung der Dörfer und Städte ist stolz darauf, wie sehr ihre zivilisierte Art sie vom Tier unterscheidet – als wenn es ein Zeichen von Überlegenheit wäre, die eigene Natur zu verleugnen. Für einen Barbaren ist Zivilisiertheit keine Tugend, sondern ein Zeichen der Schwäche. Die Starken nehmen ihre tierische Natur an, mitsamt der scharfen Sinne, der rohen Kraft und des wilden Zorns. Barbaren fühlen sich unwohl, wenn sie von Mauern und Gedränge umgeben sind. Sie blühen in der Wildnis ihrer Heimatländer auf, wie der Tundra, dem Dschungel oder dem Grasland, wo ihre Stämme leben und jagen.

Erst in der Hitze der Schlacht fühlen sich Barbaren wirklich lebendig. Sie können sich in einen Berserkerzustand versetzen, in dem die Wut Überhand nimmt und ihnen übermenschliche Stärke und Widerstandskraft verleiht. Ein Barbar kann sich dieser Fähigkeit nur wenige Male bedienen, ohne eine Rast zu machen, doch reicht das in der Regel aus, um jede Bedrohung, die da kommen mag, in den Staub zu stampfen.

## Ein gefährliches Leben

Nicht jedes Mitglied eines Stammes, der von den Angehörigen einer zivilisierten Gesellschaft als „barbarisch" bezeichnet wird, hat auch die gleichnamige Klasse. Ein wahrer Barbar ist unter diesen Leuten genauso selten wie ein ausgebildeter Kämpfer in einem kleinen Weiler, und in Kriegszeiten nehmen beide eine ähnliche Rolle als Beschützer und Führer ihres Volks ein.
Das Leben an den wilden Plätzen der Welt birgt viele tödliche



### Der Barbar

| Stufe | Übungsbonus | Merkmale | Anzahl der Kampfräusche | Kampfrausch-Schaden |
|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Kampfrausch, Ungerüstete Verteidigung | 2 | +2 |
| 2 | +2 | Rücksichtsloser Angriff, Gefahrengespür | 2 | +2 |
| 3 | +2 | Urtümlicher Pfad | 3 | +2 |
| 4 | +2 | Attributswerterhöhung | 3 | +2 |
| 5 | +3 | Zusätzlicher Angriff, Schnelle Bewegung | 3 | +2 |
| 6 | +3 | Pfadmerkmal | 4 | +2 |
| 7 | +3 | Wilder Instinkt | 4 | +2 |
| 8 | +3 | Attributswerterhöhung | 4 | +2 |
| 9 | +4 | Brutale kritische Treffer (1 Würfel) | 4 | +3 |
| 10 | +4 | Pfadmerkmal | 4 | +3 |
| 11 | +4 | Unerbittlicher Kampfrausch | 4 | +3 |
| 12 | +4 | Attributswerterhöhung | 5 | +3 |
| 13 | +5 | Brutale kritische Treffer (2 Würfel) | 5 | +3 |
| 14 | +5 | Pfadmerkmal | 5 | +3 |
| 15 | +5 | Anhaltender Kampfrausch | 5 | +3 |
| 16 | +5 | Attributswerterhöhung | 5 | +4 |
| 17 | +6 | Brutale kritische Treffer (3 Würfel) | 6 | +4 |
| 18 | +6 | Unbändige Stärke | 6 | +4 |
| 19 | +6 | Attributswerterhöhung | 6 | +4 |
| 20 | +6 | Meister der Wildnis | unbegrenzt | +4 |

Gefahren, wie rivalisierende Stämme, lebensgefährliches Wetter und schreckliche Monster. Um seine Leute vor diesen zu beschützen, stürzt sich ein Barbar kopfüber in jedes Wagnis.

Der Mut der Barbaren im Angesicht der Gefahr passt perfekt zu einem Leben als Abenteurer. Die Wanderschaft ist oft die natürliche Lebensart ihrer Stämme, das entwurzelte Dasein eines Abenteurers stellt für die meisten Barbaren also keine Belastung dar. Manch einer mag die eng gewobenen Familienstrukturen seines Stammes vermissen, doch kann die Beziehung zu den Mitgliedern der Abenteurergruppe diese gelegentlich ersetzen.

## Einen Barbaren erschaffen

Mache dir bei der Erschaffung deines Barbaren zuerst darüber Gedanken, von wo dein Charakter kommt und was sein Platz in der Welt ist. Berate dich auch mit dem SL über eine angemessene Herkunft deines Abenteurers. Kommt er aus einem fernen Land und ist er in der Region, in der sich eure Gruppe jetzt aufhält, ein Fremder? Oder findet die Kampagne in einem rauen und umkämpften Grenzland statt, wo Stammeskrieger etwas ganz Gewöhnliches sind?

Was hat ihn dazu bewogen, das Leben eines Abenteurers zu führen? Wurde er von der Aussicht auf Reichtümer in die besiedelten Länder gelockt? Oder hat er sich den Soldaten dieser Länder nur angeschlossen, um sich einer gemeinsamen Bedrohung zu stellen? Haben Monster oder eine einfallende Horde ihn aus seinem Heimatland vertrieben und ihn zu einem entwurzelten Flüchtling gemacht? Vielleicht ist er auch ein Kriegsgefangener, der in Ketten in die Zivilisation kam und erst jetzt seine Freiheit wiedererlangte? Oder wurde er von seinen Leuten verstoßen, weil er ein Verbrechen beging, ein Tabu brach oder versuchte, die Häuptlingswürde in einem Zweikampf an sich zu reißen, und scheiterte?

### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Stärke, den zweithöchsten auf Konstitution. Wähle zusätzlich den Hintergrund Sonderling.

## Klassenmerkmale

Als Barbar erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W12 pro Stufe als Barbar
**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 12 + dein Konstitutionsmodifikator
**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W12 (oder 7) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Barbar über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** leichte Rüstungen, mittelschwere Rüstungen, Schilde
**Waffen:** einfache Waffen, Kriegswaffen
**Werkzeuge:** keine

**Rettungswürfe:** Stärke, Konstitution
**Fertigkeiten:** zwei nach Wahl: Athletik, Einschüchtern, Mit Tieren umgehen, Naturkunde, Überlebenskunst, Wahrnehmung



### Ausrüstung

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

- *(a)* eine zweihändige Axt oder *(b)* eine Nahkampf-Kriegswaffe,
- *(a)* zwei Beile oder *(b)* eine einfache Waffe deiner Wahl,
- eine Entdeckerausrüstung und vier Wurfspeere.

## Kampfrausch

Auf dem Schlachtfeld kämpfst du mit urtümlicher Wildheit. In deinem Zug kannst du dich mit einer Bonusaktion in einen Kampfrausch versetzen. Während du dich in diesem befindest, erhältst du die folgenden Vorteile, solange du keine schwere Rüstung trägst:

- Du bist bei Stärkewürfen und Rettungswürfen, die auf Stärke basieren, im Vorteil.
- Führst du einen Nahkampfangriff mit einer Waffe durch, die deinen Stärkemodifikator verwendet, erhältst du auf deinen Schadenswurf den Bonus, der in der Tabelle unter Kampfrausch-Schaden angegeben ist. Dieser Wert erhöht sich, wenn du weiter als Barbar aufsteigst.
- Du besitzt eine Resistenz gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden.

Falls du in der Lage bist, Zauber zu wirken, kannst du dies nicht während des Kampfrausches. Auch ist es in diesem nicht möglich, sich auf Zauber zu konzentrieren.

Dein Kampfrausch dauert 1 Minute. Er endet vorzeitig, wenn du bewusstlos wirst; außerdem endet er am Ende deines Zuges, wenn du seit dem Ende des vorherigen Zuges weder eine feindliche Kreatur angegriffen hast noch Schaden erhalten hast. Du kannst den Kampfrausch auch selbst als Bonusaktion in deinem Zug beenden.

Bist du so viele Male in Kampfrausch verfallen, wie es in der Tabelle angegeben ist, musst du eine lange Rast einlegen, um erneut auf diese Fähigkeit zurückgreifen zu können.

## Ungerüstete Verteidigung

Solange du keine Rüstung trägst, entspricht deine Rüstungsklasse 10 + Geschicklichkeitsmodifikator + Konstitutionsmodifikator. Du kannst einen Schild verwenden und trotzdem von diesem Vorzug profitieren.

### Rücksichtsloser Angriff

Von Stufe 2 an bist du in der Lage, deine Verteidigung völlig außer Acht zu lassen und Angriffe mit wilder Entschlossenheit auszuführen. Beim ersten Angriff in deinem Zug kannst du dich dazu entscheiden, rücksichtslos anzugreifen. Du bist dann in diesem Zug bei allen Nahkampfangriffen im Vorteil, auf die dein Stärkemodifikator angewendet wird. Im Gegenzug sind Angriffswürfe gegen dich bis zu deinem nächsten Zug ebenfalls im Vorteil.

### Gefahrengespür

Auf der 2. Stufe erlangst du einen untrügerischen Sinn dafür, wenn die Dinge um dich herum nicht so sind, wie sie sein sollten. Dies lässt dich Gefahren besser ausweichen.

Du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen sichtbare Gefahren wie Fallen oder Zaubersprüche im Vorteil. Um diesen Vorzug zu erhalten, darfst du nicht blind, taub oder kampfunfähig sein.

## Urtümlicher Pfad

Auf der 3. Stufe suchst du dir einen Pfad aus, der die Natur deines Kampfrausches bestimmt. Wähle den Pfad des Berserkers oder den Pfad des Totemkriegers, beide sind am Ende dieses Abschnitts näher beschrieben. Deine Wahl verleiht dir auf der 3., 6., 10. und 14. Stufe jeweils ein Pfadmerkmal.

## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Zusätzlicher Angriff

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

## Schnelle Bewegung

Auf der 5. Stufe erhöht sich deine Bewegungsrate um 3 m, wenn du keine schwere Rüstung trägst.

## Wilder Instinkt

Ab der 7. Stufe sind deine Instinkte dermaßen geschärft, dass du bei Initiativewürfen im Vorteil bist.

Zusätzlich kannst du, falls du überrascht wirst und nicht kampfunfähig bist, am Anfang deines ersten Zuges normal handeln. Jedoch nur, wenn du in Kampfrausch verfällst, bevor du etwas anderes tust.

## Brutale kritische Treffer

Mit dem Erreichen der 9. Stufe kannst du bei einem kritischen Treffer mit einer Nahkampfwaffe einen zusätzlichen Schadenswürfel der Waffe verwenden, um den Schaden des kritischen Treffers zu bestimmen.

Auf der 13. und 17. Stufe erhöht sich die Anzahl auf zwei beziehungsweise drei weitere Schadenswürfel der Waffe.

## Unerbittlicher Kampfrausch

Mit der 11. Stufe bist du in der Lage, trotz schwerer Verletzungen weiterzukämpfen, wenn du dich im Kampfrausch befindest. Sollten deine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, während du im Kampfrausch bist, und stirbst du nicht augenblicklich, kannst du einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 10 ablegen. Gelingt dir dieser, werden deine Trefferpunkte nur auf 1 reduziert.

Jedes Mal, wenn du dieses Merkmal benutzt, steigt der Schwierigkeitsgrad für den Rettungswurf um 5 an. Nach einer kurzen oder langen Rast ist der Schwierigkeitsgrad wieder 10.

## Anhaltender Kampfrausch

Ab der 15. Stufe ist dein Kampfrausch so wild, dass er nur vorzeitig endet, wenn du bewusstlos wirst oder du ihn selbst beendest.

## Unbändige Stärke

Sollte nach Erreichen der 18. Stufe das Gesamtergebnis eines Stärkewurfs kleiner sein als dein Stärkewert, kannst du stattdessen deinen Attributswert als Gesamtergebnis verwenden.

## Meister der Wildnis

Auf Stufe 20 verkörperst du die Macht der Wildnis. Dein Stärke- und dein Konstitutionswert steigen um 4 Punkte an. Das Maximum für beide Attribute beträgt nun jeweils 24.

# Urtümliche Pfade

Wut brennt im Herzen jedes Barbaren, ein Feuer, das sie oder ihn zu wahrer Größe antreibt. Die Quelle dieser Wut ist von Barbar zu Barbar unterschiedlich. Bei einigen wird die Wut aus Schmerz, Kummer und Zorn gespeist und ergießt sich dann schlagartig über ihre Feinde. Andere sehen sie als spirituellen Segen an, als Geschenk eines Totemtiers.

## Pfad des Berserkers

Manche Barbaren zieht der Kampfrausch in einen Strudel der Gewalt, der nur ein Ende kennt: einen blutigen, glorreichen Tod. Der Pfad des Berserkers ist der Pfad ungezügelter Wut. Sobald du in den Kampfrausch verfällst, bist du so begeistert vom Chaos der Schlacht, dass du keine Rücksicht mehr auf deine Gesundheit und dein Wohlergehen nimmst.

### Raserei

Entscheidest du dich auf der 3. Stufe für diesen Pfad, kannst du von nun an in Raserei verfallen, wenn du deinen Kampfrausch entfesselst. Für die Dauer des Kampfrausches kannst du dann in jedem Zug – außer dem ersten – einen einzelnen Nahkampfangriff als Bonusaktion ausführen. Sobald dein Kampfrausch endet, erhältst du eine Stufe Erschöpfung (Beschreibung siehe Anhang A „Zustände").

### Geistloser Kampfrausch

Beginnend mit der 6. Stufe kannst du, solange du im Kampfrausch bist, nicht mehr bezaubert oder verängstigt werden. Bist du bereits beim Eintritt in den Kampfrausch bezaubert oder verängstigt, werden die Effekte bis zum Ende des Kampfrausches ausgesetzt.

### Einschüchternde Präsenz

Ab der 10. Stufe kannst du deine Aktion nutzen, um jemanden mit deiner bedrohlichen Präsenz einzuschüchtern. Bestimme eine Kreatur innerhalb von 9 m, die du sehen kannst. Kann diese dich ebenfalls sehen oder hören, muss ihr ein Weisheitsrettungswurf (SG 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator) gelingen oder sie wird bis zum Ende deines nächsten Zuges verängstigt. In den folgenden Zügen kannst du deine Aktion dazu verwenden, die Dauer dieses Zustands jeweils bis zum Ende deines nächsten Zuges zu verlängern. Der Effekt hört auf, falls die Kreatur ihren Zug außerhalb deiner Sicht oder mehr als 18 m entfernt von dir beendet. Schafft die Kreatur ihren Rettungswurf, kannst du dieses Merkmal in den nächsten 24 Stunden nicht mehr auf sie anwenden.





### Vergeltung

Erleidest du ab Stufe 14 Schaden von einer Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Nahkampfangriff gegen sie auszuführen.

## Pfad des Totemkriegers

Der Pfad des Totemkriegers stellt eine spirituelle Reise dar, zu deren Beginn der Barbar einen Tiergeist als Führer und Beschützer erwählt. Im Kampf erfüllt dich dein Totem mit übernatürlicher Kraft und befeuert auf magische Weise deinen Kampfrausch. Für die meisten barbarischen Stämme gehört ein Totemtier zu einem bestimmten Klan. In solchen Fällen ist es ungewöhnlich, dass jemand mehr als ein Totem besitzt, obwohl es Ausnahmen gibt.

### Geistsucher

Du wandelst auf einem Pfad, der den Einklang mit der Natur anstrebt, was dir eine gewisse Nähe zu Tieren verschafft. Mit deiner Entscheidung für den Totemkrieger auf Stufe 3 erhältst du die Fähigkeit, die Zauber *Mit Tieren sprechen* und *Tiersinn* als Rituale auszuführen (wie in Kapitel 10 „Zauberwirken" beschrieben).

### Totemgeist

Wählst du auf der 3. Stufe diesen Pfad, suchst du dir einen Totemgeist aus und erhältst seine Merkmale. Du musst ein stoffliches Totemobjekt herstellen oder erlangen, etwa ein Amulett oder ein ähnliches Schmuckstück, in das Fell, Federn, Klauen, Zähne oder Knochen des Totemtiers eingearbeitet sind. Wenn du willst, kann dein Körper auch gewisse Eigenschaften annehmen, die für dein Totemtier typisch sind. Hast du beispielsweise den Bären gewählt, könnte dein Haarwuchs stark zunehmen oder deine Haut besonders ledrig werden. Ist dein Totemtier der Adler, färben sich deine Augen vielleicht strahlend gelb.

Dein Totemtier sollte einem der hier aufgeführten ähneln und an dein Heimatland angepasst sein. Zum Beispiel könntest du anstatt des Adlers einen Falken oder einen Geier wählen.

**Bär:** Im Kampfrausch erhältst du eine Resistenz gegen alle Schadensarten außer psychischem Schaden. Der Geist des Bären macht dich so zäh, dass du jedwedes Leid ertragen kannst.

**Adler:** Wenn du im Kampfrausch bist und keine schwere Rüstung trägst, sind andere Kreaturen bei Gelegenheitsangriffen gegen dich im Nachteil. Außerdem kannst du in deinem Zug die Spurtaktion als Bonusaktion verwenden. Der Geist des Adlers macht dich zu einem Raubtier, das mit Leichtigkeit einen Weg durch das Kampfgetümmel findet.

**Wolf:** Während deines Kampfrausches sind deine Verbündeten im Vorteil bei Nahkampfangriffen auf jede feindliche Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m um dich befindet. Der Geist des Wolfes macht dich zum Anführer des Jagdrudels.

### Tieraspekt

Auf Stufe 6 erhältst du einen magischen Vorzug, der auf einem Totemtier deiner Wahl basiert. Du kannst dich für dasselbe wie auf Stufe 3 entscheiden oder dir ein anderes aussuchen.

**Bär:** Du besitzt jetzt die Stärke des Bären. Deine Traglast (einschließlich Maximalgewicht und Höchstlast beim Anheben) wird verdoppelt und du bist im Vorteil bei Stärkewürfen, um Gegenstände zu schieben, zu ziehen, hochzuheben oder zu zerschmettern.

**Adler:** Du kannst jetzt sehen wie ein Adler. Du bist problemlos in der Lage, bis zu 1,5 km weit zu schauen, und kannst dabei Details erkennen, als ob die Dinge 30 m von dir entfernt wären. Außerdem bist du in dämmrigem Licht nicht mehr im Nachteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung).

**Wolf:** Du verfügst jetzt über das Jagdgespür eines Wolfes. Du kannst andere Kreaturen aufspüren, während du dich schnell fortbewegst, und dich auch mit normalem Reisetempo heimlich bewegen (siehe Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen" für Regeln zum Reisetempo).

### Geistwandler

Ab der 10. Stufe kannst du den Zauber *Einswerden mit der Natur* als Ritual abhalten. Wenn du das tust, erscheint dir eine geisterhafte Version eines deiner Totemtiere und lässt dir Informationen zuteilwerden, nach denen du suchst.

### Einklang mit dem Totem

Auf Stufe 14 erhältst du einen weiteren magischen Vorzug, der auf einem Totemtier deiner Wahl basiert. Du kannst dich für eines entscheiden, das du bereits zuvor gewählt hast, oder dir ein anderes aussuchen.

**Bär:** Solange du dich im Kampfrausch befindest, sind alle feindlichen Kreaturen im Nachteil, wenn sie jemand anderes als dich oder einen Charakter mit diesem Merkmal angreifen. Ein Gegner, der dich nicht sehen oder hören kann oder nicht verängstigt werden kann, ist immun gegen diesen Effekt.

**Adler:** Solange du im Kampfrausch bist, besitzt du während deines Zuges eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner derzeitigen Schrittbewegungsrate. Du kannst auf diese Weise nur in kurzen Schüben fliegen. Solltest du dich am Ende deines Zuges in der Luft befinden und dich nichts anderes halten, fällst du zu Boden.

**Wolf:** Solange du im Kampfrausch bist, kannst du deine Bonusaktion verwenden, um eine einzelne Kreatur der Größenkategorie groß (oder kleiner) mit einem Nahkampfangriff zu Fall zu bringen und sie in den Zustand liegend zu versetzen.

# Barde

Summend streicht sie mit den Fingern über das antike Monument in einer längst vergessenen Ruine. Die in robustes Leder gekleidete Halbelfin spürt, wie das Wissen in ihr Bewusstsein strömt, das von der Magie ihres Liedes heraufbeschworen wird. Es ist das Wissen des Volkes, das dieses Monument erbaut und die mystische Saga erschaffen hat, von der es erzählt.

Ein ernst dreinblickender menschlicher Krieger schlägt das Schwert rhythmisch gegen seinen Schuppenpanzer und gibt damit das Tempo für seinen Gesang vor, mit dem er die Kameraden zu Tapferkeit und Heldentaten antreibt. Die Magie in seinem Lied ermutigt und bestärkt die Kämpfer.

Während sie lachend ihre Zither anstimmt, verbreitet die Gnomin ihre sanfte Magie über die versammelten Adeligen, um sicherzustellen, dass die Worte ihrer Begleiter gut aufgenommen werden.

Ob Gelehrter, Skalde oder Halunke – ein Barde webt Magie in seine Musik und seine Worte ein, um Verbündete zu inspirieren, Feinde zu entmutigen, das Bewusstsein zu beeinflussen, Illusionen zu erschaffen und sogar um Wunden zu heilen.

## Musik und Magie

In der Welt von Dungeons & Dragons sind Worte und Musik nicht einfach nur Schwingungen der Luft, sondern Ausdruck einer eigenen Macht. Barden sind Meister des Liedes, des Wortes und der Magie. Sie behaupten, dass das Multiversum durch die Stimme erschaffen wurde, dass die Worte der Götter ihm seine Gestalt gegeben haben und dass die Echos dieser vorzeitlichen Worte der Schöpfung noch immer durch den Kosmos hallen. Die Musik der Barden ist ein Versuch, diesen Widerhall auf- und einzufangen, damit sie ihn geschickt in ihre Kräfte und Zauber einflechten können.

Die größte Stärke der Barden ist ihre Vielseitigkeit. Die meisten ziehen es vor, ihre Magie vom Rande des Schlachtfeldes zu wirken und ihre Verbündeten von dort zu inspirieren oder ihre Gegner aus der Ferne zu behindern. Doch Barden vermögen es auch, sich im Nahkampf zu verteidigen, wenn es nötig sein sollte, und nutzen Magie, um ihre Waffen und Rüstungen zu verstärken. Ihre Sprüche tendieren eher dazu, Verzauberungen und Illusionen hervorzurufen als offensichtlich zerstörerische Kräfte. Sie besitzen ein breitgefächertes Wissen in vielen Gebieten und eine natürliche Begabung, mit der ihnen fast alles gelingt, das sie versuchen. Barden meistern jedes Talent, das zu perfektionieren sie sich in den Kopf gesetzt haben. Dies kann von musikalischen Vorführungen bis zu geheimem Wissen reichen.

## Aus Erfahrung lernen

Nicht jeder Minnesänger in einer Taverne oder Hofnarr in einem königlichen Palast ist gleichzeitig ein Barde. Die Magie zu entdecken, die in der Musik verborgen ist, erfordert intensives Lernen und ein Maß an Talent, das den meisten Troubadouren und Jongleuren fehlt. Es kann also schwierig sein, den Unterschied zwischen diesen Künstlern und echten Barden auszumachen. Ein Barde verbringt sein Leben ebenso wie fast jeder andere Unterhaltungskünstler damit, durch das Land zu reisen und Wissen zu sammeln, Geschichten zu erzählen und vom Wohlwollen des Publikums zu leben. Doch die Tiefe an Wissen, der Grad musikalischer Fähigkeit und ein Hauch von Magie heben den Barden von seinen Berufsgenossen ab.

Barden bleiben nur selten lange an einem Ort, und ihre angeborene Sehnsucht zu reisen, Geschichten zu finden, die es sich zu erzählen lohnt, nach neuen Fähigkeiten und Entdeckungen, machen eine Karriere als Abenteurer zu ihrer natürlichen Berufung. Jedes Abenteuer ist eine Gelegenheit, um zu lernen, die verschiedenen Fertigkeiten zu üben, längst




vergessene Grabstätten zu erforschen, verloren geglaubte magische Gegenstände zu entdecken, alte Folianten zu entziffern, an fremde Orte zu reisen oder exotischen Kreaturen zu begegnen. Barden lieben es, Abenteurer zu begleiten, um aus erster Hand von ihren Heldentaten zu berichten. Ein Barde, der aus eigener Erfahrung eine Ehrfurcht gebietende Geschichte erzählen kann, erntet den Ruhm seiner Kollegen. Nachdem sie unzählige Geschichten von Helden und ihren unglaublichen Aufgaben erzählt haben, fassen sich viele Barden ein Herz und ziehen selbst auf Abenteuer aus.

## Einen Barden erschaffen

Barden erblühen durch Geschichten, gleichgültig ob diese nun wahr sind oder nicht. Der Hintergrund und die Motivation deines Charakters sind nicht so wichtig wie die Geschichten, die er darüber erzählt. Vielleicht hatte er eine sichere und behütete Kindheit. Doch lässt sich darüber kaum ein gutes Lied dichten, und so könnte er sich als Waisenkind darstellen, das von einer Hexe in einem ekelhaften Sumpf aufgezogen wurde. Vielleicht ist seine Kindheit auch tatsächlich eine Geschichte wert. Manche Barden erhalten ihre magischen Fähigkeiten durch außergewöhnliche Umstände wie zum Beispiel durch die Inspiration eines Feenwesens oder anderer übernatürlicher Kreaturen.

Absolvierte dein Charakter eine Ausbildung oder ging bei einem Meister in die Lehre, bis er bereit war, auf sich allein gestellt loszuziehen? Besuchte er eine Bardenschule, in der er das Wissen seiner Zunft und das Praktizieren der magischen Musik lernte? Vielleicht war er auch ein junger Ausreißer oder ein Waise, der sich mit einem reisenden Barden anfreundete, welcher dann zu seinem Mentor wurde. Oder er war ein verwöhntes Adelskind, dessen Eltern den Unterricht bei einem Meister bezahlten. Möglicherweise geriet er auch in die Fänge einer Hexe und konnte sein Leben, seine Freiheit und sein musikalisches Talent mit einem Tauschhandel erkaufen, doch zu welchem Preis?

### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Charisma, den zweithöchsten auf Geschicklichkeit. Wähle zusätzlich den Hintergrund Unterhaltungskünstler. Entscheide dich außerdem für die Zaubertricks *Tanzende Lichter* und *Gehässiger Spott*, zusammen mit den folgenden Zaubern des 1. Grades: *Person bezaubern, Magie entdecken, Heilendes Wort* und *Donnerwoge*.

## Klassenmerkmale

Als Barde erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W8 pro Stufe als Barde
**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 8 + dein Konstitutionsmodifikator
**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Barde über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** leichte Rüstungen
**Waffen:** einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere und Kurzschwerter
**Werkzeuge:** drei Musikinstrumente deiner Wahl

**Rettungswürfe:** Geschicklichkeit, Charisma
**Fertigkeiten:** drei beliebige deiner Wahl

### Ausrüstung

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

- *(a)* ein Rapier, *(b)* ein Langschwert oder *(c)* eine einfache Waffe,
- *(a)* Diplomatenausrüstung oder *(b)* Unterhaltungskünstler-Ausrüstung,
- *(a)* eine Laute oder *(b)* ein anderes Musikinstrument,
- eine Lederrüstung und ein Dolch.

## Zauberwirken

Du hast gelernt, das Gewebe der Realität mit Hilfe deines Willens und deiner Musik zu entwirren und zu formen. Deine Zaubersprüche sind Teil eines gewaltigen Repertoires, mit dem du deine Magie auf unterschiedliche Situationen einstimmen kannst. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“ und für die Zauberliste des Barden Kapitel 11 „Zauber“.

### Zaubertricks

Zu Beginn sind dir zwei beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Barden bekannt. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Barden angegeben ist.

## Der Barde

| Stufe | Übungsbonus | Merkmale | Bekannte Zaubertricks | Bekannte Zauber | – Zauberplätze pro Grad – 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Zauberwirken, Bardische Inspiration (W6) | 2 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Alleskönner, Lied der Erholung (W6) | 2 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | +2 | Bardenschule, Expertise | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Attributswerterhöhung | 3 | 7 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +3 | Bardische Inspiration (W8), Quelle der Inspiration | 3 | 8 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | Bannlied, Merkmal: Bardenschule | 3 | 9 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | — | 3 | 10 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | +3 | Attributswerterhöhung | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | +4 | Lied der Erholung (W8) | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | +4 | Bardische Inspiration (W10), Expertise, Magische Geheimnisse | 4 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | +4 | — | 4 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | +4 | Attributswerterhöhung | 4 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | +5 | Lied der Erholung (W10) | 4 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | +5 | Magische Geheimnisse, Merkmal: Bardenschule | 4 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | +5 | Bardische Inspiration (W12) | 4 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | +5 | Attributswerterhöhung | 4 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | +6 | Lied der Erholung (W12) | 4 | 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Magische Geheimnisse | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Attributswerterhöhung | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Überlegene Inspiration | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

### Zauberplätze

Die Tabelle des Barden gibt an, wie viele Zauberplätze du hast, um Bardenzauber des 1. oder höheren Grads zu wirken. Um einen dir bekannten Spruch zu sprechen, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades aufwenden. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ist dir beispielsweise der Zauber *Wunden heilen* des 1. Grades bekannt und besitzt du sowohl einen freien Zauberplatz des 1. Grades und einen des 2. Grades, kannst du jeden der beiden Zauberplätze verwenden, um *Wunden heilen* zu wirken.

### Bekannte Zauber des 1. Grades und höher

Auf Stufe 1 kennst du vier frei wählbare Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Barden.

Der Spalte „Bekannte Zauber" der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zauberliste des Barden aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Zauber wählen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt. Erreichst du zum Beispiel die 3. Stufe als Barde, darfst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Bardenzauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zauberliste ersetzen. Auch für diesen musst du einen dem Grad des Spruches entsprechenden Zauberplatz besitzen.

### Attribut zum Zauberwirken

Das Attribut, mit dem du deine Bardenzauber wirkst, ist Charisma. Deine Magie stammt aus dem Herzen und der Seele, die du in die Darbietungen deiner Musik oder Reden einfließen lässt.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Charisma. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Bardenzauber bestimmt, ziehst du deinen Charismamodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Bardenzaubern findet ebenfalls der Charismamodifikator Anwendung.

**SG für Rettungswürfe** = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator
**Modifikator für Zauberangriffe** = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

### Rituale wirken

Du kannst jeden Bardenzauber, der dir bekannt ist, auch als Ritual wirken, falls dieser als solches gekennzeichnet ist.

### Zauberfokus

Als Zauberfokus für deine Bardenzauber kannst du ein Musikinstrument (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung") verwenden.

## Bardische Inspiration

Du vermagst andere zu inspirieren, indem du eine bewegende Rede hältst oder ermutigende Musik erklingen lässt. Als Bonusaktion kannst du in deinem Zug innerhalb von 18 m Reichweite eine Kreatur außer dir selbst bestimmen, die in der Lage sein muss, dich zu hören. Diese Kreatur erhält einen bardischen Inspirationswürfel, auf der 1. Stufe einen W6.

Einmal innerhalb der nächsten 10 Minuten kann die Kreatur diesen Würfel nutzen und das gewürfelte Ergebnis auf einen Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf addieren. Sie kann auch nach diesem Wurf entscheiden, ob sie den bardischen Inspirationswürfel einsetzen möchte. Allerdings muss sie ihre Entscheidung treffen, bevor der SL bekannt gibt, ob das Ergebnis ein Erfolg oder Misserfolg ist. Wurde der bardische Inspirationswürfel benutzt, ist er verbraucht. Jede Kreatur darf nur über einen Inspirationswürfel gleichzeitig verfügen. Du kannst dieses Merkmal so oft einsetzen, wie es der Höhe deines Charismamodifikators entspricht (mindestens 1). Nach einer langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen zurück.

Der Inspirationswürfel ändert sich, wenn du bestimmte Stufen als Barde erreichst: Auf der 5. Stufe wird er zu einem W8, auf der 10. zu einem W10 und auf der 15. zu einem W12.

## Alleskönner

Ab der 2. Stufe kannst du deinen halben Übungsbonus (abgerundet) auf jeden Attributswurf addieren, der nicht bereits durch deinen Übungsbonus verbessert wird.

## Lied der Erholung

Von der 2. Stufe an kannst du während einer kurzen Rast mit sanfter Musik oder Gesängen den Heilungsprozess deiner verwundeten Verbündeten beschleunigen. Wenn du oder eine befreundete Kreatur durch das Ausgeben von Trefferwürfeln zum Ende einer kurzen Rast Trefferpunkte wiedererlangt, erhält der Betroffene 1W6 zusätzliche Trefferpunkte zurück. Die befreundete Kreatur muss deine Darbietung hören können, um von diesem Effekt zu profitieren.

Die zusätzlichen Trefferpunkte erhöhen sich mit dem Aufstieg in dieser Klasse: ab der 9. Stufe auf 1W8, ab der 13. Stufe auf 1W10 und ab der 17. Stufe auf 1W12.

## Bardenschule

Auf Stufe 3 wirst du in die fortgeschrittenen Techniken einer Bardenschule deiner Wahl eingeweiht. Wähle die Schule des Wagemuts oder die Schule des Wissens, beide sind am Ende dieses Abschnitts näher beschrieben. Deine Wahl verleiht dir auf der 3., 6. und 14. Stufe jeweils ein Merkmal.

## Expertise

Mit Stufe 3 wählst du zwei deiner Fertigkeiten aus, in denen du geübt bist. Dein Übungsbonus wird bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen diese Fertigkeiten zur Anwendung kommen.

Auf der 10. Stufe kannst du dir zwei weitere deiner geübten Fertigkeiten aussuchen, in denen du den gleichen Vorzug erhältst.

## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Quelle der Inspiration

Von der 5. Stufe an erhältst du all deine Anwendungen der Bardischen Inspiration zurück, sobald du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

## Bannlied

Auf Stufe 6 erlangst du die Fähigkeit, mit Zaubern gewobene Musik und Worte der Macht zu nutzen, um geistesbeeinflussende Effekte abzuwenden. Als Aktion kannst du eine Darbietung geben, die bis zum Ende deines nächsten Zuges andauert. Während dieser Zeit sind du und deine verbündeten Kreaturen im Umkreis von 9 m im Vorteil bei Rettungswürfen, um nicht bezaubert oder verängstigt zu sein. Die betroffene Kreatur muss in der Lage sein, dich zu hören, damit sie in den Genuss dieses Vorzugs kommt. Die Darbietung endet vorzeitig, falls du zum Schweigen gebracht wirst oder kampfunfähig wirst. Du kannst sie auch freiwillig beenden, wozu keine Aktion notwendig ist.

## Magische Geheimnisse

Mit Erreichen der 10. Stufe hast du bereits aus einem breiten Spektrum an Disziplinen magisches Wissen zusammengetragen. Wähle zwei Zauber beliebiger Klassen, einschließlich des Barden. Du musst in der Lage sein, Zauber des gewählten Grades zu wirken, vergleiche dazu die Aufstiegstabelle für Barden. Es ist auch möglich, sich für Zaubertricks zu entscheiden.

Die ausgesuchten Sprüche gelten für dich als Bardenzauber und zählen in Bezug auf die maximale Anzahl deiner bekannten Zauber. Du lernst zwei weitere Zauber beliebiger Klassen auf Stufe 14 und erneut auf Stufe 18.

## Überlegene Inspiration

Hast du ab der 20. Stufe zum Zeitpunkt des Initiativewurfs keine Anwendung von Bardische Inspiration mehr zur Verfügung, erhältst du eine Anwendung zurück.

# Bardenschulen

Der Weg des Barden ist ein geselliger Weg. Barden tauschen untereinander Lieder und Geschichten aus, prahlen mit ihren Erfolgen und teilen ihr erworbenes Wissen. Sie formen lose Bünde, die sie Schulen nennen, um die Zusammenarbeit zu erleichtern und ihre Traditionen zu bewahren.

## Schule des Wagemuts

Barden der Schule des Wagemuts sind verwegene Skalden, deren Erzählungen die Erinnerung an die größten Helden der Vergangenheit lebendig halten und dabei eine neue Generation von Abenteurern inspirieren. Diese Barden versammeln sich in Metstuben und um große Lagerfeuer, um von den Taten berühmter Recken zu singen. Ihre Lieder handeln ebenso von der Vergangenheit wie von der Gegenwart. Sie bereisen die Lande, um Zeuge von großen Ereignissen zu werden und sicherzustellen, dass diese Geschehnisse nicht vergessen werden. Mit ihren Liedern inspirieren sie andere dazu, sich in die gleichen Höhen aufzuschwingen wie die großen Helden der Vergangenheit.

### Zusätzliche Übung

Wenn du dich auf Stufe 3 dazu entscheidest, dem Studium des Wagemuts nachzugehen, erhältst du Übung im Umgang mit mittelschweren Rüstungen, Schilden und Kriegswaffen.

### Kampfinspiration

Ebenfalls auf der 3. Stufe lernst du, wie man andere im Kampf zu großen Taten beflügelt. Eine Kreatur kann den von dir erhaltenen bardischen Inspirationswürfel dazu verwenden, einen gerade ausgeführten Schadenswurf mit einer Waffe um das Ergebnis des Inspirationswürfels zu erhöhen. Wird ein Angriffswurf gegen sie ausgeführt, kann sie alternativ auch ihre Reaktion verwenden, um den bardischen Inspirationswürfel zu nutzen und das Würfelergebnis für diesen Angriff zu ihrer Rüstungsklasse zu addieren. Dies kann sie tun, nachdem sie das Ergebnis des Angriffswurfs gesehen hat, muss es jedoch bevor feststeht, ob der Angriff trifft oder verfehlt.

### Zusätzlicher Angriff

Ab der 6. Stufe kannst du zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

### Kampfmagie

Auf der 14. Stufe hast du die Kunst zu zaubern und die eine Waffe zu führen zu einer einzigen harmonischen Handlung verwoben. Wenn du deine Aktion einsetzt, um einen Bardenzauber zu wirken, kannst du einen Waffenangriff als Bonusaktion ausführen.



## Schule des Wissens

Barden, die sich dem Studium des Wissens widmen, verfügen über mannigfaltige Kenntnisse, die sie ihm Laufe ihrer Reisen aus der ganzen Welt zusammentragen. Dabei greifen sie auf alle nur möglichen Quellen zurück, vom akademischen Wälzer bis zum mündlich überlieferten Bauernmärchen.
Ob sie nun eine volkstümliche Ballade in einer Taverne oder eine sorgfältig ausgearbeitete Komposition am königlichen Hof vortragen – diese Barden vermögen das Publikum mit ihrer Begabung in den Bann zu ziehen. Während der Applaus abebbt, finden sich die Zuhörer nicht selten in der Situation wieder, alles zu hinterfragen, was sie bisher für wahr gehalten haben, sei es ihr Glaube an die Priesterschaft des ortsansässigen Tempels oder ihre Loyalität gegenüber dem König.

Die Treue des Barden gilt weder einer Krone noch den Lehren einer Gottheit, sie gilt allein der Beschäftigung mit dem Schönen und Wahren. Ein Adeliger, der solch einen Barden als Herold oder Berater beschäftigt, weiß, dass dieser sich eher aufrecht und ehrlich als diplomatisch verhalten wird.

Die Anhänger dieser Schule versammeln sich in Bibliotheken und manchmal in richtigen Universitäten, in Hörsälen und Klassenzimmern, um ihr Wissen miteinander zu teilen. Sie treffen sich auch bei Staatsakten oder auf Festen, bei denen sie Korruption offenlegen, Lügen aufdecken und sich über wichtigtuerische Menschen und Autoritäten lustig machen können.

### Zusätzliche Übung

Mit dem Beitritt zur Schule des Wissens auf der 3. Stufe erhältst du Übung in drei Fertigkeiten deiner Wahl.

### Schneidende Worte

Ebenfalls beim Erreichen der 3. Stufe lernst du, mit Verstand und Schlagfertigkeit für Ablenkung und Verwirrung zu sorgen oder auf anderen Wegen Einfluss und Selbstsicherheit anderer zu schwächen. Führt eine Kreatur, die du sehen kannst, innerhalb von 18 m einen Angriffs-, Attributs- oder Schadenswurf aus, kannst du als Reaktion eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration einsetzen. Würfle mit deinem Inspirationswürfel und ziehe das Ergebnis vom Wurf der Kreatur ab. Dies kannst du tun, nachdem die Kreatur ihren Wurf ausgeführt hat, musst es jedoch bevor der SL dessen Erfolg oder Misserfolg bekannt gibt oder verursachter Schaden angewendet wird. Die Kreatur ist immun gegen dieses Merkmal, falls sie dich nicht hören kann oder immun gegen Bezauberungen ist.

### Zusätzliche magische Geheimnisse

Auf Stufe 6 lernst du zwei Zauber deiner Wahl einer beliebigen Klasse. Die gewählten Sprüche müssen einem Grad entsprechen, den du beherrschst, so wie es in der Aufstiegstabelle für Barden angegeben ist. Du kannst dich auch für einen oder mehrere Zaubertricks entscheiden. Die ausgesuchten Sprüche gelten als Bardenzauber, aber zählen diesmal nicht in Bezug auf die maximale Anzahl deiner bekannten Zauber.

### Grenzenlose Begabung

Mit Erreichen der 14. Stufe kannst du beim Ablegen eines Attributswurfs eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration einsetzen. Würfle mit deinem Inspirationswürfel und addiere das Ergebnis zu deinem Attributswurf. Du kannst dich nach deinem Attributswurf dazu entscheiden, musst dies allerdings vor der Entscheidung über Erfolg oder Misserfolg durch den SL tun.





# Druide

Mit einem knorrigen Stab aus Eschenholz in der Hand beschwört eine Elfe die Wut eines Sturms herauf und ruft explodierende Blitzschläge herab, um die Fackeln tragenden Orks, die ihren Wald bedrohen, in die Flucht zu schlagen.

Außer Sichtweite auf einem hohen Ast schaut ein Mensch in Leopardengestalt aus dem Dschungel auf die seltsame Erscheinung des Tempels des Elementaren Bösen und behält die Aktivitäten der Kultanhänger wachsam im Auge.

Eine Klinge aus reinem Feuer schwingend, stürmt ein Halbelf auf eine Masse von Skelettkriegern zu, um die unnatürliche Magie auszulöschen, die den fauligen Kreaturen die höhnische Nachahmung von Leben verleiht.

Sei es beim Anrufen elementarer Kräfte oder in Gestalt einer Kreatur der Wildnis – Druiden verkörpern die Widerstandskraft, Wut und Furchtlosigkeit der Natur. Sie beanspruchen keine Herrschaft über diese, sondern sehen sich selbst als Vollstrecker ihres unbeugsamen Willens.

## Die Kraft der Natur

Druiden verehren die Natur als höchstes Gut und erhalten Zauber und andere magische Kräfte entweder von der Macht der Natur selbst oder von einer Naturgottheit. Viele Druiden beschreiten einen Weg mystischer Spiritualität und streben eine transzendente Einheit mit der Natur an, statt eine göttliche Entität anzubeten. Andere dienen Göttern der wilden Natur, der Tiere oder der elementaren Kräfte. Die uralten druidischen Traditionen werden manchmal der Alte Glauben genannt, im Gegensatz zur Verehrung von Göttern in Tempeln und Schreinen.

Druidenzauber orientieren sich an der Natur und den Tieren, der Kraft von Zähnen und Klauen, von Sonne und Mond, von Feuer und Sturm. Druiden erlangen auch die Fähigkeit, die Gestalt von Tieren anzunehmen. Manche vertiefen sich so sehr in diese Praktik, dass sie an einen Punkt gelangen, an dem sie die Tiergestalt ihrer natürlichen Form vorziehen.

## Das Gleichgewicht bewahren

Für Druiden existiert die Natur in einem sensiblen Gleichgewicht. Die vier Elemente, aus denen sich die Welt zusammensetzt – Luft, Erde, Feuer und Wasser –, müssen in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander bleiben. Würde ein Element die anderen beherrschen, könnte die Welt der Zerstörung anheim fallen und in eine der Elementarebenen

### Der Druide

| Stufe | Übungsbonus | Merkmale | Bekannte Zaubertricks | – Zauberplätze pro Grad – 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Druidisch, Zauberwirken | 2 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Tiergestalt, Druidenzirkel | 2 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | +2 | — | 2 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Verbesserung: Tiergestalt, Attributswerterhöhung | 3 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +3 | — | 3 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | Merkmal: Druidenzirkel | 3 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | — | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | +3 | Verbesserung: Tiergestalt, Attributswerterhöhung | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | +4 | — | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | +4 | Merkmal: Druidenzirkel | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | +4 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | +4 | Attributswerterhöhung | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | +5 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | +5 | Merkmal: Druidenzirkel | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | +5 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | +5 | Attributswerterhöhung | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | +6 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Zeitloser Körper, In Tiergestalt zaubern | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Attributswerterhöhung | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Erzdruide | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

gezogen werden, wo sie in ihre elementaren Bestandteile zerfällt. Daher stellen sich Druiden den Kulten des Elementaren Bösen entgegen sowie anderen, die ein Element unter Ausschluss der übrigen begünstigen.

Druiden kümmern sich um das empfindliche ökologische Gleichgewicht, welches das Leben der Tiere und Pflanzen aufrechterhält. Sie setzen sich dafür ein, dass die Notwendigkeit, mit der Natur in Einklang zu leben, von der Zivilisation erkannt wird. Auch akzeptieren sie die grausame Seite der Natur und hassen alles, was unnatürlich ist, Aberrationen (wie Betrachter und Gedankenschinder) und Untote (wie Zombies und Vampire) eingeschlossen. Von Zeit zu Zeit führen Druiden Angriffe auf solche Kreaturen an, besonders wenn die Monster in das Territorium eines Druiden vordringen.

Man findet Druiden oft in der Nähe heiliger Stätten oder in Gebieten unberührter Natur, deren Schutz sie sich zur Aufgabe gemacht haben. Im Angesicht einer ernstzunehmenden Gefahr jedoch, die das Gleichgewicht der Natur bedroht oder das Land, das sie beschützen, greifen die Druiden aktiv ein und tragen als Abenteurer selbst den Kampf zur Bedrohung.

## Einen Druiden erschaffen

Wenn du einen Druiden erschaffst, überlege dir, warum dein Charakter eine derart enge Verbindung zur Natur hat. Vielleicht lebt er in einer Gesellschaft, die noch dem Alten Glauben folgt, oder er wurde von einem Druiden großgezogen, der ihn als ausgesetztes Kind im tiefen Wald fand? Möglicherweise hatte dein Charakter auch eine dramatische Begegnung mit den Geistern der Natur, bei der er etwa einem Riesenadler oder einem Schreckenswolf von Angesicht zu Angesicht gegenüberstand und überlebte. Dein Charakter könnte auch während eines epischen Sturms oder eines Vulkanausbruchs geboren worden sein, was als Zeichen des Schicksals gedeutet wurde.

War dein Druide schon immer ein Abenteurer auf Wanderschaft oder verbrachte er die Zeit davor als Beschützer einer heiligen Quelle oder eines geweihten Hains? Eventuell wurde das Heimatland deines Charakters vom Bösen befallen, und er nahm das Leben als Abenteurer auf, um ein neues Zuhause zu finden oder seinem Dasein einen neuen Sinn zu geben.

### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Weisheit, den zweithöchsten auf Konstitution. Wähle zusätzlich den Hintergrund Einsiedler.

## Klassenmerkmale

Als Druide erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W8 pro Stufe als Druide
**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 8 + dein Konstitutionsmodifikator
**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Druide über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** leichte Rüstungen, mittelschwere Rüstungen, Schilde (Druiden tragen keine Rüstungen oder Schilde, die aus Metall sind)
**Waffen:** Knüppel, Dolche, Wurfpfeile, Wurfspeere, Streitkolben, Kampfstäbe, Krummsäbel, Sicheln, Schleudern und Speere
**Werkzeuge:** Kräuterkunde-Ausrüstung

**Rettungswürfe:** Intelligenz, Weisheit
**Fertigkeiten:** zwei nach Wahl: Arkane Kunde, Heilkunde, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Naturkunde, Religion, Überlebenskunst, Wahrnehmung

### Ausrüstung

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

- *(a)* ein Holzschild oder *(b)* eine beliebige einfache Waffe,
- *(a)* ein Krummsäbel oder *(b)* eine beliebige einfache Nahkampfwaffe,
- eine Lederrüstung, eine Entdeckerausrüstung und ein druidischer Fokus.

## Druidisch

Du beherrscht Druidisch, die Geheimsprache der Druiden. Du weißt nicht nur, wie man die Sprache spricht, sondern auch wie man versteckte Botschaften hinterlassen kann. Jeder, der des Druidischen mächtig ist, findet diese Botschaften automatisch. Uneingeweihte erkennen sie nur mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15, können aber ohne magische Hilfe den Inhalt nicht entschlüsseln.

## Zauberwirken

Indem du dich der göttlichen Essenz der Natur bedienst, kannst du Zauber wirken und diese Essenz nach deinem Willen formen.Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken" und für die Zauberliste des Druiden Kapitel 11 „Zauber".

### Zaubertricks

Auf Stufe 1 kennst du zwei beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Druiden. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Druiden angegeben ist.

### Vorbereiten und Wirken von Zaubern

Du musst Zaubersprüche vorbereiten, um sie wirken zu können. Wähle dazu eine Anzahl von Druidenzaubern, die deiner Stufe als Druide + deinem Weisheitsmodifikator entspricht (mindestens 1), und notiere sie in einer Liste. Du kannst nur Sprüche aussuchen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt.

Bist du z. B. ein Druide der 3. Stufe, verfügst du über vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei des 2. Grades. Bei einem Weisheitswert von 16 kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs beliebige Sprüche (Stufe 3 + Modifikator 3) des 1. oder 2. Grades umfassen.

Die Aufstiegstabelle des Druiden gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen Spruch aus deiner Liste vorbereiteter Zauber zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Hast du beispielsweise den Zauber *Wunden heilen* des 1. Grades vorbereitet, kannst du sowohl einen Zauberplatz des 1. Grades als auch einen des 2. Grades verwenden, um *Wunden heilen* zu wirken.

Einen Spruch zu wirken, entfernt ihn nicht von deiner Liste der vorbereiteten Zauber. Diese kannst du nach jeder langen Rast ändern. Eine neue Liste vorzubereiten, erfordert mindestens 1 Minute im Gebet oder in Meditation je Zaubergrad pro Spruch.

#### Heilige Pflanzen und Hölzer

Druiden halten bestimmte Pflanzen für heilig, besonders Esche, Birke, Holunder, Haselnuss, Stechpalme, Wacholder, Eiche, Vogelbeere, Weide, Eibe sowie Bäume mit Misteln. Sie verwenden Teile dieser Bäume oft bei der Herstellung ihres Zauberfokus und fertigen aus ihrem Holz beispielsweise Waffen und Schilde. Eibe wird mit Tod und Wiedergeburt in Verbindung gebracht, daher werden oft Griffe von Krummsäbeln und Sicheln daraus geschnitzt.

Eiche assoziieren Druiden mit Stärke, Esche mit Leben. Auch diese Hölzer geben gutes Material für Hefte ab, werden jedoch ebenfalls zur Herstellung ganzer Waffen genutzt, wie Knüppel oder Kampfstäbe, oder von Schilden. Erle steht mit dem Element Luft in Zusammenhang und wird verwendet, um Wurfwaffen zu fertigen. Druiden aus Gegenden, die keine der beschriebenen Pflanzen aufweisen, suchen sich andere Gewächse für ähnliche Zwecke. Zum Beispiel könnte ein aus einer Wüstenregion stammender Druide Yucca-Palmen oder Kakteen schätzen.

### Attribut zum Zauberwirken

Das Attribut, mit dem du deine Druidenzauber wirkst, ist Weisheit, da du deine Magie aus der Hingabe zur Natur und der Einheit mit ihr schöpfst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Weisheit. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Druidenzauber bestimmt, ziehst du deinen Weisheitsmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Druidenzaubern findet ebenfalls der Weisheitsmodifikator Anwendung.

**SG für Rettungswürfe** = 8 + dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator
**Modifikator für Zauberangriffe** = dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

### Rituale wirken

Du kannst einen Druidenzauber als Ritual wirken, falls der Spruch als solches gekennzeichnet ist und du ihn vorbereitet hast.

### Zauberfokus

Du kannst einen druidischen Fokus (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung") als Zauberfokus für deine Druidenzauber verwenden.

## Tiergestalt

Ab der 2. Stufe kannst du deine Aktion nutzen, um auf magische Weise die Gestalt jedes Tieres anzunehmen, das du schon einmal gesehen hast. Du kannst diese Fähigkeit zweimal einsetzen, ohne rasten zu müssen. Nach einer kurzen oder langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen zurück. Deine Stufe als Druide bestimmt die Art der Tiere, in die du dich verwandeln kannst, vergleiche dazu die Tabelle zur Tiergestalt unten. Beispielsweise kannst du dich auf der 2. Stufe in ein Tier mit einem Herausforderungsgrad (HG) von 1/4 oder niedriger verwandeln, das weder eine Flug- noch eine Schwimmbewegungsrate aufweist.

#### Tiergestalt

| Stufe | max. HG | Einschränkungen | Beispiel |
|---|---|---|---|
| 2 | 1/4 | keine Flug- oder Schwimmbewegungsrate | Wolf |
| 4 | 1/2 | keine Flugbewegungsrate | Krokodil |
| 8 | 1 | — | Riesenadler |

Du kannst für eine Anzahl an Stunden in Tiergestalt verbleiben, die deiner halben Stufe als Druide entspricht (abgerundet). Anschließend verwandelst du dich in deine normale Gestalt zurück, falls du nicht vorher eine weitere Anwendung der Fähigkeit benutzt. Du kannst auch früher in deine ursprüngliche Form zurückkehren, indem du dafür in deinem Zug eine Bonusaktion aufwendest. Solltest du bewusstlos werden, auf 0 Trefferpunkte sinken oder sterben, verwandelst du dich automatisch zurück.

Für die Zeit, in der du verwandelt bist, gelten folgende Regeln:

- Deine Spielwerte werden durch die des Tieres ersetzt. Nur deine Gesinnung, deine Persönlichkeit sowie dein Intelligenz-, Weisheits- und Charismawert bleiben unverändert. Du bist weiterhin in deinen Fertigkeiten und Rettungswürfen geübt und darüber hinaus in denen der Kreatur. Sollte es zu Überschneidungen kommen und die Kreatur einen höheren Übungsbonus aufweisen, benutzt du diesen statt deinem. Besitzt die Kreatur legendäre Aktionen oder Hortaktionen, kannst du diese nicht verwenden.

- Wenn du dich verwandelst, übernimmst du auch die Trefferpunkte und die Trefferwürfel der Kreatur. Kehrst du in deine normale Form zurück, hast du wieder die gleiche Anzahl Trefferpunkte wie vor der Verwandlung. Solltest du in Tiergestalt auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, wird jeglicher überschüssiger Schaden auf deine normale Form übertragen. Erleidest du beispielsweise 10 Schadenspunkte in Tiergestalt und hast nur noch 1 Trefferpunkt übrig, kehrst du in deine normale Form zurück und erleidest 9 Schadenspunkte. Solange der überschüssige Schaden deine Trefferpunkte in deiner normalen Form nicht auf 0 reduziert, giltst du nicht als bewusstlos.
- Du kannst keine Zauber wirken oder Handlungen ausführen, für die du Hände benötigst, und nicht in menschlicher Sprache sprechen. Diesbezüglich bist du auf die Möglichkeiten deiner Tiergestalt beschränkt. Dich zu verwandeln, stört nicht die Konzentration auf einen Zauber, den du bereits gewirkt hast. Es verhindert auch nicht, dass du Aktionen ausführen kannst, die Teil eines Zaubers sind – wie es etwa bei einem Spruch wie *Blitze herbeirufen* der Fall ist, wenn du ihn bereits gewirkt hast.
- Du behältst alle Vorzüge jeglicher Merkmale deiner Klasse, deines Volkes oder aus anderen Quellen und kannst sie anwenden, falls deine neue Gestalt körperlich dazu in der Lage ist. Eine Ausnahme bilden spezielle Sinne wie etwa Dunkelsicht. Diese kannst du nur nutzen, wenn deine neue Form sie ebenfalls besitzt.
- Du kannst bei der Verwandlung wählen, ob deine Ausrüstung an Ort und Stelle auf den Boden fällt, mit der neuen Gestalt verschmilzt oder von ihr getragen wird. Getragene Ausrüstung kann normal verwendet werden, doch der SL entscheidet, ob sie der neuen Form nutzt, basierend auf der Größe und Gestalt der Kreatur. Gegenstände verändern sich allerdings nicht und passen sich deiner neuen Form nicht an. Jegliche Ausrüstung, die du in deiner neuen Gestalt nicht tragen kannst, muss entweder auf den Boden fallen oder mit ihr verschmelzen. Verschmolzene Ausrüstung hat keine Auswirkung, bis du die Gestalt erneut wechselst.

## Druidenzirkel

Mit der 2. Stufe suchst du dir einen Druidenzirkel aus, dem du von nun an angehörst. Dies kann entweder der Zirkel des Landes oder der Zirkel des Mondes sein, beide sind am Ende dieses Abschnitts näher beschrieben. Deine Wahl verleiht dir auf der 2., 6., 10. und 14. Stufe jeweils ein Merkmal.

## Attributswert-erhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Zeitloser Körper

Beginnend auf der 18. Stufe lässt dich die wilde Magie, die du handhabst, langsamer altern. Je 10 Jahre, die vergehen, wird dein Körper nur um 1 Jahr älter.

## In Tiergestalt zaubern

Ab der 18. Stufe kannst du viele deiner Druidenzauber in jeder Gestalt wirken, die du annimmst. Verbale und gestische Komponenten eines Druidenzaubers kannst du in Tiergestalt ausführen, jedoch nicht die Materialkomponenten zur Verfügung stellen.

## Erzdruide

Auf Stufe 20 kannst du die Tiergestalt unbegrenzt oft annehmen. Außerdem darfst du die verbalen und gestischen Komponenten deiner Druidenzauber ignorieren, genau wie Materialkomponenten, für die keine Kosten angegeben sind und die nicht durch den Zauber verbraucht werden. Du genießt diese Vorzüge sowohl in deiner normalen Form als auch in Tiergestalt.



# Druidenzirkel

Auch wenn ihre Gruppierung den meisten Außenstehenden unbekannt ist, sind Druiden Teil einer Gesellschaft, die sich über das ganze Land erstreckt und dabei politische Grenzen außer Acht lässt. Alle Druiden gehören dieser druidischen Gesellschaft an, auch wenn einige so isoliert leben, dass sie noch nie ein hochrangiges Mitglied gesehen oder an einer Zusammenkunft teilgenommen haben. Druiden betrachten sich gegenseitig als Brüder und Schwestern. Wie wilde Tiere wetteifern sie manchmal miteinander oder tragen sogar Kämpfe aus. Die druidische Gesellschaft ist in Zirkel aufgeteilt, deren Mitglieder bestimmte Ansichten über die Natur, das Gleichgewicht und die Lebensweise der Druiden teilen.

## Zirkel des Landes

Der Zirkel des Landes besteht aus Mystikern und Weisen, die uraltes Wissen und Riten durch ihre mündlich überlieferte Tradition erhalten. Diese Druiden treffen sich in heiligen Hainen oder Kreisen aus aufgestellten Steinen, wo sie mystische Geheimnisse der Wildnis miteinander teilen. Die erfahrensten Mitglieder eines Zirkels dienen als Oberpriester von Gemeinschaften, die den Alten Glauben bewahren, und stehen deren Anführern als Berater zur Seite. Als Mitglied dieses Zirkels wird deine Magie von dem Land selbst beeinflusst, in dem du in die mystischen Rituale des Zirkels eingeführt wurdest.

### Zusätzlicher Zaubertrick

Bei der Wahl dieses Zirkels auf der 2. Stufe kannst du dir einen beliebigen Zaubertrick aus der Zauberliste des Druiden aussuchen. Dieser zählt nicht zur maximalen Anzahl deiner bekannten Zaubertricks.

### Natürliche Erholung

Ab Stufe 2 kannst du ein wenig deiner magischen Energie zurückgewinnen, indem du in Meditation verharrst und deinen Geist mit der Natur vereinst. Im Rahmen einer kurzen Rast kannst du dir eine gewisse Anzahl verbrauchter Zauberplätze aussuchen, die du wiedererlangst. Die Zauberplätze dürfen zusammengenommen höchstens eine Gradzahl besitzen, die kleiner oder gleich der Hälfte deiner Stufe als Druide ist (abgerundet). Darüber hinaus darf keiner der Zauberplätze Grad 6 oder höher sein. Diese Fähigkeit kannst du erst nach einer langen Rast erneut einsetzen.

Bist du beispielsweise ein Druide der 4. Stufe, kannst du bis zu zwei Grade an Zauberplätzen wiedererlangen. Du kannst also entweder zwei Zauberplätze des 1. Grades oder einen Zauberplatz des 2. Grades zurückgewinnen.

### Zauber des Zirkels

Deine mystische Verbindung mit dem Land verleiht dir die Fähigkeit, bestimmte Zaubersprüche zu wirken. Auf den Stufen 3, 5, 7 und 9 erhältst du Zugang zu Zaubern des Zirkels, die im Zusammenhang mit der Region stehen, in der du zum Druiden geweiht wurdest. Wähle eine der folgenden Landschaftsarten und siehe in der Tabelle nach, welche Sprüche damit in Verbindung stehen: Arktisch, Gebirge, Grasland, Küste, Sumpf, Unterreich, Wald oder Wüste.

Sobald du Zugang zu einem Zauber des Zirkels hast, ist dieser immer vorbereitet und zählt nicht zur maximalen Anzahl deiner vorbereiteten Zauber. Sprüche, die nicht in der Zauberliste des Druiden enthalten sind, gelten für dich trotzdem als Druidenzauber.

### Sicherer Schritt

Angefangen mit der 6. Stufe kostet es dich keine zusätzliche Bewegung mehr, nicht-magisches schwieriges Gelände zu durchqueren. Du kannst dich auch durch nicht-magische Pflanzen

#### Arktisch

| Stufe als Druide | Zauber des Zirkels |
|---|---|
| 3 | *Person festhalten, Dornenwuchs* |
| 5 | *Verlangsamen, Schneesturm* |
| 7 | *Bewegungsfreiheit, Eissturm* |
| 9 | *Kältekegel, Einswerden mit der Natur* |

#### Gebirge

| Stufe als Druide | Zauber des Zirkels |
|---|---|
| 3 | *Spinnenklettern, Dornenwuchs* |
| 5 | *Blitz, Mit Stein verschmelzen* |
| 7 | *Steinhaut, Stein formen* |
| 9 | *Steinwand, Wände passieren* |

#### Grasland

| Stufe als Druide | Zauber des Zirkels |
|---|---|
| 3 | *Unsichtbarkeit, Spurloses Gehen* |
| 5 | *Hast, Tageslicht* |
| 7 | *Bewegungsfreiheit, Weissagung* |
| 9 | *Insektenplage, Traum* |

#### Küste

| Stufe als Druide | Zauber des Zirkels |
|---|---|
| 3 | *Spiegelbilder, Nebelschritt* |
| 5 | *Wasser atmen, Auf Wasser gehen* |
| 7 | *Bewegungsfreiheit, Wasser kontrollieren* |
| 9 | *Ausspähung, Elementar beschwören* |

#### Sumpf

| Stufe als Druide | Zauber des Zirkels |
|---|---|
| 3 | *Dunkelheit, Melfs Säurepfeil* |
| 5 | *Auf Wasser gehen, Stinkende Wolke* |
| 7 | *Bewegungsfreiheit, Kreatur aufspüren* |
| 9 | *Insektenplage, Ausspähung* |

#### Unterreich

| Stufe als Druide | Zauber des Zirkels |
|---|---|
| 3 | *Spinnenklettern, Spinnennetz* |
| 5 | *Gasförmige Gestalt, Stinkende Wolke* |
| 7 | *Mächtige Unsichtbarkeit, Stein formen* |
| 9 | *Todeswolke, Insektenplage* |

#### Wald

| Stufe als Druide | Zauber des Zirkels |
|---|---|
| 3 | *Rindenhaut, Spinnenklettern* |
| 5 | *Blitze herbeirufen, Pflanzenwachstum* |
| 7 | *Bewegungsfreiheit, Weissagung* |
| 9 | *Einswerden mit der Natur, Hölzerner Weg* |

#### Wüste

| Stufe als Druide | Zauber des Zirkels |
|---|---|
| 3 | *Verschwimmen, Stille* |
| 5 | *Nahrung und Wasser erschaffen, Schutz vor Energie* |
| 7 | *Dürre, Scheingelände* |
| 9 | *Insektenplage, Steinwand* |

bewegen, ohne von ihnen verlangsamt oder verletzt zu werden, wie es etwa bei Dornen, Stacheln oder ähnlichen Gefahren der Fall wäre.

Darüber hinaus bist du im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Pflanzen, die magisch erschaffen oder manipuliert wurden, um deine Bewegung einzuschränken, wie etwa durch den Zauber *Verstricken*.

### Schutz der Natur

Mit Erreichen der 10. Stufe kannst du nicht mehr von Feen oder Elementaren bezaubert oder verängstigt werden. Außerdem bist du immun gegen Gifte und Krankheiten.

### Heiligtum der Natur

Ab Stufe 14 spüren natürliche Kreaturen deine Verbindung mit dem Land und werden zögern, dich anzugreifen. Sollte ein Tier oder eine Pflanze dich attackieren wollen, muss der Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen einen SG gelingen, als ob es einem deiner Druidenzauber zu widerstehen versucht. Ist der Rettungswurf ein Misserfolg, muss sich die Kreatur ein anderes Ziel suchen oder verfehlt dich automatisch. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden immun gegen diesen Effekt.

Die Kreatur ist sich schon vor ihrem Angriff über diesen Effekt bewusst.

## Zirkel des Mondes

Druiden des Zirkels des Mondes sind entschlossene Beschützer der ungezähmten Natur. Ihr Orden versammelt sich bei Vollmond, um Neuigkeiten und Warnungen auszutauschen. Sie hausen in den dichtesten Teilen der Wildnis, wo sie wochenlang umherwandern können, ohne auf eine andere humanoide Kreatur zu treffen, geschweige denn auf einen anderen Druiden.

Veränderlich wie der Mond, kann ein Druide dieses Zirkels eine Nacht als Großkatze durch den Dschungel streifen, am nächsten Tag als Adler über die Baumkronen segeln und dann wieder in Bärengestalt aus dem Unterholz krachend ein schändliches Monster verjagen. Die Wildheit liegt diesen Druiden im Blut.

### Instinktive Tiergestalt

Wählst du auf der 2. Stufe diesen Zirkel, kannst du die Tiergestalt in deinem Zug als Bonusaktion annehmen anstatt als Aktion. Zusätzlich kannst du, während du in Tiergestalt bist, als Bonusaktion einen Zauberplatz aufgeben, um 1W8 Trefferpunkte pro aufgegebenem Grad des Zauberplatzes zu heilen.

### Tiergestalten des Zirkels

Die Riten deines Zirkels verleihen dir die Fähigkeit, die Gestalt von gefährlicheren Tieren anzunehmen. Ab der 2. Stufe kannst du dich mit Tiergestalt in ein Tier mit einem Herausforderungsgrad von bis zu 1 verwandeln (du ignorierst die entsprechenden Angaben zur Höhe des HG in der Tiergestalttabelle, musst allerdings die Einschränkungen einhalten).

Ab der 6. Stufe kannst du dich in Tiere mit einem maximalen HG entsprechend deiner Druidenstufe geteilt durch 3 verwandeln (abgerundet).

### Urschlag

Von der 6. Stufe an gelten deine Angriffe in Tiergestalt als magisch, wenn es darum geht, Resistenzen oder Immunitäten gegen nicht-magische Angriffe und nicht-magischen Schaden zu überwinden.

### Elementargestalt

Ab Stufe 10 kannst du gleichzeitig zwei Anwendungen deiner Tiergestalt aufwenden, um dich in einen Luft-, Feuer-, Erd- oder Wasserelementar zu verwandeln.

### Tausende Gestalten

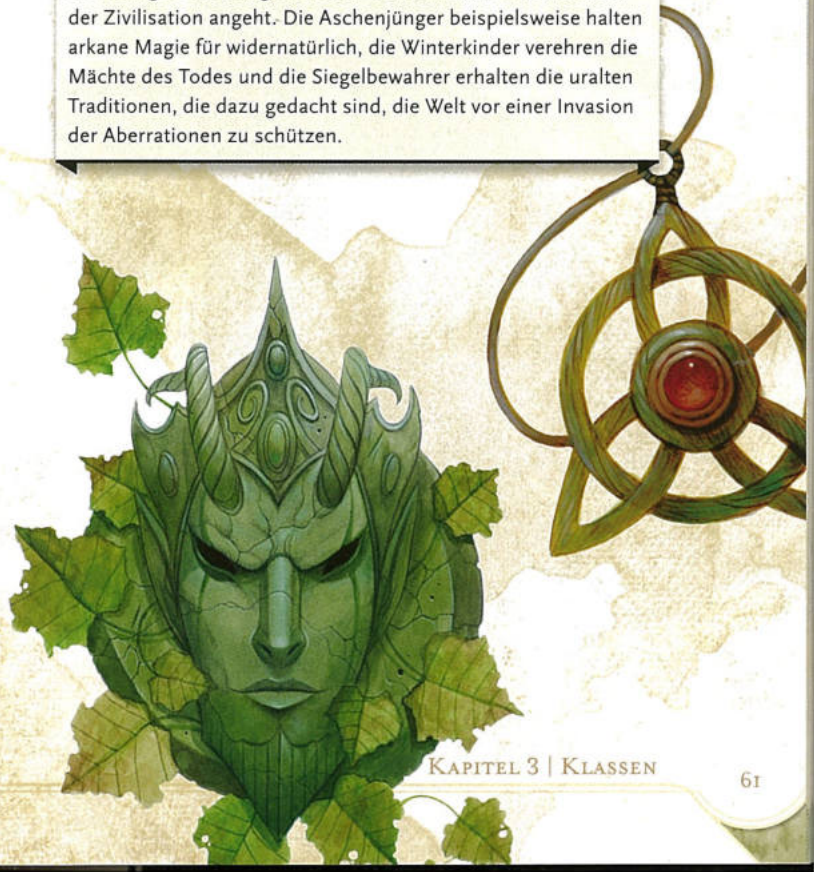
Beim Erreichen der 14. Stufe lernst du, deine körperliche Form mit Hilfe der Magie auf tiefgreifendere Weise zu verändern. Du kannst den Zauberspruch *Gestalt verändern* beliebig oft anwenden und musst auch keine Zauberplätze dafür verbrauchen.

#### Druiden und die Götter

Manche Druiden verehren die Kräfte der Natur an sich, doch die meisten widmen sich einer der vielen Naturgottheiten, die im Multiversum angebetet werden (diese sind im Anhang B „Götter des Multiversums" beschrieben). Die Verehrung dieser Gottheiten wird oft als altertümlich angesehen, im Vergleich zu dem Glauben der Kleriker und Stadtbewohner. In der Welt von Greyhawk wird der druidische Glaube daher auch der Alte Glaube genannt und hat viele Anhänger unter den Bauern, Förstern, Fischern und anderen, die eng mit der Natur verbunden leben. Diese Tradition beinhaltet die Verehrung der Natur als Urgewalt, die über eine Personifizierung hinausgeht, schließt aber auch Opfergaben an Beory, die Mutter Oerde, oder Obad-Hai, Ehlonna und Ulaa ein.

In den Welten von Greyhawk und den Vergessenen Reichen sind die Glaubensrichtungen der Druidenzirkel nicht mit einer einzelnen Naturgottheit verbunden. Jeder Zirkel in den Vergessenen Reichen könnte beispielsweise Mitglieder haben, die Silvanus, Mielikki, Eldath, Chauntea oder sogar die harschen Götter der Wut wie Talos, Malar, Auril und Umberlee anbeten. Diese Naturgötter werden oft der Erste Zirkel genannt, und selbst die höchstrangigen Druiden halten alle von ihnen (auch die gewalttätigen) für verehrungswürdig.

Die Druiden von Eberron trennen ihren Glauben strikt von der Göttlichen Heerschar und den Dunklen Sechs sowie allen anderen Religionen dieser Welt. Sie glauben daran, dass jedes lebende Ding und jedes Naturphänomen, wie Sonne, Mond, Wind, Feuer und die Welt selbst, einen eigenen Geist besitzt. Ihre Zaubersprüche sind daher Mittel, um mit diesen Geistern zu kommunizieren und sie zu befehligen. Verschiedene druidische Sekten vertreten unterschiedliche Philosophien, was die richtige Beziehung zu diesen Geistern und zu den Kräften der Zivilisation angeht. Die Aschenjünger beispielsweise halten arkane Magie für widernatürlich, die Winterkinder verehren die Mächte des Todes und die Siegelbewahrer erhalten die uralten Traditionen, die dazu gedacht sind, die Welt vor einer Invasion der Aberrationen zu schützen.





# Hexenmeister

Mit einem auf seiner Schulter zusammengerollten Pseudodrachen lächelt ein junger, in eine goldene Robe gekleideter Elf freundlich und webt eine magische Bezauberung in seine honigsüßen Worte ein, um die Palastwachen seinem Willen zu beugen.

Als Flammen aus ihren Händen entspringen, flüstert eine verhutzelte Menschenfrau den Namen ihres dämonischen Schutzherren, was ihren Zauber mit dunkler Magie erfüllt.

Zwischen dem zerfledderten Folianten und der seltsamen Anordnung der Sterne hin- und herschauend, hält ein Tiefling mit irrem Blick das mystische Ritual ab, das ein Tor in eine ferne Welt öffnen soll.

Hexenmeister sind Suchende der Wahrheiten, die im Gewebe des Multiversums versteckt liegen. Durch Pakte, die sie mit mysteriösen Wesen von übernatürlicher Macht schließen, setzen diese Zauberkundigen subtile und spektakuläre magische Kräfte frei. Sie zehren von dem uralten Wissen von Wesen wie Feenadeligen, Dämonen, Teufeln, Hexen und den fremden Entitäten des Fernen Reiches, um ihre eigene Macht mit deren arkanen Geheimnissen zu vergrößern.

## Eingeschworen und verpflichtet

Ein Hexenmeister definiert sich über seinen Pakt mit einem außerweltlichen Wesen. Manchmal ist die Beziehung zwischen Hexenmeister und Schutzherr wie die eines Klerikers zu seiner Gottheit, auch wenn jene Wesen keine Götter sind und ein Kleriker ihnen niemals dienen würde. So könnte ein Hexenmeister einen Kult anführen, der einem Dämonenprinzen huldigt, einem Erzteufel anhängt oder eine völlig fremdartige Entität verehrt. Häufig ist die Art der Beziehung aber eher wie die zwischen Meister und Lehrling. Der Hexenmeister lernt und wird mächtiger, wofür er von Zeit zu Zeit Dienste auf Geheiß seines Schutzherren verrichten muss.

Die Magie, die dem Hexenmeister verliehen wird, reicht von kleinen, doch anhaltenden Veränderungen der eigenen Fähigkeiten (wie im Dunkeln zu sehen oder jede Sprache lesen zu können) bis zu mächtigen Zaubern. Im Unterschied zu den belesenen Magiern, stützen Hexenmeister ihre Magie auf eine gewisse Begabung für den Nahkampf. Sie sind an das Tragen leichter Rüstungen gewöhnt und wissen, wie man einfache Waffen einsetzt.

### Ergründer von Geheimnissen

Hexenmeister werden von einem unstillbaren Durst nach Wissen und Macht angetrieben, der sie zu ihren Pakten zwingt und ihr Leben bestimmt. Dieses Verlangen beeinflusst auch die Art des Wesens, mit dem ein Hexenmeister paktiert.

Geschichten über Hexenmeister, die sich an infernalische Wesen binden, sind weithin bekannt. Doch viele dieser Zauberkundigen dienen Schutzherren, die nicht teuflisch sind. Vielleicht entdeckt ein Reisender in der Wildnis einen seltsam schönen Turm, trifft dessen Feenlord oder -lady und stolpert in einen Pakt, ohne sich dessen so recht bewusst zu sein. Oder der Verstand eines brillanten, aber verrückten Zauberlehrlings öffnet sich durch das Studium alter Bücher voller verbotenem Wissen den Realitäten hinter der materiellen Welt und somit den fremdartigen Wesen der äußeren Sphären.

### Der Hexenmeister

| Stufe | Übungsbonus | Merkmale | Bekannte Zaubertricks | Bekannte Zauber | Zauberplätze | Grad der Plätze | Bekannte Anrufungen |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Andersweltlicher Schutzherr, Paktmagie | 2 | 2 | 1 | 1. | — |
| 2 | +2 | Schauerliche Anrufungen | 2 | 3 | 2 | 1. | 2 |
| 3 | +2 | Segen des Pakts | 2 | 4 | 2 | 2. | 2 |
| 4 | +2 | Attributswerterhöhung | 3 | 5 | 2 | 2. | 2 |
| 5 | +3 | — | 3 | 6 | 2 | 3. | 3 |
| 6 | +3 | Merkmal: Schutzherr | 3 | 7 | 2 | 3. | 3 |
| 7 | +3 | — | 3 | 8 | 2 | 4. | 4 |
| 8 | +3 | Attributswerterhöhung | 3 | 9 | 2 | 4. | 4 |
| 9 | +4 | — | 3 | 10 | 2 | 5. | 5 |
| 10 | +4 | Merkmal: Schutzherr | 4 | 10 | 2 | 5. | 5 |
| 11 | +4 | Mystisches Arkanum (6. Grad) | 4 | 11 | 3 | 5. | 5 |
| 12 | +4 | Attributswerterhöhung | 4 | 11 | 3 | 5. | 6 |
| 13 | +5 | Mystisches Arkanum (7. Grad) | 4 | 12 | 3 | 5. | 6 |
| 14 | +5 | Merkmal: Schutzherr | 4 | 12 | 3 | 5. | 6 |
| 15 | +5 | Mystisches Arkanum (8. Grad) | 4 | 13 | 3 | 5. | 7 |
| 16 | +5 | Attributswerterhöhung | 4 | 13 | 3 | 5. | 7 |
| 17 | +6 | Mystisches Arkanum (9. Grad) | 4 | 14 | 4 | 5. | 7 |
| 18 | +6 | — | 4 | 14 | 4 | 5. | 8 |
| 19 | +6 | Attributswerterhöhung | 4 | 15 | 4 | 5. | 8 |
| 20 | +6 | Mystischer Meister | 4 | 15 | 4 | 5. | 8 |

Ist ein Pakt erst einmal geschlossen, kann der Wissensdurst und das Verlangen nach Macht eines Hexenmeisters nicht mehr durch reine Studien und Forschung gestillt werden. Niemand geht einen solch bindenden und gefährlichen Pakt ein, wenn er nicht die Absicht hat, die Macht anzuwenden, die er dadurch erlangt. Demnach verbringt die große Mehrheit der Hexenmeister ihre Tage mit dem aktiven Verfolgen ihrer Ziele, was in der Regel mit irgendeiner Art von Abenteuer verbunden ist. Darüber hinaus lassen auch die Aufgaben seines Schutzherren einen Hexenmeister auf Abenteuer ausziehen.

## Einen Hexenmeister erschaffen

Wenn du einen Hexenmeister erschaffst, solltest du darüber nachdenken, welche Verpflichtungen dein Charakter gegenüber seinem Schutzherren aufgrund des Pakts eingegangen ist. Was hat ihn dazu gebracht, den Pakt anzunehmen, und wie ist er mit seinem Schutzherren in Kontakt getreten? Wurde er dazu verführt, einen Teufel zu beschwören, oder wollte er selbst in Kontakt zu einer fremden alten Gottheit treten? Hat sich dein Charakter seinen Schutzherren ausgesucht oder erwählte dieser ihn? Leidet er unter den Verpflichtungen durch den Pakt oder dient er in freudiger Erwartung der Belohnungen, die ihm versprochen wurden?

Sprich mit dem SL ab, wie groß die Rolle des Pakts in der Abenteurerkarriere deines Charakters sein soll. Die Bedürfnisse seines Schutzherren könnten ihn zu Abenteuern treiben oder nur aus kleinen Gefallen bestehen, die er zwischen den Abenteuern erledigt.

Welche Art von Beziehung hat dein Hexenmeister zu seinem Schutzherren? Ist sie von Freundschaft oder Feindschaft geprägt, schwierig oder romantisch? Als wie wichtig erachtet der Schutzherr deinen Charakter und welche Rolle lässt er ihm in seinen Plänen zuteilwerden? Kennt dein Hexenmeister andere Diener seines Gönners?

Wie kommuniziert der Schutzherr mit deinem Charakter? Falls dein Hexenmeister einen Vertrauten besitzt, könnte dieser gelegentlich mit der Stimme des uralten Wesens sprechen. Manche Hexenmeister finden Nachrichten ihres Schutzherren an Bäume geheftet, in Teeblätter eingewickelt oder in die Wolken geschrieben. Dies können Zeichen sein, die nur dein Charakter versteht. Andere Hexenmeister reden in ihren Träumen oder in Visionen mit ihren Schutzherren oder tauschen sich nur über Mittelsmänner mit ihm aus.



### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Charisma, den zweithöchsten auf Konstitution. Wähle zusätzlich den Hintergrund Scharlatan. Entscheide dich außerdem für die Zaubertricks *Kalte Hand* und *Schauriger Strahl* zusammen mit den Zaubern *Person bezaubern* und *Hexenpfeil* des 1. Grades.

## Klassenmerkmale

Als Hexenmeister erhältst du folgende Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W8 pro Stufe als Hexenmeister
**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 8 + dein Konstitutionsmodifikator
**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Hexenmeister über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** leichte Rüstungen
**Waffen:** einfache Waffen
**Werkzeuge:** keine

**Rettungswürfe:** Weisheit und Charisma
**Fertigkeiten:** zwei nach Wahl: Arkane Kunde, Einschüchtern, Geschichte, Nachforschungen, Naturkunde, Religion, Täuschen

### Ausrüstung

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

- *(a)* eine leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder *(b)* eine einfache Waffe,
- *(a)* ein Materialkomponentenbeutel oder *(b)* ein arkaner Fokus,
- *(a)* eine Gelehrtenausrüstung oder *(b)* eine Gewölbeforscherausrüstung,
- eine Lederrüstung, eine einfache Waffe und zwei Dolche.

## Anderswelтlicher Schutzherr

Auf der 1. Stufe hast du einen Pakt mit einem anderswelтlichen Wesen deiner Wahl geschlossen: einer Erzfee, einem Unhold oder einem Großen Alten. Alle werden am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben. Deine Wahl verleiht dir auf der 1., 6., 10. und 14. Stufe jeweils ein Merkmal.

## Paktmagie

Aufgrund deiner arkanen Forschungen und der Magie, die dir durch deinen Schutzherren verliehen wird, besitzt du die Fähigkeit, Zauber zu wirken. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken" und für die Zauberliste des Hexenmeisters Kapitel 11 „Zauber".

### Zaubertricks

Zu Beginn sind dir zwei beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Hexenmeisters bekannt. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Hexenmeisters angegeben ist.

### Zauberplätze

Die Aufstiegstabelle des Hexenmeisters gibt an, wie viele Zauberplätze dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen und welchen Grad diese haben. All deine Zauberplätze besitzen den gleichen Grad. Um einen dir bekannten Hexenmeister-Spruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

Bist du beispielsweise ein Hexenmeister der 5. Stufe, hast du zwei Zauberplätze des 3. Grades. Um den Zauber *Hexenpfeil* des 1. Grades zu wirken, musst du einen dieser Zauberplätze aufwenden, und wirkst ihn als Zauber des 3. Grades.

### Bekannte Zauber des 1. Grades und höher

Auf Stufe 1 kennst du zwei frei wählbare Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Hexenmeisters.

Der Spalte „Bekannte Zauber" der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zauberliste des Hexenmeisters aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Zauber wählen, deren Grad dem deiner Zauberplätze entspricht. Erreichst du zum Beispiel die 6. Stufe als Hexenmeister, darfst du einen neuen Zauber des 1., 2. oder 3. Grades erlernen.

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

### Attribut zum Zauberwirken

Das Attribut, mit dem du deine Hexenmeisterzauber wirkst, ist Charisma. Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Charisma. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Hexenmeisterzauber bestimmt, ziehst du deinen Charismamodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Hexenmeisterzaubern findet ebenfalls der Charismamodifikator Anwendung.

**SG für Rettungswürfe** = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator
**Modifikator für Zauberangriffe** = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

### Zauberfokus

Du kannst den arkanen Fokus (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung") als Zauberfokus für deine Hexenmeisterzauber verwenden.

## Schauerliche Anrufungen

Bei deinen Studien des okkulten Wissens hast du unheilvolle Beschwörungsformeln zu Tage gefördert, die dich mit anhaltenden magischen Fähigkeiten ausstatten.

Auf der 2. Stufe kannst du dir zwei Schauerliche Anrufungen aussuchen, die du am Ende dieser Klassenbeschreibung aufgeführt findest. Bei Erreichen bestimmter Hexenmeisterstufen erhältst du weitere Anrufungen deiner Wahl, vergleiche dazu die Spalte „Bekannte Anrufungen" in der Aufstiegstabelle.

Darüber hinaus kannst du jedes Mal, wenn du in dieser Klasse aufsteigst, eine bereits bekannte Anrufung durch eine andere ersetzen, die du auf der entsprechenden Stufe lernen könntest.

## Segen des Pakts

Auf der 3. Stufe verleiht dein Schutzherr dir ein Geschenk für deine treuen Dienste. Du erhältst eines der folgenden Merkmale deiner Wahl.

### Pakt des Buches

Dein Schutzherr gibt dir ein Zauberbuch: das Buch der Schatten. Wenn du dieses Merkmal erhältst, suche dir drei Zaubertricks von frei wählbaren Zauberlisten aus (es müssen nicht die gleichen sein). Solange du das Buch bei dir trägst, kannst du diese drei Zaubertricks beliebig oft wirken. Sie zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl bekannter Zaubertricks. Sprüche, die nicht in der Zauberliste des Hexenmeisters enthalten sind, gelten für dich trotzdem als Hexenmeisterzaubertricks.

Solltest du das Buch der Schatten verlieren, kannst du eine einstündige Zeremonie ausführen, um von deinem Schutzherren einen Ersatz zu erhalten. Die Zeremonie kann im Rahmen einer kurzen oder langen Rast durchgeführt werden. Dabei wird das alte Buch zerstört. Falls du stirbst, zerfällt dein Buch zu Asche.

### Pakt der Kette

Du lernst den Zauber *Vertrauten finden* und kannst ihn als Ritual wirken. Der Spruch verbraucht keinen deiner Zauberplätze und zählt nicht in Bezug auf deine maximale Anzahl bekannter Zauber.

Wenn du den Zauber wirkst, kannst du für deinen Vertrauten neben den normalen Formen auch eine der folgenden wählen: Imp (Teufelchen), Pseudodrache, Quasit oder Feengeist.

Nutzt du deine Aktion für einen Angriff, kannst du statt selbst anzugreifen auch deinen Vertrauten attackieren lassen, indem er seine Reaktion aufwendet.

### Pakt der Klinge

Du kannst deine Aktion dazu verwenden, eine Paktwaffe in deiner freien Hand erscheinen zu lassen. Die Form dieser Nahkampfwaffe kannst du jedes Mal frei bestimmen (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung"). Solange du sie trägst, zählst du als geübt im Umgang mit dieser Waffe. Außerdem gilt sie als magisch, wenn es darum geht, Resistenzen und Immunitäten gegen nicht-magische Angriffe und nicht-magischen Schaden zu überwinden.

Deine Paktwaffe löst sich auf, wenn sie länger als 1 Minute mehr als 1,50 m von dir entfernt ist. Sie verschwindet außerdem, wenn du die Fähigkeit erneut einsetzt, wenn du die Waffe bewusst auflöst (keine Aktion erforderlich) oder wenn du stirbst.

Du kannst eine magische Waffe zu deiner Paktwaffe machen, indem du ein spezielles Ritual ausführst, bei dem du die Waffe halten musst. Das Ritual dauert 1 Stunde und kann im Rahmen einer kurzen Rast vollzogen werden. Als Folge kannst du die Waffe, wenn du sie wegstecken möchtest, an einem außerdimensionalen Ort verstauen. Sie manifestiert sich von dort, sobald du die Paktwaffe in deiner Hand erscheinen lässt. Du kannst auf diese Weise weder Artefakte noch intelligente Waffen zu Paktwaffen machen. Die Waffe ist nicht länger deine Paktwaffe, wenn du stirbst, wenn du das einstündige Ritual auf eine andere Waffe anwendest oder wenn du das Ritual erneut vollziehst, um den Bund aufzulösen. In diesem Fall erscheint die Waffe zu deinen Füßen, sollte sie sich gerade an dem außerdimensionalen Ort befinden.

## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Mystisches Arkanum

Auf der 11. Stufe vertraut dein Schutzherr dir ein magisches Geheimnis an, das Arkanum genannt wird. Wähle einen Zauber des 6. Grades aus der Zauberliste des Hexenmeisters. Du kannst diesen einmal wirken, ohne dafür einen Zauberplatz zu verbrauchen. Dieses Merkmal steht dir erst nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

In höheren Stufen erhältst du weitere Hexenmeisterzauber deiner Wahl, die du auf diese Weise wirken kannst. Einen Zauber des 7. Grades auf Stufe 13, einen des 8. Grades auf Stufe 15 und einen des 9. Grades auf Stufe 17. Du erhältst alle Anwendungen deiner Zauber des Mystischen Arkanums zurück, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

## Mystischer Meister

Ab Stufe 20 bist du mit Hilfe deines Schutzherren dazu in der Lage, von deinen inneren Reserven an mystischer Energie zu zehren, um Zauber zu wirken. Flehst du deinen Schutzherren 1 Minute lang an, erlangst du alle verbrauchten Zauberplätze deines Merkmals Paktmagie zurück. Diese Fähigkeit kannst du erst nach einer langen Rast erneut anwenden.

# Anderweltliche Schutzherren

Die Wesen, die als Schutzherren von Hexenmeistern auftreten, sind mächtige Bewohner anderer Existenzebenen – zwar keine Götter, doch nahezu gottgleich in ihrer Macht. Jeder Schutzherr gewährt Zugriff auf unterschiedliche Kräfte und Anrufungen, wofür er im Gegenzug große Gefallen erwartet. Einige Schutzherren stehen im Pakt mit zahlreichen Hexenmeistern und verbreiten ihr mystisches Wissen relativ freizügig oder brüsten sich mit ihrer Fähigkeit, Sterbliche an ihren Willen zu binden. Andere verleihen ihre Macht nur fluchend und schließen vielleicht bloß mit einem einzigen Hexenmeister einen Pakt. Hexenmeister, die dem gleichen Schutzherren dienen, können sich als Verbündete, Geschwister oder Rivalen betrachten.

## Die Erzfee

Dein Schutzherr ist ein Lord oder eine Lady der Feen – eine legendäre Kreatur, welche Geheimnisse bewahrt, die bereits in Vergessenheit geraten waren, bevor die ersten sterblichen Völker überhaupt geboren wurden. Die Beweggründe dieser Wesen sind oft schwer zu verstehen und manchmal von launenhafter Natur. Vielleicht streben sie nach größerer magischer Macht oder wollen einen seit Äonen bestehenden Fluch brechen. Wesen dieser Art sind der Prinz des Frostes; die Königin der Lüfte und der Dunkelheit, Herrscherin des Hofes der Abenddämmerung; Titania von den Sommerhöfen und ihr Gefährte Oberon, der Grüne Lord; Hyrsam, der Prinz der Narren sowie uralte Hexen.

### Dein Segen des Pakts

Die Kreatur, die du durch deinen Segen des Pakts herbeirufen kannst, oder das Objekt, das du auf diese Weise erhältst, spiegelt die Natur deines Schutzherren wider.

***Pakt des Buches:*** Dein Buch der Schatten könnte ein feines, goldumrandetes Werk sein, das Sprüche der Verzauberung und der Illusion enthält, wenn es dir von einer edlen Erzfee geschenkt wurde. Vielleicht ist es aber auch ein schwerer, in Dämonenhaut gebundener und mit Eisen beschlagener Wälzer, voller Beschwörungszauber und verbotenem Wissen über die dunkelsten Regionen des Kosmos, falls dein Schutzherr ein Unhold ist. Oder es könnte sich um das zerfledderte Tagebuch eines Irren handeln, der durch den Kontakt mit einem Großen Alten verrückt wurde, und Fragmente von Zaubern enthalten, zu denen nur dein eigener wahnsinniger Verstand den Weg kennt.

***Pakt der Kette:*** Dein Vertrauter ist begabter als gewöhnliche Vertraute. Seine ursprüngliche Gestalt kann deinen Schutzherren widerspiegeln, wobei Geister und Pseudodrachen mit Erzfeen in Verbindung gebracht werden, Imps und Quasite mit Unholden. Aufgrund der unberechenbaren Natur der Großen Alten, passt jede Gestalt des Vertrauten zu ihnen.

***Pakt der Klinge:*** Falls dein Schutzherr eine Erzfee ist, könnte deine Waffe eine schmale Klinge besitzen und mit floralen Mustern verziert sein. Dienst du einem Unhold, ist deine Waffe vielleicht eine aus schwarzem Metall geschmiedete Axt, die stilisierte Flammen schmücken. Bei einem Großen Alten als Schutzherr könnte deine Waffe ein antik aussehender Speer sein, in dessen Spitze ein Edelstein funkelt, der einem schrecklich starrenden Auge nachempfunden ist.

### Erweiterte Zauberliste

Dein Pakt mit einer Erzfee lässt dich aus weiteren Zaubern auswählen, wenn du einen neuen Hexenmeisterzauber lernst. Die folgenden Sprüche gelten für dich als Teil der Zauberliste des Hexenmeisters.

#### Erweiterte Zauberliste der Erzfee

| Grad | Zauber |
|---|---|
| 1. | *Feenfeuer, Schlaf* |
| 2. | *Gefühle besänftigen, Macht der Vorstellungskraft* |
| 3. | *Flimmern, Pflanzenwachstum* |
| 4. | *Tier beherrschen, Mächtige Unsichtbarkeit* |
| 5. | *Person beherrschen, Äußerlichkeiten* |

### Feenaustrahlung

Ab der 1. Stufe verleiht dein Schutzherr dir die Fähigkeit, die betörende und erschreckende Ausstrahlung der Feenwesen einzusetzen. Als Aktion kannst du jede Kreatur in einem 3-m-Würfel um dich herum (mit dir als Mittelpunkt) dazu bringen, einen Weisheitsrettungswurf gegen den SG zum

Widerstehen deiner Hexenmeisterzauber auszuführen. Die Kreaturen, denen der Rettungswurf misslingt, gelten alle bis zum Ende deines nächsten Zuges als von dir bezaubert oder verängstigt (deine Wahl).

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst wieder nach Beenden einer kurzen oder langen Rast anwenden.

### Neblige Flucht

Beginnend mit Stufe 6 kannst du bei Gefahr instinktiv in einer Explosion aus Nebel verschwinden. Wenn du Schaden erleidest, kannst du deine Reaktion nutzen, um unsichtbar zu werden und dich an einen bis zu 18 m entfernten Ort zu teleportieren, den du sehen können musst. Du bleibst unsichtbar bis zum Anfang deines nächsten Zuges oder bis du angreifst oder einen Zauber wirkst.

Hast du die Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

### Betörende Abwehr

Dein Schutzherr lehrt dich auf der 10. Stufe, wie du die geistesbeeinflussende Magie deiner Feinde gegen sie verwenden kannst. Du bist immun gegen den Zustand bezaubert. Versucht eine Kreatur, dich zu bezaubern, kannst du deine Reaktion dazu verwenden, die Bezauberung auf diese Kreatur zurückzuwerfen. Der Kreatur muss ein Weisheitsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Hexenmeisterzauber gelingen. Bei einem Misserfolg wird sie für 1 Minute oder bis die Kreatur Schaden erleidet bezaubert.

### Dunkles Delirium

Ab der 14. Stufe kannst du den Geist einer Kreatur verwirren und sie glauben machen, in einer anderen Ebene gefangen zu sein. Als Aktion bestimmst du eine Kreatur, die sich innerhalb von 18 m befindet und die du sehen kannst. Diese muss einen Weisheitsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Hexenmeisterzauber ablegen. Bei einem Misserfolg ist sie von dir für 1 Minute bezaubert oder verängstigt (deine Wahl). Der Effekt endet auch, wenn deine Konzentration unterbrochen wird (als würdest du dich auf einen Zauber konzentrieren) oder die Kreatur Schaden erleidet.

Bis diese Illusion endet, denkt die Kreatur, sie sei in einem nebligen Reich verloren, dessen Erscheinung du bestimmen darfst. Die Kreatur kann nur sich selbst, dich und die Illusion hören und sehen. Du musst eine kurze oder lange Rast beenden, bevor du diese Fähigkeit erneut einsetzen kannst.

## Der Unhold

Du hast einen Pakt mit einem Unhold aus den unteren Ebenen der Existenz geschlossen, mit einem Wesen, dessen Ziele böse sind, selbst wenn du es nicht bist. Solche Wesen wollen die Zerstörung oder Entstellung aller Dinge, letztendlich auch von dir. Unholde, die mächtig genug sind, um einen Pakt zu schmieden, sind Dämonenherrscher wie Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-Luu und Baphomet; Erzteufel wie Asmodeus, Dispater, Mephistopheles und Belial; Grubenteufel und Balors, die besonders mächtig sind, sowie Ultroloths und andere Herren der Yugoloths.

### Erweiterte Zauberliste

Dein Pakt mit einem Unhold lässt dich aus weiteren Zaubern auswählen, wenn du einen neuen Hexenmeisterzauber lernst. Die folgenden Sprüche gelten für dich als Teil der Zauberliste des Hexenmeisters.

**Erweiterte Zauberliste des Unholds**

| Grad | Zauber |
|---|---|
| 1. | *Brennende Hände, Befehl* |
| 2. | *Blindheit/Taubheit, Sengender Strahl* |
| 3. | *Feuerball, Stinkende Wolke* |
| 4. | *Feuerwand, Feuerschild* |
| 5. | *Flammenschlag, Weihen* |

### Segen des Dunklen Meisters

Reduzierst du ab der 1. Stufe eine feindliche Kreatur auf 0 Trefferpunkte, erhältst du temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Charismamodifikators + deiner Stufe als Hexenmeister (mindestens 1).

### Schicksal des Dunklen Meisters

Von Stufe 6 an kannst du mit Hilfe deines Schutzherren das Schicksal zu deinen Gunsten ändern. Wenn du einen Attributs- oder Rettungswurf ablegst, kannst du diese Fähigkeit einsetzen, um 1W10 zu deinem Wurf zu addieren. Du kannst dich nach deinem eigentlichen Wurf dazu entscheiden, die Fähigkeit zu nutzen, musst es aber bevor dessen Ergebnis angewendet wird.

Hast du die Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

### Widerstandskraft des Unholds

Mit Erreichen der 10. Stufe kannst du dir nach Beenden einer kurzen oder langen Rast eine Schadensart aussuchen, gegen die du eine Resistenz erhältst. Der Effekt dauert an, bis du auf diese Weise eine andere Schadensart auswählst. Der Schaden von magischen oder silbernen Waffen ignoriert diese Resistenz.

### Schlund des Wahnsinns

Ab der 14. Stufe kannst du eine Kreatur, die du mit einem Angriff triffst, sofort auf die niederen Ebenen befördern, indem du diese Fähigkeit einsetzt. Die Kreatur verschwindet und wird durch eine alptraumhafte Landschaft geschleudert. Zum Ende deines nächsten Zuges kehrt sie an ihren ursprünglichen Platz zurück oder den nächstgelegenen freien Ort. Sollte das Ziel kein Unhold sein, erleidet es 10W10 psychischen Schaden durch die verstörende Erfahrung.

Du musst eine lange Rast beenden, bevor du diese Fähigkeit erneut einsetzen kannst.

## Der Grosse Alte

Dein Schutzherr ist eine mysteriöse Entität, dessen Natur dem Geflecht der Realität vollkommen fremd ist. Er könnte aus dem Fernen Reich kommen, dem Ort hinter der Realität, oder einer der alten Götter sein, die nur aus Legenden bekannt sind. Seine Beweggründe sind für Sterbliche unergründlich und sein Wissen ist so immens und uralt, dass selbst die geheimsten Kenntnisse der größten Bibliotheken kümmerlich dagegen wirken. Der Große Alte mag sich über deine Existenz im Unklaren sein oder sich dir gegenüber vollkommen gleichgültig verhalten, doch seine Geheimnisse, die du bereits zu enträtseln vermochtest, verleihen dir große Macht und mystische Magie.

Zu den Entitäten dieser Art zählen Ghaunadaur, genannt „Der, der lauert"; Tharizdun, der Gott in Ketten; Dender, die Schlange der Nacht; Zargon, der Wiederkehrer; der Große Cthulhu und andere unergründliche Wesen.

### Erweiterte Zauberliste

Dein Pakt mit einem Großen Alten lässt dich aus weiteren Zaubern auswählen, wenn du einen neuen Hexenmeisterzauber lernst. Die folgenden Sprüche gelten für dich als Teil der Zauberliste des Hexenmeisters.

### Erweiterte Zauberliste des Grossen Alten

| Grad | Zauber |
|---|---|
| 1. | *Dissonantes Flüstern, Tashas Fürchterlicher Lachanfall* |
| 2. | *Gedanken wahrnehmen, Macht der Vorstellungskraft* |
| 3. | *Hellsehen, Verständigung* |
| 4. | *Tier beherrschen, Evards Schwarze Tentakel* |
| 5. | *Person beherrschen, Telekinese* |

### Erwachter Geist

Auf Stufe 1 hast du gelernt, dein fremdartiges Wissen dazu zu nutzen, mit deinen Gedanken das Bewusstsein anderer Kreaturen zu berühren. Innerhalb von 9 m kannst du auf telepathische Weise mit jeder Kreatur kommunizieren, die du sehen kannst. Ihr müsst nicht die gleiche Sprache sprechen, damit die Kreatur dich telepathisch versteht, doch sie muss zumindest irgendeine Sprache beherrschen.

### Entropischer Schutz

Auf der 6. Stufe erlangst du die Fähigkeit, dich auf magische Art gegen Angriffe zu schützen und einen misslungenen Ausfall des Gegners in deinen Vorteil zu verwandeln. Wenn eine Kreatur einen Angriffswurf gegen dich ausführt, kannst du deine Reaktion nutzen, damit dein Gegner bei diesem Wurf im Nachteil ist. Verfehlt die Attacke, bist du bei deinem nächsten Angriff auf diese Kreatur im Vorteil, solange du diesen vor Ende deines nächsten Zuges ausführst.

Hast du die Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

### Gedankenschild

Mit Erreichen der 10. Stufe können deine Gedanken nicht mehr telepathisch oder auf andere Art gelesen werden, außer du lässt es zu. Du erhältst außerdem eine Resistenz gegen psychischen Schaden. Immer, wenn eine Kreatur dir psychischen Schaden zufügt, erleidet sie Schaden in der gleichen Höhe wie du.

### Diener erschaffen

Auf der 14. Stufe erhältst du die Fähigkeit, den Verstand eines Humanoiden mit der fremdartigen Magie deines Schutzherren zu infizieren. Du kannst deine Aktion verwenden, um eine kampfunfähige humanoide Kreatur zu berühren. Diese Kreatur gilt dann so lange als bezaubert, bis *Fluch brechen* auf sie gewirkt wird, der Zustand bezaubert von ihr entfernt wird oder du diese Fähigkeit erneut einsetzt.

Du kannst mit der bezauberten Kreatur telepathisch kommunizieren, solange ihr euch beide auf derselben Existenzebene befindet.

## Schauerliche Anrufungen

Sind bei einer schauerlichen Anrufung Voraussetzungen aufgelistet, musst du diese erfüllen, um die Anrufung lernen zu können. Du kannst die Anrufung zum gleichen Zeitpunkt lernen, zu dem du die Voraussetzungen erfüllst. Eine Stufenvoraussetzung bezieht sich auf deine Stufe als Hexenmeister.

### Anderweltlicher Sprung

*Voraussetzung: 9. Stufe*

Du kannst *Springen* nach Belieben auf dich selbst wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Aufsteigender Schritt

*Voraussetzung: 9. Stufe*

Du kannst *Schweben* nach Belieben auf dich selbst wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Auge des Runenwächters

Du kannst jede Schrift lesen und verstehen.

### Buch der uralten Geheimnisse

*Voraussetzung: Merkmal Pakt des Buches*

Du kannst jetzt magische Rituale in deinem Buch der Schatten festhalten. Suche dir von beliebigen Zauberlisten zwei Zauber des 1. Grades aus, welche die Eigenschaft Ritual besitzen (die Sprüche können von unterschiedlichen Zauberlisten sein). Die Zauber sind nun in deinem Buch enthalten und zählen nicht in Bezug auf deine maximale Anzahl bekannter Zauber. Wenn du das Buch der Schatten in der Hand hältst, kannst du die gewählten Zauber als Rituale wirken. Solange du die Sprüche nicht noch auf einem anderen Weg lernst, darfst du sie ausschließlich als Rituale ausführen. Du kannst außerdem alle Hexenmeisterzauber, die dir bekannt sind, als Rituale wirken, wenn sie als solche gekennzeichnet sind.

Auf deinen Abenteuern kannst du dem Buch der Schatten weitere Rituale hinzufügen. Findest du einen solchen Zauber, kannst du ihn in deinem Buch niederschreiben, falls sein Grad gleich oder niedriger deiner halben Hexenmeisterstufe ist (aufgerundet) und du die entsprechende Zeit dafür aufbringst. Für jeden Grad des Zaubers benötigt der Übertragungsprozess 2 Stunden und kostet dich 50 GM für die seltene Tinte, mit der du den Zauber eintragen musst.

### Dieb der fünf Schicksale

Du kannst *Verderben* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

### Dürstende Klinge

*Voraussetzung: 5. Stufe, Merkmal Pakt der Klinge*

Du kannst mit deiner Paktwaffe zweimal angreifen anstatt nur einmal, wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug wählst.

### Fleischbildhauer

*Voraussetzung: 7. Stufe*

Du kannst *Verwandlung* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

### Fürchterliches Wort

*Voraussetzung: 7. Stufe*

Du kannst *Verwirrung* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

### Gedankenblick

Du kannst mit deiner Aktion eine humanoide Kreatur berühren, die dazu gewillt ist, um durch ihre Sinne bis zum Ende deines nächsten Zuges die Umwelt wahrzunehmen. Solange sich die Kreatur auf derselben Existenzebene befindet wie du selbst, kannst du deine Aktion in den folgenden Zügen verwenden, um diese Verbindung aufrechtzuerhalten und die Dauer bis zum Ende deines jeweils nächsten Zuges zu verlängern. Während du mit den Sinnen der anderen Kreatur wahrnimmst, besitzt du all ihre speziellen Sinne, bist aber blind und taub für deine eigene Umgebung.

### Grabesflüstern
*Voraussetzung: 9. Stufe*

Du kannst *Mit Toten sprechen* nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Hexensicht
*Voraussetzung: 15. Stufe*

Du kannst die wahre Gestalt jedes Formenwandlers, Wechselbalgs oder jeder Kreatur erkennen, die durch Illusion oder Verwandlungszauber verborgen wird, solange sich das Ziel innerhalb von 9 m in deinem Blickfeld aufhält.

### Ketten von Carceri
*Voraussetzung: 15. Stufe, Merkmal Pakt der Kette*

Du kannst nach Belieben *Monster festhalten* auf eine himmlische Kreatur, einen Unhold oder einen Elementar wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen. Du musst eine lange Rast beenden, bevor du diese Fähigkeit erneut auf dieselbe Kreatur anwenden kannst.

### Lebenstrinker
*Voraussetzung: 12. Stufe, Merkmal Pakt der Klinge*

Triffst du mit deiner Paktwaffe eine Kreatur, erleidet diese nekrotischen Schaden in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens 1).

### Maske der vielen Gesichter
Du kannst *Selbstverkleidung* nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Meister der myriaden Formen
*Voraussetzung: 15. Stufe*

Du kannst *Gestalt verändern* nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Mit den Schatten verschmelzen
*Voraussetzung: 5. Stufe*

Wenn du dich in einem Bereich mit dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindest, kannst du deine Aktion verwenden, um unsichtbar zu werden, bis du dich bewegst oder eine Aktion oder eine Reaktion ausführst.

### Neblige Visionen
Du kannst *Lautloses Trugbild* nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Qualvoller Strahl
*Voraussetzung: Zaubertrick Schauriger Strahl*

Wenn du eine Kreatur mit *Schauriger Strahl* triffst, addiere deinen Charismamodifikator zum Schaden.

### Schattenrüstung
Du kannst *Magierrüstung* nach Belieben auf dich selbst wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Stimme des Kettenmeisters
*Voraussetzung: Merkmal Pakt der Kette*

Du kannst telepathisch mit deinem Vertrauten kommunizieren und mit seinen Sinnen die Umwelt wahrnehmen, solange ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Während du mit den Sinnen deines Vertrauten wahrnimmst, kannst du außerdem durch ihn mit deiner eigenen Stimme sprechen – selbst wenn dein Vertrauter eigentlich nicht sprechen kann.

### Teufelssicht
Du kannst in Dunkelheit bis zu 36 m weit normal sehen, gleichgültig ob diese magischen oder natürlichen Ursprungs ist.

### Tiersprache
Du kannst *Mit Tieren sprechen* nach Belieben auf dich selbst wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Unheimliche Sicht
Du kannst nach Belieben *Magie entdecken* wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Unheimlicher Speer
*Voraussetzung: Zaubertrick Schauriger Strahl*

Wenn du *Schauriger Strahl* wirkst, beträgt die Reichweite des Zaubers 90 m.

### Untergebene des Chaos
*Voraussetzung: 9. Stufe*

Du kannst *Elementar beschwören* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn du eine lange Rast beendet hast.

### Verführerischer Einfluss
Du bist geübt in den Fertigkeiten Täuschen und Überzeugen.

### Verhexendes Flüstern
*Voraussetzung: 7. Stufe*

Du kannst *Zwang* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn du eine lange Rast beendet hast.

### Versumpfen lassen
*Voraussetzung: 5. Stufe*

Du kannst *Verlangsamen* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn du eine lange Rast beendet hast.

### Visionen von fernen Gefilden
*Voraussetzung: 15. Stufe*

Du kannst *Arkanes Auge* nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Vitalität des Unholds
Du kannst *Falsches Leben* als Zauber des 1. Grades nach Belieben auf dich selbst wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

### Zeichen des schlechten Omens
*Voraussetzung: 5. Stufe*

Du kannst *Fluch* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn du eine lange Rast beendet hast.

### Zurückdrängender Strahl
*Voraussetzung: Zaubertrick Schauriger Strahl*

Wenn du eine Kreatur mit *Schauriger Strahl* triffst, kannst du die Kreatur bis zu 3 m in einer geraden Linie von dir wegstoßen.

# Kämpfer

Eine Menschenfrau in einem scheppernden Plattenpanzer hält ihren Schild vor sich, während sie auf die Horde der Goblins zustürmt. Ein Elf, der in beschlagenes Leder gekleidet ist, steht hinter ihr und lässt mit seinem außergewöhnlichen Bogen einen wahren Pfeilhagel auf die Gegner niedergehen. Der Halbork an seiner Seite brüllt Befehle, um den Angriff der beiden Kämpfenden zu koordinieren und ihnen zu einem taktischen Vorteil zu verhelfen.

Ein Zwerg im Kettenpanzer wirft sich mit seinem Schild schützend zwischen die Keule des Ogers und seine Kameradin und wehrt so den tödlichen Schlag ab. Seine Begleiterin, eine Halbelfe in einem Schuppenpanzer, wirbelt zwei Krummsäbel in schwindelerregender Schnelligkeit umher, während sie den Oger umkreist und nach einer Schwachstelle in seiner Verteidigung sucht.

Ein Gladiator kämpft zum Spaß in einer Arena. Er ist ein Meister mit Netz und Dreizack und geübt darin, Gegner zu Fall zu bringen und sie zur Erheiterung des Publikums und zu seinem taktischen Vorteil durch den Staub zu schleifen. Das Schwert seiner Gegnerin blitzt in blauem Licht auf, gerade bevor sie einen Blitzschlag auf ihn loslässt.

Jeder dieser Helden ist ein Kämpfer, die vielleicht am breitesten gefächerte Charakterklasse in der Welt von Dungeons & Dragons. Ritter auf einer Queste, erobernde Kriegsherren, adelige Anführer, erfahrene Fußsoldaten, abgehärtete Söldner und Räuberkönige, als Kämpfer teilen sie alle die unvergleichliche Meisterschaft im Umgang mit Waffen und Rüstungen sowie die herausragende Beherrschung der Kampffertigkeiten. Auch mit dem Tod sind sie gut vertraut, sowohl damit, ihn zu vermeiden, als auch, ihm herausfordernd ins Gesicht zu starren.

## Vielseitige Spezialisten

Kämpfer erlernen die Grundlagen aller Kampfstile. Jeder von ihnen kann eine Axt schwingen, mit einem Rapier fechten, ein Langschwert oder einen Zweihänder führen, einen Bogen benutzen und sogar einen Gegner auf geschickte Weise mit einem Netz einfangen. Ebenso ist ein Kämpfer mit Schilden und jeder Art von Rüstung vertraut. Über diese grundsätzliche Vertrautheit hinaus spezialisiert sich jeder Kämpfer auf einen bestimmten Kampfstil. Manche konzentrieren sich aufs Bogenschießen, einige auf das gleichzeitige Führen von zwei Waffen und wieder andere verstärken ihre Fähigkeiten mit Magie. Diese Kombination aus breitgefächertem generellen Können und tiefgehender Spezialisierung machen Kämpfer sowohl auf dem Schlachtfeld als auch in dunklen Gewölben zu überlegenen Kriegern.

## Ausgebildet für die Gefahr

Nicht jedes Mitglied der Stadtwache, der Dorfmiliz oder der Armee der Königin ist ein Kämpfer. Die meisten Soldaten dieser Truppen sind schlecht ausgebildet und besitzen nur ein grundlegendes Verständnis des Waffengangs. Kampferprobte Veteranen, Militäroffiziere, ausgebildete Leibwächter, entschlossene Ritter und ähnliche Personen sind Kämpfer.



### Der Kämpfer

| Stufe | Übungsbonus | Merkmale |
|---|---|---|
| 1 | +2 | Kampfstil, Durchschnaufen |
| 2 | +2 | Tatendrang (eine Anwendung) |
| 3 | +2 | Kampfarchetyp |
| 4 | +2 | Attributswerterhöhung |
| 5 | +3 | Zusätzlicher Angriff |
| 6 | +3 | Attributswerterhöhung |
| 7 | +3 | Merkmal: Kampfarchetyp |
| 8 | +3 | Attributswerterhöhung |
| 9 | +4 | Unbeugsamkeit (eine Anwendung) |
| 10 | +4 | Merkmal: Kampfarchetyp |
| 11 | +4 | Zusätzlicher Angriff (2) |
| 12 | +4 | Attributswerterhöhung |
| 13 | +5 | Unbeugsamkeit (zwei Anwendungen) |
| 14 | +5 | Attributswerterhöhung |
| 15 | +5 | Merkmal: Kampfarchetyp |
| 16 | +5 | Attributswerterhöhung |
| 17 | +6 | Tatendrang (zwei Anwendungen), Unbeugsamkeit (drei Anwendungen) |
| 18 | +6 | Merkmal: Kampfarchetyp |
| 19 | +6 | Attributswerterhöhung |
| 20 | +6 | Zusätzlicher Angriff (3) |

Manche Kämpfer fühlen sich dazu hingezogen, auf Abenteuer auszuziehen. In Gewölben zu stöbern, Monster zu erschlagen und sich anderen gefährlichen Herausforderungen zu stellen, die für Abenteurer alltäglich sind, liegt in der Natur des Kämpfers und unterscheidet sich nicht allzu sehr von dem Leben, dem er den Rücken gekehrt hat. Es mag zwar größere Risiken bergen, aber auch größere Gewinne mit sich bringen. Beispielsweise bekommen nur wenige Kämpfer der Stadtwache jemals die Gelegenheit, ein magisches *Flammenschwert* zu erbeuten.

## Einen Kämpfer erschaffen

Bedenke bei der Erschaffung deines Kämpfers immer folgende zwei Elemente, die eng miteinander verbunden sind und seine Hintergrundgeschichte ausmachen: Wo hat dein Charakter seine Kampfausbildung erhalten und was unterscheidet ihn von den anderen Kriegern um ihn herum? Ist er besonders grausam? Erhielt er Hilfe von einem Mentor, vielleicht aufgrund seines außerordentlichen Engagements? Was hat ihn überhaupt dazu gebracht, diesen Weg zu beschreiten? Eine Bedrohung für sein Heimatland, Rachedurst oder das Verlangen, sich zu beweisen?

Dein Charakter könnte eine formelle Ausbildung in der Armee eines Adeligen oder der örtlichen Miliz genossen haben. Vielleicht wurde er an einer Kriegerakademie unterrichtet und lernte Strategie, Taktik und Militärgeschichte. Oder brachte er sich sein gesamtes Können selbst bei und erprobte es auf dem Schlachtfeld? Nahm er das Schwert in die Hand, um dem harten Leben als Bauer zu entkommen oder folgt er einer stolzen Familientradition? Wie ist dein Kämpfer an seine Waffen und seine Rüstung gelangt? Stammen sie aus Militärbeständen oder aus dem Familienerbe, oder hat er sich jahrelang Geld vom Mund abgespart, um sie sich leisten zu können? Die Bewaffnung gehört nun zu den wichtigsten Besitztümern deines Charakters und ist das Einzige, was zwischen ihm und der Umarmung des Todes steht.

### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Stärke oder Geschicklichkeit, je nachdem, ob du dich eher auf den Nahkampf oder Fernkampf (oder eine Waffe mit Finesse) konzentrieren willst. Dein zweithöchster Wert sollte Konstitution sein oder Intelligenz (Letzteres falls du dich für den Archetyp des Mystischen Ritters entscheidest). Wähle zusätzlich den Hintergrund Soldat.

## Klassenmerkmale

Als Kämpfer erhältst du folgende Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W10 pro Stufe als Kämpfer
**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 10 + dein Konstitutionsmodifikator
**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W10 (oder 6) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Kämpfer über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** alle Rüstungen, Schilde
**Waffen:** einfache Waffen, Kriegswaffen
**Werkzeuge:** keine

**Rettungswürfe:** Stärke, Konstitution
**Fertigkeiten:** zwei nach Wahl: Akrobatik, Mit Tieren umgehen, Athletik, Geschichte, Motiv erkennen, Einschüchtern, Wahrnehmung, Überlebenskunst

### Ausrüstung

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

- *(a)* ein Kettenpanzer oder *(b)* eine Lederrüstung und ein Langbogen mit 20 Pfeilen,
- *(a)* eine Kriegswaffe und ein Schild oder *(b)* zwei Kriegswaffen,
- *(a)* eine leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder *(b)* zwei Beile,
- *(a)* eine Gewölbeforscherausrüstung oder *(b)* eine Entdeckerausrüstung.

## Kampfstil

Du wählst eine bestimmte Art zu kämpfen als Spezialisierung. Suche dir eine der folgenden Möglichkeiten aus. Du kannst keinen der Stile mehr als einmal wählen, selbst wenn du später erneut aussuchen darfst.

### Bogenschiessen

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

### Duellieren

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

### Kampf mit grossen Waffen

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

### Kampf mit zwei Waffen

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

### Leibwache

Führt eine Kreatur, die du sehen kannst, einen Angriff auf eine bis zu 1,50 m von dir entfernt stehende Kreatur aus (die nicht du selbst bist), kannst du deine Reaktion verwenden, damit der Angreifer bei seinem Wurf im Nachteil ist. Du musst dafür einen Schild tragen.

### Verteidigung

Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse (RK).

## Durchschnaufen

Durch deine große Ausdauer bist du in der Lage, während eines Kampfes deine Kräfte zu sammeln und dich dann erholt ins Schlachtgetümmel zu werfen. Du kannst deine Bonusaktion in deinem Zug verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deiner Stufe als Kämpfer wiederzuerlangen.

Hast du die Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

## Tatendrang

Ab der 2. Stufe vermagst du dich für einen kurzen Augenblick über deine körperlichen Grenzen hinwegzusetzen. In deinem Zug kannst du eine weitere Aktion ausführen, zusätzlich zu deiner regulären Aktion und einer möglichen Bonusaktion.

Hast du die Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung. Ab Stufe 17 kannst du dieses Merkmal zweimal nutzen, bevor du rasten musst, darfst es jedoch nur einmal pro Zug anwenden.

## Kampfarchetyp

Mit Erreichen der 3. Stufe entscheidest du dich für einen Kampfarchetyp, der deinen Weg als Kämpfer bestimmt und der deine Techniken und Kampfstile beeinflusst. Wähle zwischen Champion, Kampfmeister oder Mystischem Ritter. Die Kampfarchetypen werden am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben. Der Archetyp, den du wählst, verleiht dir auf der 3., 7., 10., 15. und 18. Stufe jeweils ein Merkmal.

## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 6., 8., 12., 14., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Zusätzlicher Angriff

Beginnend mit der 5. Stufe kannst du zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst. Die Anzahl der Angriffe steigt auf drei, sobald du die 11. Stufe als Kämpfer erreichst, und auf vier bei Stufe 20.

## Unbeugsamkeit

Angefangen mit der 9. Stufe kannst du einen Rettungswurf, der dir misslingt, wiederholen. Falls du dies tust, musst du das neue Ergebnis verwenden.

Nach ihrem Einsatz steht dir die Fähigkeit erst nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Auf Stufe 13 kannst du dieses Merkmal zweimal einsetzen, bevor eine Rast nötig ist, mit Stufe 17 sogar dreimal.

# Kampfarchetypen

Unterschiedliche Kämpfer wählen verschiedene Herangehensweisen, um ihr überragendes Kampfgeschick zu perfektionieren. Der Kampfarchetyp, für den du dich entscheidest, spiegelt diese Herangehensweise wider.

## Champion

Der archetypische Champion konzentriert sich auf die Entwicklung seiner rohen körperlichen Kraft bis hin zur tödlichen Perfektion, um im Kampf vernichtende Schläge auszuteilen.

### Verbesserte kritische Treffer

Mit der Wahl für diesen Archetyp auf Stufe 3 verursacht deine Waffe bei einem Würfelergebnis von 19 oder 20 kritische Treffer.

### Bemerkenswerter Athlet

Beginnend mit Stufe 7 kannst du die Hälfte (aufgerundet) deines Übungsbonus auf jeden Stärke-, Geschicklichkeits- oder Konstitutionswurf addieren, den du ablegst – außer der Übungsbonus wurde bereits miteinbezogen. Zusätzlich erhöht sich die Länge deiner Weitsprünge mit Anlauf um 30 cm pro Punkt deines Stärkemodifikators.

### Weiterer Kampfstil

Auf Stufe 10 darfst du dir einen zweiten Kampfstil aus der Liste des gleichnamigen Merkmals aussuchen.

### Überlegener kritischer Treffer

Ab der 15. Stufe erzielst du mit deiner Waffe bei einem Würfelergebnis von 18, 19 oder 20 einen kritischen Treffer.



### Der Überlebende

Mit der 18. Stufe erklimmst du den Gipfel körperlicher Zähigkeit im Kampf. Zu Beginn jedes deiner Züge gewinnst du Trefferpunkte in Höhe von 5 + deinem Konstitutionsmodifikator zurück, falls du nicht mehr als die Hälfte deiner Trefferpunkte übrig hast. Diesen Vorzug erhältst du nicht, wenn du nur noch über 0 Trefferpunkte verfügst.

## Kampfmeister

Die gelehrten Krieger, die den Archetyp des Kampfmeisters verkörpern, wenden im Gefecht Techniken an, die über Generationen hinweg weitergegeben wurden. Für einen Kampfmeister stellt die Schlacht einen Bereich der akademischen Lehre dar, die manchmal auch das Studium der Waffenschmiedekunst und der Kalligraphie beinhaltet. Nicht jeder Kämpfer nimmt sämtliche Lehrstunden in Geschichte, Theorie und Handwerkskunst, die den Archetyp eines Kampfmeisters ausmachen, in sich auf. Doch jene, denen das gelingt, werden zu vielseitigen Kämpfern mit großem Wissen und hervorragenden Fertigkeiten.

### Kampfüberlegenheit

Bei der Wahl dieses Archetyps auf der 3. Stufe lernst du Manöver, für die du eine spezielle Art von Würfeln benötigst: die Überlegenheitswürfel.

***Manöver:*** Du erlernst drei Manöver deiner Wahl. Alle Manöver findest du weiter unten näher beschrieben. Viele verbessern auf die eine oder andere Weise deinen Angriff. Du kannst pro Angriff ein Manöver einsetzen. Auf den Stufen 7, 10 und 15 lernst du jeweils zwei weitere Manöver deiner Wahl. Jedes Mal, wenn du neue Manöver lernst, kannst du zusätzlich auch ein altes, das du bereits kennst, durch ein anderes ersetzen.

***Überlegenheitswürfel:*** Du besitzt vier Überlegenheitswürfel, die W8 sind. Benutzt du einen Überlegenheitswürfel im Rahmen eines Manövers wird er verbraucht. Du erhältst alle verbrauchten Überlegenheitswürfel nach Beenden einer kurzen oder langen Rast zurück. Auf Stufe 7 und 15 erhältst du je einen weiteren Überlegenheitswürfel.

***Rettungswürfe:*** Manche deiner Manöver erfordern von deinem Ziel einen Rettungswurf, um den Auswirkungen des Manövers zu widerstehen. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs wird folgendermaßen berechnet:

**SG für Rettungswürfe gegen Manöver** = 8 + dein Übungsbonus + dein Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator (nach Wahl)

### Schüler des Krieges

Auf der 3. Stufe wirst du geübt in der Anwendung eines Handwerkzeugs deiner Wahl.

### Kenne deinen Feind

Ab der 7. Stufe kannst du, wenn du für mindestens 1 Minute einen Feind außerhalb des Kampfes beobachtest oder mit ihm interagierst, bestimmte Informationen über seine Fähigkeiten im Vergleich zu deinen erfahren. Der SL sagt dir, ob du gleichwertig, überlegen oder unterlegen in Bezug auf zwei der folgenden Charakteristika deiner Wahl bist:

- Stärkewert
- Geschicklichkeitswert
- Konstitutionswert
- Rüstungsklasse

- aktuelle Trefferpunkte
- Gesamtzahl der Klassenstufen (falls vorhanden)
- Klassenstufen als Kämpfer (falls vorhanden)

### Verbesserte Kampfüberlegenheit

Auf Stufe 10 werden deine Überlegenheitswürfel zu W10. Ab der 18. Stufe werden sie zu W12.

### Unermüdlich

Hast du nach dem Erreichen der 15. Stufe beim Auswürfeln deiner Initiative keine Überlegenheitswürfel mehr zur Verfügung, erhältst du einen Überlegenheitswürfel zurück.

### Manöver

***Ablenkender Schlag:*** Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um deinen Gegner abzulenken und deinen Verbündeten eine Angriffsfläche zu verschaffen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Der nächste Angriffswurf gegen das Ziel von einem anderen Angreifer als dir selbst ist im Vorteil, falls die entsprechende Aktion vor Beginn deines nächsten Zuges ausgeführt wird.

***Ausfallschritt:*** Du kannst einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um einem Nahkampf-Waffenangriff in deinem Zug 1,50 m mehr Reichweite zu verleihen. Wenn du triffst, zählst du das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf hinzu.

***Bedrohlicher Angriff:*** Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel für den Versuch aufwenden, das Ziel zu verängstigen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Zusätzlich muss das Ziel des Angriffs einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist dein Gegner bis zum Ende deines nächsten Zuges von dir verängstigt.

***Doppelschlag:*** Wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampf-Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um mit demselben Schlag eine zweite Kreatur zu treffen. Bestimme eine andere Kreatur innerhalb von 1,50 m um das ursprüngliche Ziel und innerhalb deiner Reichweite. Falls der ursprüngliche Angriffswurf auch beim zweiten Ziel ein Treffer wäre, erleidet es einen Schaden, der dem Ergebnis des Überlegenheitswürfels entspricht. Die Schadensart ist die gleiche wie bei deinem ursprünglichen Angriff.

***Entwaffnender Angriff:*** Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel für den Versuch aufwenden, das Ziel zu entwaffnen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Zusätzlich muss das Ziel einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg lässt dein Gegner einen Gegenstand, den du bestimmen darfst, aus der Hand fallen. Das Objekt landet zu dessen Füßen.

***Fällender Angriff:*** Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel für den Versuch aufwenden, das Ziel zu Fall zu bringen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Zusätzlich muss das Ziel, falls es die Größenkategorie groß oder kleiner besitzt, einen Stärkerettungswurf ablegen. Misslingt der Rettungswurf, wird das Ziel zu Boden geworfen und erhält den Zustand liegend.

***Finte:*** Du kannst in deinem Zug einen Überlegenheitswürfel und eine Bonusaktion aufwenden, um eine Finte zu schlagen. Bestimme eine Kreatur innerhalb einer Reichweite von 1,50 m als Ziel. In diesem Zug bist du bei deinem nächsten Angriff gegen diese Kreatur im Vorteil. Wenn der Angriff trifft, addiere das Ergebnis des Überlegenheitswüfels zum Schadenwurf.

***Manövrierender Angriff:*** Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um einen deiner Verbündeten in eine vorteilhaftere Position zu bringen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf und wähle eine verbündete Kreatur aus, die dich hören oder sehen kann. Diese Kreatur kann ihre Reaktion nutzen, um sich die Hälfte ihrer Bewegungsrate zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe durch das Ziel deines Angriffs auszulösen.

***Parieren:*** Wenn eine andere Kreatur dir Schaden mit einem Waffenangriff zufügt, kannst du einen Überlegenheitswürfel und deine Reaktion aufwenden, um den Schaden zu reduzieren. Senke den Schaden um das Ergebnis des Überlegenheitswürfels + deinen Geschicklichkeitsmodifikator.

***Präzisionsangriff:*** Wenn du einen Waffenangriff gegen eine Kreatur ausführst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um dessen Ergebnis zum Angriffswurf zu addieren. Du kannst dieses Manöver vor oder nach dem Angriffswurf ausführen, musst es jedoch bevor die Auswirkungen des Angriffs angewendet werden.

***Provozierender Angriff:*** Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um das Ziel zu einer Attacke gegen dich zu verleiten. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Zusätzlich muss das Ziel einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist das Ziel bis zum Ende deines nächsten Zuges bei allen Angriffswürfen, die nicht dir gelten, im Nachteil.

***Riposte:*** Wenn eine Kreatur dich mit einem Nahkampf-Waffenangriff verfehlt, kannst du einen Überlegenheitswürfel und deine Reaktion aufwenden, um einen Nahkampf-Waffenangriff gegen die Kreatur auszuführen. Triffst du, addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf.

***Sammeln:*** In deinem Zug kannst du einen Überlegenheitswürfel und eine Bonusaktion aufwenden, um die Entschlossenheit eines Kameraden zu verstärken. Wähle eine verbündete Kreatur aus, die dich sehen oder hören kann. Diese Kreatur erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe des Ergebnisses des Überlegenheitswürfels + deines Charismamodifikators.

***Schlag des Befehlshabers:*** Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion wählst, kannst du auf einen deiner Angriffe verzichten und eine Bonusaktion verwenden, um einen Kameraden zum Ausfall zu motivieren. Wähle eine verbündete Kreatur aus, die dich sehen oder hören kann, und wende einen Überlegenheitswürfel auf. Die Kreatur kann sofort ihre Reaktion verwenden, um einen Waffenangriff auszuführen, bei dem das Ergebnis des Überlegenheitswürfels auf den Schadenswurf addiert wird.

***Stoßangriff:*** Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um das Ziel zurückzudrängen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Zusätzlich muss das Ziel, falls es die Größenkategorie groß oder kleiner besitzt, einen Stärkerettungswurf ablegen. Sollte der Rettungswurf misslingen, stößt du das Ziel bis zu 4,50 m von dir weg.

***Tänzelnde Beinarbeit:*** Wenn du dich bewegst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um dessen Ergebnis für die Dauer dieser Bewegung deiner Rüstungsklasse hinzuzufügen.

## Mystischer Ritter

Der archetypische Mystische Ritter kombiniert die meisterhafte Kriegskunst, die allen Kämpfern zu eigen ist, mit einem sorgfältigen Studium der Magie. Mystische Ritter wenden ähnliche magische Techniken an wie diejenigen, die von Magiern eingesetzt werden. Sie konzentrieren ihre Studien auf zwei der acht Schulen der Magie: Bannmagie und Hervorrufungen. Bannmagie verschafft dem Mystischen Ritter zusätzlichen Schutz im Kampf und Hervorrufungszauber

verursachen bei vielen Feinden gleichzeitig Schaden, was die Effektivität des Kämpfers in der Schlacht erhöht. Diese Ritter lernen vergleichsweise wenige Zaubersprüche, die sie jedoch allein ihrem Erinnerungsvermögen anvertrauen, anstatt sie in einem Zauberbuch festzuhalten.

### Zauberwirken

Mit Erreichen der 3. Stufe verstärkst du deine Kampfkraft um die Fähigkeit, Zaubersprüche entfesseln zu können. In Kapitel 10 „Zauber wirken" findest du die allgemeinen Regeln für das Wirken von Zaubern und in Kapitel 11 „Zauber" die Zauberliste des Magiers.

***Zaubertricks:*** Dir sind zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Magiers bekannt. Auf der 10. Stufe lernst du einen weiteren Magierzaubertrick deiner Wahl.

***Zauberplätze:*** Die Zaubertabelle des Mystischen Ritters gibt an, wie viele Zauberplätze dir auf jeder Stufe ab der 3. zur Verfügung stehen und welchen Grad diese haben.

Um einen dir bekannten Spruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ist dir beispielsweise der Zauberspruch *Schild* des 1. Grades bekannt und verfügst du über einen Zauberplatz des 1. und einen des 2. Grades, kannst du jeden der beiden Zauberplätze verwenden, um *Schild* zu wirken.

***Bekannte Zauber des 1. Grades und höher:*** Du kennst drei Magierzauber des 1. Grades, von denen zwei aus den Schulen der Bannmagie oder der Hervorrufungen stammen müssen.

Der Spalte „Bekannte Zauber" der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zauberliste des Magiers aussuchen darfst. Jeder dieser Zauber muss ein Bannzauber oder ein Hervorrufungszauber sein und einem Grad entsprechen, für den du auch Zauberplätze besitzt. Erreichst du zum Beispiel die 7. Stufe als Mystischer Ritter, darfst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Die Zauber, die du auf den Stufen 8, 14 und 20 lernst, können jeder beliebigen Schule angehören.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Magierzauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zauberliste ersetzen. Auch bei diesem muss der Grad deiner Zauberplätze dem Grad des Spruches entsprechen und er muss der Schule der Bannmagie oder der Hervorrufung angehören – außer es handelt sich um die Zauber einer beliebigen Schule, die du auf der 3., 8., 14. und 20. Stufe gelernt hast.

***Attribut zum Zauberwirken:*** Das Attribut, mit dem du deine Zauber wirkst, ist Intelligenz, da du sie durch Studieren und Einprägen erlangst. Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Intelligenz. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Magierzauber bestimmt, ziehst du deinen Intelligenzmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Magierzaubern findet ebenfalls der Intelligenzmodifikator Anwendung.

**SG für Rettungswürfe** = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator
**Modifikator für Zauberangriffe** = dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

### Waffenbindung

Auf der 3. Stufe erlernst du ein Ritual, mit dem du einen magischen Bund zwischen dir und einer deiner Waffen herstellen kannst. Das Ritual dauert 1 Stunde und kann im Rahmen einer kurzen Rast vollzogen werden. Die Waffe muss sich während des gesamten Rituals in deiner Nähe befinden, da du sie zum Abschluss berühren musst, um den Bund zu schmieden.

Ist eine Waffe erst einmal an dich gebunden, kann sie dir nicht mehr aus der Hand geschlagen werden (etwa durch einen entwaffnenden Angriff), außer du leidest unter dem Zustand kampfunfähig. Befindet sich die Waffe auf derselben Existenzebene wie du, kannst du sie in deinem Zug als Bonusaktion augenblicklich in deine Hand teleportieren. Du kannst bis zu zwei Waffen an dich binden, doch mit der Bonusaktion nur eine zur selben Zeit in deine Hand teleportieren. Wenn du versuchst, eine dritte Waffe an dich zu binden, musst du den Bund mit einer der anderen beiden Waffen aufgeben.

### Zaubertabelle des Mystischen Ritters

| Kämpferstufe | Bekannte Zaubertricks | Bekannte Zauber | – Zauberplätze pro Grad – 1. | 2. | 3. | 4. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 2 | 3 | 2 | — | — | — |
| 4 | 2 | 4 | 3 | — | — | — |
| 5 | 2 | 4 | 3 | — | — | — |
| 6 | 2 | 4 | 3 | — | — | — |
| 7 | 2 | 5 | 4 | 2 | — | — |
| 8 | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 9 | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 10 | 3 | 7 | 4 | 3 | — | — |
| 11 | 3 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 12 | 3 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 13 | 3 | 9 | 4 | 3 | 2 | — |
| 14 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 15 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 16 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 17 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 18 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 19 | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 3 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

### Kriegsmagie

Wenn du ab Stufe 7 deine Aktion verwendest, um einen Zaubertrick zu wirken, kannst du zusätzlich einen einzelnen Waffenangriff als Bonusaktion durchführen.

### Mystischer Schlag

Auf der 10. Stufe lernst du, wie man mit einem Waffenangriff die Resistenz einer Kreatur gegen deine Zaubersprüche umgeht. Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, ist sie im Nachteil bei dem nächsten Rettungswurf, den sie gegen einen deiner Zauber ablegen muss, falls du diesen vor Ende deines nächsten Zuges wirkst.

### Arkaner Sturmangriff

Ab Stufe 15 erhältst du den Vorzug, dich bis zu 9 m an eine freie Stelle teleportieren zu dürfen (die du sehen können musst), sobald du dein Merkmal Tatendrang einsetzt. Du kannst dich vor oder nach der zusätzlichen Aktion teleportieren.

### Verbesserte Kriegsmagie

Beginnend mit der 18. Stufe kannst du einen Waffenangriff als Bonusaktion ausführen, wenn du als Aktion einen Zauber wirkst.



# Kleriker

Die Arme und Augen zur Sonne gewandt und ein Gebet auf den Lippen, strahlt der Elf ein inneres Licht aus, das sich ausbreitet und seine vom Kampf geschwächten Kameraden heilt.

Mit einem Lied des Ruhmes auf den Lippen schwingt ein Zwerg seine Axt in weiten Hieben durch die Reihen der Orks, die sich gegen ihn gestellt haben, und preist die Götter lauthals beim Sturz jedes einzelnen Feindes.

Während sie die Mächte der Untoten mit einem Fluch belegt, erhebt eine Menschenfrau ihr heiliges Symbol und drängt mit dem daraus flutenden Licht die Zombies zurück, welche ihre Kameraden in die Enge getrieben haben.

Kleriker sind Mittler zwischen der Welt der Sterblichen und den fernen Ebenen der Götter. So unterschiedlich die Gottheiten, denen sie dienen, auch sein mögen, streben doch alle Kleriker danach, deren Werk und deren Ideale mit jeder ihrer Taten zu verkörpern. Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Priester ist ein Kleriker von göttlicher Magie erfüllt.

## Heiler und Krieger

Göttliche Magie, wie der Name verrät, ist die Macht der Götter, die durch sie in die Welt strömt. Kleriker kanalisieren diese Kraft, sodass sie in Form wundersamer Effekte in Erscheinung tritt. Die Götter verleihen diese Macht nicht jedem, der danach sucht, sondern nur denen, die sie für eine höhere Berufung auserwählen.

Die heiligen Kräfte nutzbar zu machen, hängt nicht von Übung oder Lerneifer ab. Ein Kleriker kann zwar Gebetsformeln und uralte Rituale lernen, doch die Fähigkeit, Klerikerzauber zu wirken, stützt sich auf die Verehrung der Gottheit und das intuitive Wissen um ihre Wünsche. Kleriker kombinieren die hilfreiche Magie der Heilung und der Inspiration mit Zaubersprüchen, die ihre Gegner aufhalten und verletzen. Sie können Leid und Schrecken über ihre Feinde bringen, sie mit krankmachenden oder vergiftenden Flüchen belegen und sogar Flammen vom Himmel auf sie herabregnen lassen. Bei Halunken, die einen Hieb mit dem Streitkolben auf den Kopf verdienen, verlassen sich Kleriker auf ihre Kampfausbildung und stellen sich ihnen mit der Macht der Götter an der Seite im Nahkampf.

## Göttliche Stellvertreter

Nicht jeder Akolyth oder Geistliche in einem Tempel oder einer Kirche ist ein Kleriker. Manche Priester werden zu einem einfachen Leben als Tempeldiener berufen und entsprechen dem Willen ihrer Götter mit Gebeten und Opfergaben, nicht

### Der Kleriker

| Stufe | Übungsbonus | Merkmale | Bekannte Zaubertricks | – Zauberplätze pro Grad – 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Zauberwirken, Göttliche Domäne | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Göttliche Macht fokussieren (1/Rast), Merkmal: Göttliche Domäne | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | +2 | — | 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Attributswerterhöhung | 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +3 | Untote zerstören (HG 1/2) | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | Göttliche Macht fokussieren (2/Rast), Merkmal: Göttliche Domäne | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | +3 | Attributswerterhöhung, Untote zerstören (HG 1), Merkmal: Göttliche Domäne | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | +4 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | +4 | Göttliche Intervention | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | +4 | Untote zerstören (HG 2) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | +4 | Attributswerterhöhung | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | +5 | Untote zerstören (HG 3) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | +5 | Attributswerterhöhung | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | +6 | Untote zerstören (HG 4), Merkmal: Göttliche Domäne | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Göttliche Macht fokussieren (3/Rast) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Attributswerterhöhung | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Verbesserte Göttliche Intervention | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

mit Magie und Waffengewalt. In einigen Städten hat die Priesterschaft auch politische Ämter inne. Der Klerus wird dort oft als Sprungbrett benutzt, um an höhere Positionen zu gelangen, ohne dass der Glaube an eine Gottheit dabei eine Rolle spielt. Echte Kleriker sind in den meisten Hierarchien selten zu finden.

Sollte ein Kleriker sich für ein Leben als Abenteurer entscheiden, dann liegt das in der Regel daran, dass seine Gottheit es so verlangt. Die Ziele der Götter zu verfolgen beinhaltet oft, Gefahren hinter den Grenzen der Zivilisation zu trotzen, das Böse zu bekämpfen oder heilige Relikte in uralten Grabstätten zu suchen. Von vielen Klerikern wird auch erwartet, dass sie die Anhänger ihrer Gottheit beschützen – was bedeuten kann, dass sie randalierende Orks bekämpfen müssen, Friedensverhandlungen zwischen sich bekriegenden Nationen führen dürfen oder ein Portal versiegeln sollen, das einem Dämonenprinzen erlauben würde, die Welt zu betreten.

Die meisten Kleriker auf Abenteuern halten Verbindungen zu alteingesessenen Tempeln oder Orden ihres Glaubens aufrecht. Ein Tempel könnte die Hilfe des Klerikers erbitten oder ein Hohepriester gar in der Position sein, diese einzufordern.

## Einen Kleriker erschaffen

Beim Erschaffen deines Klerikers besteht die wichtigste Frage darin, welcher Gottheit er dient und welche Prinzipien er verkörpert. Anhang B „Götter des Multiversums" enthält Listen mit vielen möglichen Gottheiten. Sprich mit deinem SL ab, welche in deiner Kampagne vorkommen. Sobald du dir eine Gottheit ausgesucht hast, überlege dir, welche Beziehung dein Charakter zu dieser hat. Ist er freiwillig in ihren Dienst getreten? Oder hat der Gott ihn erwählt und nötigt ihn, ihm zu dienen, ohne auf die Wünsche deines Charakters zu achten? Wie gehen die Priester im Tempel mit deinem Kleriker um? Ist er für sie ein Held oder ein Unruhestifter? Was will er erreichen? Hat seine Gottheit eine besondere Aufgabe für ihn im Sinn? Oder versucht er, sich einer großen Queste als würdig zu erweisen?

### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Weisheit, deinen zweithöchsten auf Stärke oder Konstitution. Wähle zusätzlich den Hintergrund Tempeldiener.

## Klassenmerkmale

Als Kleriker erhältst du folgende Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W8 pro Stufe als Kleriker
**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 8 + dein Konstitutionsmodifikator
**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Kleriker über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** leichte Rüstungen, mittelschwere Rüstungen, Schilde
**Waffen:** einfache Waffen
**Werkzeuge:** keine

**Rettungswürfe:** Weisheit, Charisma
**Fertigkeiten:** zwei nach Wahl: Geschichte, Heilkunde, Motiv erkennen, Religion, Überzeugen

### Ausrüstung

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

- *(a)* ein Streitkolben oder *(b)* ein Kriegshammer (falls im Umgang geübt),
- *(a)* ein Schuppenpanzer, *(b)* eine Lederrüstung oder *(c)* ein Kettenpanzer (falls im Umgang geübt),

- *(a)* eine leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder *(b)* eine einfache Waffe,
- *(a)* eine Priesterausrüstung oder *(b)* eine Entdeckerausrüstung,
- ein Schild und ein heiliges Symbol.

## Zauberwirken

Als Kleriker kannst du Zauber wirken, indem du die Macht deiner Gottheit kanalisierst. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken" und für die Zauberliste des Klerikers Kapitel 11 „Zauber".

### Zaubertricks

Auf der 1. Stufe sind dir drei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Klerikers bekannt. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Klerikers angegeben ist.

### Vorbereiten und Wirken von Zaubern

Du musst Zaubersprüche vorbereiten, um sie wirken zu können. Wähle dazu eine Anzahl von Klerikerzaubern, die deiner Stufe als Kleriker + deinem Weisheitsmodifikator entspricht (mindestens 1), und notiere sie in einer Liste. Du kannst nur Sprüche aussuchen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt..

Bist du zum Beispiel ein Kleriker der 3. Stufe, verfügst du über vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei des 2. Grades. Bei einem Weisheitswert von 16 kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs beliebige Sprüche (Stufe 3 + Modifikator 3) des 1. oder 2. Grades umfassen.

Die Aufstiegstabelle des Klerikers gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen Spruch aus deiner Liste vorbereiteter Zauber zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Hast du beispielsweise den Zauber *Wunden heilen* des 1. Grades vorbereitet, kannst du sowohl einen Zauberplatz des 1. Grades als auch einen des 2. Grades verwenden, um *Wunden heilen* zu wirken.

Einen Spruch zu wirken, entfernt ihn nicht von deiner Liste der vorbereiteten Zauber. Diese kannst du nach jeder langen Rast ändern. Eine neue Liste vorzubereiten, erfordert mindestens 1 Minute im Gebet oder in Meditation je Zaubergrad pro Spruch.

### Attribut zum Zauberwirken

Das Attribut, mit dem du deine Klerikerzauber wirkst, ist Weisheit, da du deine Magie aus der Hingabe zu deiner Gottheit schöpfst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Weisheit. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Klerikerzauber bestimmt, ziehst du deinen Weisheitsmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Klerikerzaubern findet ebenfalls der Weisheitsmodifikator Anwendung.

**SG für Rettungswürfe** = 8 + dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator
**Modifikator für Zauberangriffe** = dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

### Rituale wirken

Du kannst einen Klerikerzauber als Ritual wirken, falls der Spruch als solches gekennzeichnet ist und du ihn vorbereitet hast.

### Zauberfokus

Du kannst ein heiliges Symbol (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung") als Zauberfokus für deine Klerikerzauber verwenden.

## Göttliche Domänen

Suche dir eine Domäne aus, die in Verbindung mit deiner Gottheit steht: Krieg, Leben, Licht, List, Natur, Sturm oder Wissen. Jede Domäne wird am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben und ist mit Beispielen für Gottheiten aufgeführt, die mit ihnen in Verbindung gebracht werden. Schon auf Stufe 1 erhältst du durch deine Wahl Domänenzauber und andere Fähigkeiten. Ab Stufe 2 kannst das Merkmal Göttliche Macht je nach Domäne unterschiedlich einsetzen. Außerdem erlangst du weitere Vorzüge auf den Stufen 6, 8 und 17.

### Domänenzauber

Zu jeder Domäne gehört eine Liste von Domänenzaubern, die du auf bestimmten Klerikerstufen erhältst. Domänenzauber gelten immer als vorbereitet und zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl deiner vorbereiteten Zauber. Falls du einen Domänenzauber lernst, der nicht in der Zauberliste für Kleriker aufgeführt ist, gilt er für dich trotzdem als Klerikerzauber.

## Göttliche Macht fokussieren

Auf der 2. Stufe erhältst du die Fähigkeit, direkt durch deine Gottheit göttliche Macht zu fokussieren, um magische Effekte hervorzurufen. Du beginnst mit zwei solchen Effekten: Untote vertreiben und einem Effekt, der durch deine Domäne festgelegt wird. Manche Domänen verleihen dir weitere Effekte im Laufe deiner Klerikerkarriere.

Wenn du Göttliche Macht fokussierst, kannst du dir aussuchen, welchen der Effekte dies hervorrufen soll. Bevor du erneut Göttliche Macht fokussieren kannst, musst du eine kurze oder lange Rast einlegen. Manche Effekte dieses Merkmals erfordern, dass dein Ziel einen Rettungswurf ablegt. In diesem Fall ist der SG des Rettungswurfs der gleiche, als wenn das Ziel



einem deiner Klerikerzauber zu widerstehen versucht. Ab der 6. Stufe kannst du zweimal (statt nur einmal) Göttliche Macht fokussieren, bevor du eine Rast benötigst, ab der 18. Stufe sogar dreimal. Nach einer kurzen oder langen Rast stehen dir alle verbrauchten Anwendungen wieder zur Verfügung.

### Göttliche Macht fokussieren: Untote vertreiben

Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und sprichst ein Gebet. Jeder Untote im Umkreis von 9 m, der dich sehen oder hören kann, muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Falls dieser misslingt, gilt die Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet als vertrieben. Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür aufwenden, sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen, und darf dir nicht absichtlich näher kommen als 9 m. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktionen nutzen. Als Aktion kann sie nur spurten oder sich aus einem Effekt befreien, der sie an der Bewegung hindert. Sollte es keinen Ort geben, zu dem sie gelangen kann, darf die Kreatur die Ausweichaktion nutzen.

## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Untote zerstören

Mit Erreichen der 5. Stufe verbessert sich dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren: Untote vertreiben. Misslingt einem Untoten von nun an der entsprechende Rettungswurf, wird er sofort zerstört, falls sein Herausforderungsgrad (HG) gleich oder niedriger als eine bestimmte Schwelle ist (siehe dazu die Tabelle „Untote zerstören").

**Untote zerstören**

| Klerikerstufe | Untote dieses HG werden zerstört |
|---|---|
| 5 | 1/2 oder niedriger |
| 8 | 1 oder niedriger |
| 11 | 2 oder niedriger |
| 14 | 3 oder niedriger |
| 17 | 4 oder niedriger |

## Göttliche Intervention

Ab der 10. Stufe kannst du deine Gottheit in großer Not bitten, dir beizustehen und in die Welt der Sterblichen einzugreifen. Verwende deine Aktion dafür, deine Gottheit um Hilfe anzuflehen. Beschreibe anschließend die Unterstützung, um die du ersuchst, und würfle mit einem W100. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger deiner Klerikerstufe, greift deine Gottheit ein. Der SL wählt die Art der Intervention, etwa wäre der Effekt eines beliebigen Kleriker- oder Domänenzaubers angemessen.

Falls deine Gottheit interveniert, kannst du dieses Merkmal für die nächsten 7 Tage nicht verwenden. Andernfalls darfst du es nach Abschluss einer langen Rast erneut einsetzen.

Auf der 20. Stufe gelingen deine Bitten um Intervention automatisch und es wird kein Wurf mehr benötigt.

# Göttliche Domänen

In einem Pantheon hat jede Gottheit Einfluss auf verschiedene Aspekte der Welt und des Lebens der Sterblichen. Dieser Einflussbereich wird die Domäne des Gottes genannt. Alle Domänen, die einer Gottheit zugeordnet sind, werden zusammen als ihr Portfolio bezeichnet. Beispielsweise enthält das Portfolio des griechischen Gottes Apollo die Domänen Wissen, Leben und Licht. Als Kleriker suchst du dir aus dem Portfolio deines Gottes einen dieser Aspekte aus, den du fortan verkörpern möchtest, und erhältst die Kräfte, die mit dieser Domäne in Verbindung stehen.

Deine Wahl könnte mit der Ausrichtung einer bestimmten Sekte übereinstimmen, die deiner Gottheit folgt. Apollo zum Beispiel könnte in einer Region als Phoebus Apollo („der Strahlende") verehrt werden, was seinen Einfluss auf die Domäne des Lichts betont, und in einer anderen Ort als Apollo Acesius („der Heilende"), wodurch seine Verbindung mit der Domäne des Lebens hervorgehoben wird. Alternativ kannst du dir auch einfach eine Domäne aus dem Portfolio aussuchen, die deiner persönlichen Vorliebe am ehesten gerecht wird.

Jede Domänenbeschreibung gibt dir Beispiele von Göttern, die Einfluss über diese Domäne haben. Du findest sowohl Gottheiten aus den Welten der Vergessenen Reiche, Greyhawk, der Welt der Drachenlanze und Eberron als auch Fantasy-Interpretationen der keltischen, griechischen, nordischen und ägyptischen Pantheons.

## Domäne des Krieges

Der Krieg hat viele Erscheinungsformen. Er kann aus gewöhnlichen Leuten Helden machen, sie aber auch in die Verzweiflung stürzen und mit seiner Grausamkeit die Fälle von Vortrefflichkeit und Mut in den Schatten stellen. In jedem Fall wachen die Götter des Krieges über all jene, die in ihrem Namen auf das Schlachtfeld treten, und belohnen sie für ihre großen Taten. Die Kleriker einer solchen Gottheit tun sich im Kampf hervor und inspirieren andere zu wagemutigen Angriffen oder herausragenden Manövern.

Unter den Göttern des Krieges findet man sowohl ehrenhafte und ritterliche (wie Torm, Heironeous und Kiri-Jolith) als auch Götter der Zerstörung und des Plünderns (wie Erythnul, Die Furie, Gruumsh und Ares) oder Götter der Eroberung und der Beherrschung (wie Tyrannos, Hextor und Maglubiyet). Andere Kriegsgötter (wie Tempus, Nike und Nuada) nehmen eine neutralere Haltung ein, fördern Krieg in all seinen Ausprägungen und unterstützen Krieger unter allen Umständen.

**Domänenzauber des Kriegs**

| Klerikerstufe | Zauber |
|---|---|
| 1 | *Göttliche Gunst, Schild des Glaubens* |
| 3 | *Magische Waffe, Waffe des Glaubens* |
| 5 | *Kreuzfahrermantel, Schutzgeister* |
| 7 | *Bewegungsfreiheit, Steinhaut* |
| 9 | *Flammenschlag, Monster festhalten* |

### Zusätzliche Übung

Ab der 1. Stufe bist du geübt im Umgang mit Kriegswaffen und schweren Rüstungen.

### Kriegspriester

Von der 1. Stufe an inspiriert dich dein Gott im Kampf zu großen Taten. Setzt du deine Angriffsaktion ein, kannst du einen Waffenangriff als Bonusaktion ausführen.

Du kannst diese Fähigkeit so viele Male einsetzen, wie es der Höhe deines Weisheitsmodifikators (mindestens 1) entspricht. Alle verbrauchten Anwendungen dieses Merkmals stehen dir nach Abschluss einer langen Rast wieder zur Verfügung.

### Göttliche Macht fokussieren: Geführter Schlag

Beginnend mit der 2. Stufe kannst du die Macht deines kriegerischen Gottes fokussieren, um einen Schlag mit übernatürlicher Zielgenauigkeit auszuführen. Wenn du einen Angriffswurf ablegst, kannst du Göttliche Macht fokussieren einsetzen, um

einen Bonus von +10 auf den Wurf zu erhalten. Du triffst diese Entscheidung, nachdem du das Ergebnis des Wurfs siehst, jedoch bevor der SL dir mitteilt, ob der Angriff getroffen oder verfehlt hat.

### Göttliche Macht fokussieren: Segen des Kriegsgottes

Auf der 6. Stufe kannst du einer Kreatur, die sich innerhalb von 9 m befindet und einen Angriffswurf ausführt, einen Bonus von +10 auf diesen Wurf verleihen, indem du dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren anwendest. Du triffst diese Entscheidung, nachdem du das Ergebnis des Wurfs siehst, jedoch bevor der SL dir mitteilt, ob der Angriff getroffen oder verfehlt hat.

### Göttlicher Schlag

Auf der 8. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du bei einem erfolgreichen Waffenangriff 1W8 zusätzlichen Schaden verursachen, der dem Schadenstyp deiner Waffe entspricht. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

### Verkörperung der Schlacht

Auf der 17. Stufe erhältst du eine Resistenz gegen Wucht-, Stich-, und Hiebschaden von nicht-magischen Waffen.

## Domäne des Lebens

Die Domäne des Lebens konzentriert sich auf die schöpferische und pulsierende Energie, die allem Lebendigen innewohnt – eine der grundlegenden Kräfte des Universums. Die Götter des Lebens fördern Vitalität und Gesundheit und stellen sich den Mächten des Todes, besonders den Untoten, entgegen.

Nahezu jede nicht böse Gottheit kann Einfluss auf diese Domäne beanspruchen, besonders die Götter der Landwirtschaft (wie etwa Chauntea, Arawai und Demeter), Sonnengötter (wie etwa Lathander, Pelor und Re-Horachti), Götter der Heilung oder der Ausdauer (wie etwa Ilmater, Mishakal, Apollo und Dian Cecht) sowie Götter des Heimes und der Gemeinschaft (wie etwa Hestia, Hathor und Boldrei).

### Domänenzauber des Lebens

| Klerikerstufe | Zauber |
|---|---|
| 1 | *Segnen, Wunden heilen* |
| 3 | *Schwache Genesung, Waffe des Glaubens* |
| 5 | *Leuchtfeuer der Hoffnung, Wiederbeleben* |
| 7 | *Todesschutz, Hüter des Glaubens* |
| 9 | *Massen-Wunden Heilen, Tote erwecken* |

### Zusätzliche Übung

Wählst du diese Domäne auf der 1. Stufe, wirst du geübt im Umgang mit schweren Rüstungen.

### Jünger des Lebens

Ebenfalls mit der 1. Stufe werden deine Heilzauber effektiver. Immer wenn du einen Zauber des 1. Grades oder höher wirkst, der bei einer Kreatur Trefferpunkte wiederherstellt, erhält diese zusätzliche Trefferpunkte in Höhe von 2 + dem Grad des Zaubers zurück.

### Göttliche Macht fokussieren: Leben erhalten

Von der 2. Stufe an kannst du eine Welle göttlicher Macht hervorrufen, die schwerste Verletzungen zu heilen vermag. Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und setzt dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren ein, um eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe deiner Stufe als Kleriker mal 5 wiederherzustellen. Als Ziel bestimmst du innerhalb von 9 m beliebig viele Kreaturen, unter denen du die Trefferpunkte aufteilst. Diese Fähigkeit kann keine Trefferpunkte über die Hälfte des Trefferpunktemaximums hinaus zurückgeben und wirkt nicht bei Konstrukten und Untoten.

### Gesegneter Heiler

Ab der 6. Stufe betreffen die Heilzauber, die du auf andere wirkst, auch dich selbst. Solltest du einen Heilzauber des 1. Grades oder höher auf eine Kreatur wirken, die nicht du selbst bist, erhältst du Trefferpunkte in Höhe von 2 + dem Grad des Zaubers zurück.

### Göttlicher Schlag

Auf Stufe 8 erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du bei einem erfolgreichen Waffenangriff dem Ziel zusätzlich 1W8 gleißenden Schaden zufügen. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

### Überlegene Heilung

Sollst du normalerweise mit einem oder mehreren Würfeln bestimmen, wie viele Trefferpunkte du mit einem Zauber wiederherstellst, kannst du ab Stufe 17 stattdessen das höchstmögliche Ergebnis für jeden Würfel verwenden. Beispielsweise heilst du bei einer Kreatur anstatt 2W6 Trefferpunkte nun 12 Trefferpunkte.

## Domäne des Lichts

Götter des Lichts (wie Helm, Lathander, Pholtus, Branchala, Die Silberne Flamme, Belenus, Apollo und Re-Horachti) verkörpern die Ideale der Wiedergeburt und der Erneuerung, der Wahrheit, der Wachsamkeit und der Schönheit, wobei sie oft das Symbol der Sonne verwenden. Manche dieser Götter werden als die Sonne selbst dargestellt oder als Wagenlenker, der diese auf ihrem Weg über den Himmel führt. Andere sind unermüdliche Wächter, deren Blick jeden Schatten durchdringt und jede Täuschung durchschaut. Einige sind Beschützer der Schönheit und der Kunstfertigkeit und lehren, dass die Künste ein Weg zur Verbesserung der Seele sind. Kleriker eines Gottes des Lichts sind erleuchtete Seelen, die durchdrungen sind vom Glanz und der Kraft der scharfsichtigen Vision ihres Gottes, damit beauftragt, Lügen aufzudecken und die Dunkelheit mit leuchtender Flamme zu vertreiben.

### Domänenzauber des Lichts

| Klerikerstufe | Zauber |
|---|---|
| 1 | *Brennende Hände, Feenfeuer* |
| 3 | *Sengender Strahl, Flammenkugel* |
| 5 | *Tageslicht, Feuerball* |
| 7 | *Hüter des Glaubens, Feuerwand* |
| 9 | *Ausspähung, Flammenschlag* |

### Zusätzlicher Zaubertrick

Bei der Wahl dieser Domäne auf der 1. Stufe erhältst du den Zaubertrick *Licht*, falls du ihn nicht bereits beherrschst.

### Schützendes Flackern

Ebenfalls ab der 1. Stufe kannst du zwischen dir und einer angreifenden Kreatur ein göttliches Licht erscheinen lassen. Greift dich innerhalb von 9 m eine Kreatur an, die du sehen kannst, darfst du deine Reaktion dazu verwenden, den Angreifer bei seinem Wurf im Nachteil sein zu lassen, indem du ein grelles Licht vor ihm aufflackern lässt. Du kannst diese Fähigkeit vor oder nach dem gegnerischen Angriffswurf ausführen, musst es jedoch bevor die Auswirkungen des Angriffs angewendet werden. Eine Kreatur, die



nicht geblendet werden kann, ist gegen diesen Effekt immun.

Du kannst diese Fähigkeit so viele Male einsetzen, wie es deinem Weisheitsmodifikator entspricht (mindestens 1). Alle verbrauchten Anwendungen dieser Fähigkeit stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

### Göttliche Macht fokussieren: Strahlen des Sonnenaufgangs

Ab der 2. Stufe kannst du Sonnenlicht erstrahlen lassen und damit Dunkelheit vertreiben und Feinden gleißenden Schaden zufügen. Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und setzt dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren ein, um jegliche magische Dunkelheit innerhalb von 9 m zu bannen. Zusätzlich muss jede feindliche Kreatur in diesem Umkreis einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur gleißenden Schaden in Höhe von 2W10 + deiner Stufe als Kleriker, oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur in vollständiger Deckung ist von diesem Effekt nicht betroffen.

### Verbessertes Flackern

Beginnend mit Stufe 6 kannst du dein Schützendes Flackern einsetzen, um deinen Verbündeten beizustehen. Du darfst die Fähigkeit auch anwenden, wenn innerhalb von 9 m eine feindliche Kreatur, die du sehen kannst, eine andere Kreatur als dich selbst angreift.

### Verstärkte Zaubertricks

Ab der 8. Stufe darfst du deinen Weisheitsmodifikator auf den Schaden anrechnen, den du mit einem Klerikerzaubertrick zufügst.

### Korona des Lichts

Ab der 17. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um eine Aura aus Sonnenlicht hervorzurufen, die für 1 Minute bestehen bleibt oder bis du sie mit einer weiteren Aktion auflöst. Du strahlst in einem Radius von 18 m helles Licht aus und verbreitest 9 m darüber hinaus dämmriges Licht. Deine Gegner, die sich im hellen Licht befinden, sind im Nachteil bei ihren Rettungswürfen gegen alle Zauber, die gleißenden Schaden oder Feuerschaden verursachen.

## Domäne der List

Götter der List (wie Tymora, Beshaba, Olidammara, Der Reisende, Garl Glittergold und Loki) sind Unruhestifter und Aufwiegler, die in einem ständigen Wettstreit mit der anerkannten Ordnung der Götter und der Sterblichen stehen. Sie sind die Schutzherren der Diebe, der Spieler, der Rebellen, der Freigeister und der Halunken. Ihre Kleriker sind eine störende Macht in der zivilisierten Welt. Sie verspotten die Stolzen, stürzen Tyrannen, bestehlen die Reichen, befreien Gefangene und missachten sinnbefreite Traditionen. Sie ziehen List, Streiche, Täuschung und Diebstahl einer direkten Konfrontation vor.

### Domänenzauber der List

| Klerikerstufe | Zauber |
|---|---|
| 1 | *Person bezaubern, Selbstverkleidung* |
| 3 | *Spiegelbilder, Spurloses Gehen* |
| 5 | *Flimmern, Magie bannen* |
| 7 | *Dimensionstür, Verwandlung* |
| 9 | *Person beherrschen, Erinnerung verändern* |

### Segen der List

Wählst du diese Domäne auf der 1. Stufe, kannst du als Aktion eine bereitwillige Kreatur berühren, die nicht du selbst bist, und ihr einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) verleihen. Diese Segnung hält für 1 Stunde an oder bis du diese Fähigkeit erneut anwendest.

### Göttliche Macht fokussieren: Abbild beschwören

Beginnend mit der 2. Stufe kannst du dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu verwenden, um ein illusionäres Abbild deiner selbst zu erschaffen. Als Aktion rufst du eine perfekte Illusion von dir hervor, die für 1 Minute bestehen bleibt oder bis du dich nicht mehr konzentrierst (als ob du dich auf einen Zauber konzentrieren würdest). Die Illusion erscheint in einem freien Bereich, den du sehen kannst, innerhalb eines 9-m-Radius um dich. Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Illusion bis zu 9 m an einen Ort bewegen, den du sehen kannst, der sich aber nicht weiter als 36 m von dir entfernt befindet. Für die Dauer der Illusion kannst du Zauber wirken, als ob du an der Stelle der Illusion stehen würdest, doch du musst deine eigenen Sinne verwenden. Außerdem bist du im Vorteil bei Angriffswürfen auf eine Kreatur, die 1,50 m von dir und der Illusion entfernt ist, da diese das Ziel ablenkt.

### Göttliche Macht fokussieren: Schattenmantel

Ab der 6. Stufe kannst du dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu verwenden, um mit den Schatten zu verschmelzen. Als Aktion wirst du bis zum Ende deines nächsten Zuges unsichtbar. Du wirst wieder sichtbar, wenn du angreifst oder zauberst.

### Göttlicher Schlag

Auf der 8. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du bei einem erfolgreichen Waffenangriff 1W8 zusätzlichen Giftschaden verursachen. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

### Verbessertes Abbild

Auf der 17. Stufe kannst du bis zu vier Abbilder deiner selbst erschaffen (anstatt nur einem), wenn du das Merkmal Göttliche Macht fokussieren: Abbild beschwören anwendest. Als Bonusaktion kannst du jedes einzelne bis zu 9 m bewegen. Keins der Abbilder darf sich weiter als 36 m von dir entfernen.

## Domäne der Natur

Gottheiten der Natur sind so unterschiedlich wie die natürliche Welt selbst, von den undurchschaubaren Göttern der dichten Wälder (wie Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor und Pan) bis zu freundlichen Gottheiten, die insbesondere mit Quellen und Hainen in Verbindung gebracht werden (wie Eldath). Druiden verehren die Natur als Ganzes und könnten einer dieser Gottheiten dienen, indem sie mysteriöse Riten durchführen und uralte Gebete in ihrer eigenen Geheimsprache rezitieren. Doch viele dieser Götter haben in ihren Diensten auch Kleriker, Helden, welche die Interessen ihrer Gottheit aktiver vorantreiben. Diese Kleriker könnten böse Monstrositäten jagen, welche plündernd ein Waldgebiet verwüsten, die Ernte der Gläubigen segnen oder die Felder derer verdorren lassen, die den Zorn der Götter auf sich gezogen haben.

### Domänenzauber der Natur

| Klerikerstufe | Zauber |
|---|---|
| 1 | *Tierfreundschaft, Mit Tieren sprechen* |
| 3 | *Dornenwuchs, Rindenhaut* |
| 5 | *Pflanzenwachstum, Windwall* |
| 7 | *Tier beherrschen, Schlingranke* |
| 9 | *Hölzerner Weg, Insektenplage* |

### Gefolgsmann der Natur

Auf der 1. Stufe lernst du einen Druidenzaubertrick deiner Wahl. Du bist außerdem geübt in einer der folgenden Fertigkeiten: Mit Tieren umgehen, Naturkunde oder Überlebenskunst.

### Zusätzliche Übung

Ebenfalls ab der 1. Stufe bist du geübt im Umgang mit schweren Rüstungen.

### Göttliche Macht fokussieren: Tiere und Pflanzen bezaubern

Mit Erreichen der 2. Stufe kannst du deine göttliche Macht nutzen, um Tiere und Pflanzen zu bezaubern. Als Aktion kannst du dein heiliges Symbol zeigen, den Namen deiner Gottheit anrufen und dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren einsetzen. Jedes Tier und jede Pflanze im Umkreis von 9 m muss daraufhin einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist die Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet von dir bezaubert. Während sie von dir bezaubert ist, reagiert sie freundlich auf dich und andere Kreaturen, die du bestimmst.

### Elementarkräfte mässigen

Ab Stufe 6 kannst du deine Reaktion dazu verwenden, um dir oder einer Kreatur innerhalb von 9 m eine Resistenz gegen Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Schallschaden zu verleihen, sobald sie diesen erleidet. Die Resistenz gilt nur für die Dauer der Schadensabwicklung.

### Göttlicher Schlag

Auf der 8. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du mit einem erfolgreichen Waffenangriff 1W8 zusätzlichen Kälte-, Feuer- oder Blitzschaden (frei wählbar) verursachen. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

### Herr der Natur

Ab Stufe 17 bist du in der Lage, Pflanzen und Tiere zu befehligen, die von deinem Merkmal Göttliche Macht fokussieren: Tiere und Pflanzen bezaubern betroffen sind. Du kannst in deinem Zug eine Bonusaktion ausführen, um jeder bezauberten Kreatur verbal zu befehlen, welche Handlung sie in ihrem nächsten Zug ausführen soll.

## Domäne des Sturms

Götter, deren Portfolio die Domäne des Sturms beinhaltet, (wie Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, Der Verschlinger, Zeus und Thor) herrschen über Gewitter, das Meer und den Himmel. Dazu gehören Götter des Blitzes und des Donners, Götter der Erdbeben, einige Feuergötter und bestimmte Gottheiten der physischen Stärke und des Mutes. In einigen Pantheons herrscht ein Gott dieser Domäne über die anderen Gottheiten und ist für seine schlagkräftige Gerechtigkeit bekannt, die er durch einen Donnerkeil vollstreckt. Bei seefahrenden Völkern sind Götter dieser Domäne die Beherrscher der Fluten und Schutzherren der Matrosen. Sturmgötter schicken ihre Kleriker, um das gemeine Volk in Furcht zu versetzen, entweder um es auf dem rechten Pfad zu halten oder um es zu Opfergaben zu ermutigen, mit denen der göttliche Zorn abgewendet werden kann.

### Domänenzauber des Sturms

| Klerikerstufe | Zauber |
|---|---|
| 1 | *Nebelwolke, Donnerwoge* |
| 3 | *Windstoß, Zerbersten* |
| 5 | *Blitze herbeirufen, Schneesturm* |
| 7 | *Eissturm, Wasser kontrollieren* |
| 9 | *Insektenplage, Zerstörerische Woge* |

### Zusätzliche Übung

Ab der 1. Stufe bist du geübt im Umgang mit Kriegswaffen und schweren Rüstungen.

### Zorn des Sturms

Ebenfalls ab der 1. Stufe kannst du deine Angreifer mit einem Donnergrollen in die Schranken weisen. Trifft dich der Angriff einer Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 1,50 m befindet, kannst du deine Reaktion verwenden, um die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen zu lassen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 2W8 Schall- oder Blitzschaden (frei wählbar), oder die Hälfte des Schadens bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Du kannst diese Fähigkeit so oft einsetzen, wie es deinem Weisheitsmodifikator (mindestens 1) entspricht. Alle verbrauchten Anwendungen dieser Fähigkeit stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.



### Göttliche Macht fokussieren: Vernichtender Zorn

Ab der 2. Stufe kannst du die Macht deines Gottes einsetzen, um die Kraft des Sturms mit hemmungslosem Zorn zuschlagen zu lassen. Wenn du Blitz- oder Schallschaden auswürfelst, kannst du Göttliche Macht fokussieren dazu verwenden, um den höchstmöglichen Schaden zu verursachen, anstatt zu würfeln.

### Blitzeinschlag

Von Stufe 6 an kannst du eine Kreatur der Größenkategorie groß oder kleiner, der du Blitzschaden zufügst, zusätzlich 3 m von dir wegstoßen.

### Göttlicher Schlag

Auf der 8. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du mit einem erfolgreichen Waffenangriff 1W8 zusätzlichen Schallschaden verursachen. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

### Sturmgeboren

Mit Stufe 17 verleiht dir die Macht deines Sturmgottes die Fähigkeit, dich mit den Winden in die Lüfte zu erheben. Immer wenn du dich nicht in einer unterirdischen Umgebung oder einem Gebäude aufhältst, darfst du mit einer Flugbewegungsrate fliegen, die deiner aktuellen Bewegungsrate entspricht.

## Domäne des Wissens

Die Götter des Wissens (wie Oghma, Boccob, Gilean, Aureon und Thoth) schätzen Gelehrsamkeit und Verstand über alles. Manche lehren, dass man Wissen sammeln und an Universitäten und in Bibliotheken teilen soll, andere horten es und behalten dessen Geheimnisse für sich. Einige Gottheiten versprechen ihren Anhängern ungeheure Macht, wenn sie die Rätsel des Multiversums entschlüsseln. Kleriker dieser Götter studieren geheimes Wissen, sammeln alte Folianten, stoßen an die verborgenen Orte der Welt vor und lernen, so viel sie können. Manche Götter des Wissens fördern die praktischen Kenntnisse des Handwerks und den Erfindungsreichtum (wie die Schmiedegottheiten Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaistos und Goibniu).

### Domänenzauber des Wissens

| Klerikerstufe | Zauber |
|---|---|
| 1 | *Befehl, Identifizieren* |
| 3 | *Einflüsterung, Vorahnung* |
| 5 | *Mit Toten sprechen, Unauffindbarkeit* |
| 7 | *Arkanes Auge, Verwirrung* |
| 9 | *Ausspähung, Sagenkunde* |

### Segen des Wissens

Auf Stufe 1 lernst du zwei Sprachen deiner Wahl. Außerdem bist du geübt in zwei der folgenden Fertigkeiten: Arkane Kunde, Geschichte, Naturkunde und Religion. Wendest du eine der gewählten Fertigkeiten an, wird dein Übungsbonus verdoppelt.

### Göttliche Macht fokussieren: Wissen der Zeitalter

Ab Stufe 2 kannst du aus der göttlichen Quelle des Wissens schöpfen. Als Aktion wählst du eine Fertigkeit oder ein Werkzeug und setzt dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren ein. Für die folgenden 10 Minuten bist du geübt in der gewählten Fertigkeit oder im Umgang mit dem Werkzeug.

### Göttliche Macht fokussieren: Gedanken lesen

Auf Stufe 6 kannst du dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren einsetzen, um die Gedanken einer Kreatur zu lesen. Du kannst diesen Zugang zum Bewusstsein der Kreatur auch nutzen, um sie zu befehligen. Wähle als Aktion eine Kreatur innerhalb von 18 m, die du sehen kannst. Diese muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Gelingt ihr der Rettungswurf, kannst du die Fähigkeit bis zum Abschluss einer langen Rast nicht mehr auf diese Kreatur anwenden. Bei einem Misserfolg bist du in der Lage, die oberflächlichen Gedanken der Kreatur zu lesen (ihre Gefühle und worüber sie im Augenblick aktiv nachdenkt), solange sie nicht weiter als 18 m von dir entfernt ist. Dieser Effekt hält für 1 Minute an. Während dieser Zeit kannst du deine Aktion aufwenden, um den Effekt zu beenden und den Zauber *Einflüsterung* auf die Kreatur zu wirken, ohne dass du dafür einen Zauberplatz verbrauchen musst. Dem Ziel misslingt der Rettungswurf gegen den Zauber automatisch.



### Verstärkte Zaubertricks

Ab der 8. Stufe darfst du deinen Weisheitsmodifikator zu dem Schaden addieren, den du mit Klerikerzaubertricks verursachst.

### Visionen der Vergangenheit

Ab Stufe 17 kannst du einen schemenhaften Blick in die Vergangenheit werfen, die mit deiner unmittelbaren Umgebung in Verbindung steht oder mit einem Objekt, das du in der Hand hältst. Verbringst du mindestens 1 Minute in Meditation oder im Gebet, empfängst du traumartige, schattenhafte Bilder vergangener Ereignisse. Du kannst so viele Minuten in dieser Einkehr verharren, wie es der Höhe deines Weisheitsmodifikators entspricht. Während der gesamten Dauer musst du konzentriert bleiben (als ob du dich auf einen Zauber konzentrieren würdest). Hast du diese Fähigkeit eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

***Objekt lesen:*** Hältst du ein Objekt, während du meditierst, hast du Visionen zu dessen früheren Besitzern. Nach 1 Minute Meditation erfährst du, wie der Besitzer an das Objekt gelangt ist und wie er es verloren hat. Außerdem siehst du das jüngste und einschneidenste Ereignis, bei dem Objekt und Besitzer involviert waren. Falls das Objekt in der jüngeren Vergangenheit von weiteren Kreaturen besessen wurde (innerhalb von Tagen in Höhe deines Weisheitsmodifikators), kannst du 1 zusätzliche Minute je weiterem Besitzer meditieren, um das Gleiche über sie zu erfahren.

***Gebiet lesen:*** Während du meditierst, siehst du Visionen von Ereignissen, die sich kürzlich in deiner direkten Umgebung abgespielt haben (einem Raum, einer Straße, einem Tunnel, einer Lichtung oder dergleichen, im Umfang eines 15-m-Würfels). Die Vision reicht eine Anzahl von Tagen zurück, die der Höhe deines Weisheitsmodifikators entspricht. Für jede Minute, die du meditierst, erfährst du ein wichtiges Ereignis, angefangen mit dem jüngsten. Wichtige Ereignisse sind solche, bei denen starke Emotionen involviert waren, etwa ein Kampf oder ein Verrat, eine Hochzeit, ein Mord, eine Geburt oder eine Beerdigung. Es kann sich allerdings auch um alltäglichere Ereignisse handeln, die trotzdem wichtig für deine derzeitige Situation sind.

# Magier

In silberne Roben gekleidet, die ihren Rang kennzeichnen, schließt eine Elfe die Augen, um die Ablenkungen des Schlachtfeldes auszublenden, und beginnt ihren leisen Gesang. Mit einer kurzen Geste ihres Fingers beendet sie den Zauber und schießt einen winzigen Tropfen Feuer auf die Ränge der Feinde, wo er in ein Inferno ausbricht und die Soldaten in Flammen hüllt.

Wieder und wieder prüft ein Mensch seine Kreidezeichnungen, die auf dem blanken Steinboden einen komplizierten magischen Kreis beschreiben. Dann streut er behutsam Eisenstaub entlang jeder feinen Linie und jedes geschwungenen Bogens. Als der Kreis fertig ist, stimmt er einen langen dröhnenden Gesang an. Ein Loch tiefster Schwärze tut sich im Kreis auf und trägt einen Hauch von Schwefel aus der anderweltlichen Ebene herüber, die er offenbart.

Auf einer Kreuzung in einem Gewölbe kniend, wirft ein Gnom eine Handvoll kleiner Knochen, die mit mystischen Symbolen beschriftet sind, und murmelt Worte der Macht. Er schließt seine Augen, um die Visionen klarer erkennen zu können, dann nickt er langsam, öffnet die Augen wieder und deutet in Richtung des linken Durchgangs.

Magier sind herausragende Zauberwirker, deren Sprüche sie definieren und als Klasse vereinen. An dem subtilen Geflecht magischer Energien zehrend, das den gesamten Kosmos durchdringt, rufen Magier explodierendes Feuer und züngelnde Blitze hervor, erschaffen unterschwellige Täuschung und erzwingen brutale Gedankenkontrolle. Ihre Zauberkunst beschwört Monster aus anderen Existenzebenen, erlaubt ihnen einen Blick in die Zukunft und macht aus getöteten Gegnern willenlose Zombies. Ihre mächtigen Sprüche verwandeln eine Substanz in eine andere, rufen Meteore vom Himmel herab oder öffnen Portale zu anderen Welten.

## Gelehrte des Arkanen

Wild und rätselhaft, vielfältig in Form und Funktion, zieht die Magie mit ihrer Macht Studenten in den Bann, die ihre Geheimnisse zu meistern versuchen. Manche streben gar danach, wie Götter zu werden und die Realität selbst zu gestalten. Obwohl das Wirken eines typischen Zaubers nur wenig mehr als das Murmeln einiger fremdartiger Wörter, fahrige Gesten und eine Prise oder einen Klumpen eines exotischen Materials erfordert, lassen diese oberflächlichen Komponenten kaum die Expertise erkennen, die erst durch jahrelanges Üben und unzählige Stunden des Studiums erreicht wird.

Magier leben und sterben für ihre Zauber. Alles andere ist zweitrangig. Sie eignen sich neue Sprüche an, indem sie experimentieren und an Erfahrung gewinnen, oder lernen sie von anderen Magiern, aus alten Folianten und Aufzeichnungen oder von uralten Kreaturen (wie zum Beispiel den Feen), die mit der Magie vertraut sind.

### Der Magier

| Stufe | Übungsbonus | Merkmale | Bekannte Zaubertricks | – Zauberplätze pro Grad – 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Zauberwirken, Arkane Erholung | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Arkane Tradition | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | +2 | — | 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Attributswerterhöhung | 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +3 | — | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | Merkmal: Arkane Tradition | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | +3 | Attributswerterhöhung | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | +4 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | +4 | Merkmal: Arkane Tradition | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | +4 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | +4 | Attributswerterhöhung | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | +5 | Merkmal: Arkane Tradition | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | +5 | Attributswerterhöhung | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | +6 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Zaubermeisterschaft | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Attributswerterhöhung | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Lieblingszauber | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

## Die Verlockungen des Wissens

Das Leben eines Magiers ist selten gewöhnlich. Als Weiser oder als Dozent an einer Universität oder in einer Bibliothek zu arbeiten und andere die Geheimnisse des Multiversums zu lehren, kommt für einen Magier am ehesten einem herkömmliches Leben nahe. Einige bieten ihre Dienste als Hellseher an oder dienen in militärischen Streitkräften. Manche gehen auch einem Leben als Kriminelle nach oder streben nach Einfluss und Herrschaft.

Doch die Verlockungen von Wissen und Macht rufen selbst den biedersten Magier aus der Sicherheit seiner Bibliothek oder seines Laboratoriums in verfallene Ruinen und verlassene Städte. Die meisten Magier glauben daran, dass frühere Zauberwirker in den uralten Zivilisationen die Geheimnisse der Magie kannten, welche aber im Laufe der Zeit verloren gingen. Diese wiederzuentdecken, könnte den Weg zu einer Macht ebnen, die größer ist als jede bekannte Ausprägung der Magie.

## Einen Magier erschaffen

Erschaffst du einen Magier, überlege dir eine Hintergrundgeschichte, die von mindestens einem außergewöhnlichen Ereignis beherrscht wird. Wie kam dein Charakter das erste Mal in Kontakt mit Magie? Wie hat er entdeckt, dass er eine Neigung dazu besitzt? Hat er ein angeborenes Talent oder musste er viel und intensiv üben? Ist er einem magischen Wesen begegnet, das ihm die Grundlagen der Zauberkunst beibrachte, oder lernte er sie aus einem uralten Wälzer, den er im Staub einer vergessenen Ruine fand?

Was hat deinen Charakter dazu veranlasst, sein sicheres Leben des Studiums aufzugeben? Hat das Wissen der Folianten ihm einen Vorgeschmack auf größere Macht gegeben und ist er hungrig nach mehr geworden? Hörte er von einer geheimen Sammlung uralter Bücher, die noch nicht von einem anderen Magier geplündert wurde? Vielleicht kann dein Charakter es auch kaum erwarten, seine neu gefundenen magischen Fähigkeiten im Angesicht der Gefahr einzusetzen?

### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Intelligenz, deinen zweithöchsten auf Konstitution oder Geschicklichkeit. Wenn du dich der Schule der Verzauberungen anschließen möchtest, solltest du Charisma zu deinem zweithöchsten Attribut machen. Wähle zusätzlich den Hintergrund Weiser. Entscheide dich außerdem für die Zaubertricks *Magierhand*, *Licht* und *Kältestrahl*, zusammen mit den folgenden Zaubern des 1. Grades: *Brennende Hände, Person bezaubern, Federfall, Magierrüstung, Magisches Geschoss* und *Schlaf*.

# Klassenmerkmale

Als Magier erhältst du folgende Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W6 pro Stufe als Magier

**Trefferpunkte auf der 1. Stufe:** 6 + dein Konstitutionsmodifikator

**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W6 (oder 4) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Magier über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** keine

**Waffen:** Dolche, Wurfpfeile, Schleudern, Kampfstäbe, leichte Armbrüste

**Werkzeuge:** keine

**Rettungswürfe:** Intelligenz, Weisheit

**Fertigkeiten:** zwei nach Wahl: Arkane Kunde, Geschichte, Heilkunde, Motiv erkennen, Nachforschungen, Religion

### Ausrüstung

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

- *(a)* ein Kampfstab oder *(b)* ein Dolch,
- *(a)* ein Materialkomponentenbeutel oder *(b)* ein arkaner Fokus,
- *(a)* eine Gelehrtenausrüstung oder *(b)* eine Entdeckerausrüstung,
- ein Zauberbuch.

#### Dein Zauberbuch

Die Zaubersprüche, die du deinem Zauberbuch bei einem Stufenaufstieg hinzufügst, spiegeln deine arkanen Forschungen wider, die du neben deinem Leben als Abenteurer durchführst. Ebenfalls stellen sie deine Erkenntnisse dar, die du mit der Zeit über die Natur des Multiversums erlangst. Es kann sein, dass du im Laufe deiner Abenteuer weitere Zauber findest. Du könntest einen Spruch in der Truhe eines bösen Magiers entdecken, auf eine Schriftrolle aufgezeichent, oder in einem verstaubten Folianten in einer uralten Bibliothek.

***Einen Zauber in das Buch kopieren:*** Wenn du einen Magierzauber des 1. oder eines höheren Grades findest, kannst du ihn deinem Zauberbuch hinzufügen, falls er einem Grad entspricht, den du bereits vorbereiten kannst. Außerdem musst du Zeit aufbringen, um ihn zu entschlüsseln und zu kopieren.

Das Kopieren des Zaubers beinhaltet, dass du dessen Grundform reproduzierst und das einzigartige Zeichensystem entschlüsselst, das der Magier verwendete, der ihn aufschrieb. Du musst den Zauber üben, bis du den nötigen Klang der Worte triffst und die Gesten verstehst, erst dann kannst du ihn in dein Buch übertragen, wobei du dein eigenes Zeichensystem verwendest.

Für jeden Grad des Zaubers nimmt dieser Prozess 2 Stunden in Anspruch und kostet 50 GM. Die Kosten decken die spezielle Tinte ab, die du zum Niederschreiben benötigst, und die Materialkomponenten, die du verbrauchst, um den Zauber zu meistern, während du mit ihm experimentierst. Sobald du sowohl die Zeit als auch das Geld aufgebracht hast, kannst du den Spruch wie jeden anderen, der dir bereits bekannt ist, im Zauberbuch vorbereiten.

***Das Zauberbuch ersetzen:*** Du kannst einen Zauber von deinem eigenen Buch in ein anderes übertragen, beispielsweise um eine Kopie anzufertigen. Dabei gehst du genauso vor wie bei einem neuen Zauber, nur dass die Ausführung schneller und leichter ist, da du dein eigenes Zeichensystem verstehst und du bereits weißt, wie man den Spruch wirkt. Du musst lediglich 1 Stunde und 10 GM pro Grad des zu kopierenden Zaubers aufwenden.

Wenn du dein Zauberbuch verlierst, kannst du diese Methode verwenden, um deine vorbereiteten Sprüche in ein neues Buch zu übertragen. Die übrigen verlorenen Zauber musst du dir jedoch auf herkömmliche Weise wiederbeschaffen, also indem du sie eneut findest oder von anderen Magiern kopierst. Aus diesem Grund bewahren viele Magier eine Abschrift ihres Zauberbuches an einem geschützten Ort auf.

***Das Erscheinungsbild des Buches:*** Dein Zauberbuch ist eine einzigartige Zusammenstellung von Zaubersprüchen, dessen Randnotizen und Verzierungen deine Persönlichkeit widerspiegeln. Es könnte ein schlichter, funktionaler Lederband sein, den du als Geschenk von deinem Meister erhalten hast, oder ein kunstvoll gebundenes Buch mit Goldschnitt, das du in einer uralten Bibliothek gefunden hast. Vielleicht ist es sogar eine lose Ansammlung unordentlicher Notizen, da dir dein eigentliches Zauberbuch durch ein Missgeschick verloren ging.

## Zauberwirken

Als Studierender der arkanen Magie besitzt du ein Zauberbuch, das die ersten Funken deiner zukünftigen Macht enthält. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken" und für die Zauberliste des Magiers Kapitel 11 „Zauber".

### Zaubertricks

Auf der 1. Stufe beherrschst du drei beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Magiers. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Magiers angegeben ist.

### Zauberbuch

Auf Stufe 1 besitzt du ein Zauberbuch, das sechs Magierzauber des 1. Grades umfasst. In diesem hältst du alle dir dir bekannten Magierzauber fest, außer Zaubertricks, diese wirkst du aus dem Gedächtnis.

### Vorbereiten und Wirken von Zaubern

Du musst Zaubersprüche vorbereiten, um sie wirken zu können. Wähle dazu aus deinem Zauberbuch eine Anzahl von Magierzaubern, die deiner Stufe als Magier + deinem Intelligenzmodifikator entspricht (mindestens 1), und notiere sie in einer Liste. Du kannst nur Sprüche aussuchen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt.

Bist du zum Beispiel ein Magier der 3. Stufe, verfügst du über vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei des 2. Grades. Bei einem Intelligenzwert von 16 kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs beliebige Sprüche (Stufe 3 + Modifikator 3) des 1. oder 2. Grades aus deinem Zauberbuch umfassen.

Die Aufstiegstabelle des Magiers gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen Spruch aus deiner Liste vorbereiteter Zauber zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Hast du beispielsweise den Zauber *Magisches Geschoss* des 1. Grades vorbereitet, kannst du sowohl einen Zauberplatz des 1. Grades als auch einen des 2. Grades verwenden, um *Magisches Geschoss* zu wirken.

Einen Spruch zu wirken, entfernt ihn nicht von deiner Liste der vorbereiteten Zauber. Diese kannst du nach jeder langen Rast ändern. Eine neue Liste vorzubereiten, erfordert mindestens 1 Minute je Zaubergrad pro Spruch, die du damit verbringst, dein Zauberbuch zu studieren und dir die Gesten und Gesänge einzuprägen, die zum Wirken der Zauber nötig sind.

### Attribut zum Zauberwirken

Das Attribut, mit dem du deine Magierzauber wirkst, ist Intelligenz, da du deine Sprüche durch diszipliniertes Lernen und Einprägen erlernst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Intelligenz. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Magierzauber bestimmt, ziehst du deinen Intelligenzmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Magierzaubern findet ebenfalls der Intelligenzmodifikator Anwendung.

**SG des Rettungswurfs** = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator
**Modifikator für Zauberangriffe** = dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

### Rituale wirken

Du kannst einen Magierzauber als Ritual wirken, wenn er als solches gekennzeichnet ist. Du musst einen Zauber nicht vorbereitet haben, um ihn als Ritual zu wirken.

### Zauberfokus

Als Zauberfokus für deine Magierzauber kannst du einen arkanen Fokus (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung") verwenden.

### Zauber des 1. Grades und höher lernen

Jedes Mal, wenn du eine Stufe als Magier aufsteigst, darfst du zwei neue Magierzauber in dein Zauberbuch eintragen, ohne dass du Zeit oder Geld aufzuwenden brauchst. Jeder dieser Zauber muss einem Grad entsprechen, für den du auch Zauberplätze besitzt, so wie es in der Aufstiegstabelle des Magiers angegeben ist.

Auf deinen Abenteuern könntest du neue Sprüche finden, die du deinem Zauberbuch hinzufügen kannst (siehe dazu den Kasten „Dein Zauberbuch").

## Arkane Erholung

Du hast gelernt, etwas deiner magischen Energie zurückzugewinnen, indem du dein Zauberbuch studierst. Einmal pro Tag kannst du dir im Rahmen einer kurzen Rast eine gewisse Anzahl verbrauchter Zauberplätze aussuchen, die du wiedererlangst. Die Zauberplätze dürfen zusammengenommen höchstens eine Gradzahl besitzen, die kleiner oder gleich der Hälfte deiner Stufe als Magier ist (aufgerundet). Darüber hinaus darf keiner der Zauberplätze Grad 6 oder höher sein.

Bist du beispielsweise ein Magier der 4. Stufe, kannst du bis zu zwei Grade an Zauberplätzen wiedererlangen. Du kannst also entweder zwei Zauberplätze des 1. Grades oder einen Zauberplatz des 2. Grades zurückgewinnen.

## Arkane Tradition

Beim Erreichen der 2. Stufe suchst du dir eine Arkane Tradition aus und orientierst dich dadurch in Richtung einer der acht Schulen der Magie: Bannmagie, Beschwörung, Erkenntnismagie, Verzauberung, Hervorrufung, Illusion, Nekromantie und Verwandlung. Alle werden am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben.

Deine Wahl verleiht dir auf der 2., 6., 10. und 14. Stufe jeweils ein Merkmal.

## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Zaubermeisterschaft

Auf der 18. Stufe hast du eine solche Meisterschaft in bestimmten Zaubersprüchen erlangt, dass du sie nach Belieben wirken kannst. Wähle aus deinem Zauberbuch einen Magierzauber des 1. Grades und einen des 2. Grades. Du kannst beide auf dem niedrigsten Grad wirken, ohne dafür Zauberplätze verbrauchen zu müssen, falls du sie vorbereitet hast. Du kannst die Sprüche auch auf höheren Graden wirken, musst aber wie sonst auch die dafür notwendigen Zauberplätze aufwenden. Nach 8 Stunden des Lernens darfst du einen oder beide der gewählten Zauber durch andere des gleichen Grades ersetzen.

## Lieblingszauber

Wenn du Stufe 20 erreichst, meisterst du zwei mächtige Zaubersprüche und kannst sie mit wenig Aufwand wirken. Wähle aus deinem Zauberbuch zwei Magierzauber des 3. Grades, die deine Lieblingszauber sein sollen. Diese Sprüche gelten immer als vorbereitet und zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl deiner vorbereiteten Zauber. Zusätzlich kannst du sie einmal auf dem 3. Grad wirken, ohne einen Zauberplatz verbrauchen zu müssen. Dies darfst du erst erneut, wenn du eine kurze oder lange Rast beendet hast. Du kannst die Sprüche auch auf höheren Graden wirken, musst aber wie sonst auch die dafür notwendigen Zauberplätze aufwenden.

# Arkane Traditionen

Das Studium der Zauberkunst ist uralt und reicht bis zu den frühesten Entdeckungen der Magie zurück. Es ist in den Welten von Dungeons & Dragons fest etabliert und gliedert sich in verschiedene Traditionen, die sich bestimmten Teilaspekten der Magieanwendung widmen.

Die verbreitetsten Arkanen Traditionen im Multiversum sind den acht Schulen der Magie zugeordnet. Magier in allen Zeitaltern haben Tausende von Zaubern kategorisiert und sie in acht Sparten unterteilt, die Schulen genannt werden (siehe Kapitel 10 „Zauber wirken"). Mancherorts sind diese Traditionen auch buchstäblich Schulen. Der eine Magier könnte an der Schule der Illusionen studieren, während ein anderer in derselben Stadt an der Schule der Verzauberungen lernt. Manchmal entsprechen die Schulen eher akademischen Abteilungen, mit rivalisierenden Fakultäten, die im Wettstreit um Studenten und Geldmittel stehen. Selbst Magier, die in der Abgeschiedenheit ihres eigenen Turms Anwärter ausbilden, unterteilen die Magie zu Lehrzwecken in Schulen, da die Zauber jeder einzelnen das Meistern verschiedener Techniken erfordern.

## Schule der Bannmagie

Die Schule der Bannmagie nutzt Zaubersprüche, die blockieren, auflösen und schützen. Anhänger dieser Schule sagen, dass die Essenz ihrer Tradition die Verweigerung ist, die Negation statt der Zustimmung. Trotz dieser philosophischen Grundgedanken, ist das Beenden schädlicher Effekte, das Schützen der Schwachen und das Auflösen böser Einflüsse alles andere als weltfremd. Es ist eine stolze und respektable Berufung.

Die als Bannmagier bezeichneten Anhänger dieser Schule werden gerufen, wenn böse Geister ausgetrieben werden sollen, wichtige Orte gegen magische Spionage geschützt werden müssen und wenn es darum geht, Portale in andere Ebenen der Existenz zu schließen.

### Gelehrter der Bannmagie

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Bannzaubern in dein Zauberbuch halbiert.

### Arkaner Schutz

Ab der 2. Stufe bist du in der Lage, ein schützendes Netz aus Magie um dich zu weben. Wenn du einen Bannzauber des 1. Grades oder höher wirkst, kannst du gleichzeitig einen Teil der Zauberenergie dazu verwenden, diesen magischen Schutz zu verstärken. Der Schutz hält bis zum Ende einer langen Rast an und besitzt ein Trefferpunktemaximum, das dem Doppelten der Summe aus deiner Magierstufe und deinem Intelligenzmodifikator entspricht. Jedes Mal, wenn du Schaden erleiden würdest, wird dieser stattdessen vom Schutz absorbiert.

Werden die Trefferpunkte des Schutzes auf 0 reduziert, erleidest du eventuell überzähligen Schaden selbst. Solange der Schutz 0 Trefferpunkte besitzt, kann er keinen Schaden mehr abhalten, doch seine Magie bleibt bestehen. Wirkst du einen Bannzauber, erhält der Schutz Trefferpunkte in Höhe des doppelten Grades des gewirkten Spruches zurück.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst erneut anwenden, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

### Projizierter Schutz

Angefangen mit der 6. Stufe kannst du deine Reaktion nutzen, um einer Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 9 m befindet, deinen Arkanen Schutz zu gewähren. Würde

sie Schaden erleiden, absorbiert diesen stattdessen der Schutz. Sollte das die Trefferpunkte des Schutzes auf 0 reduzieren, erleidet die Kreatur eventuell überzähligen Schaden selbst.

### Verbesserte Bannmagie

Ab der 10. Stufe darfst du deinen Übungsbonus zu den Attributswürfen addieren, die du beim Wirken eines Zaubers ablegen musst (wie etwa bei *Gegenzauber* und *Magie bannen*).

### Zauberresistenz

Von Stufe 14 an bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil. Darüber hinaus erhältst du eine Resistenz gegen den Schaden von Zaubern.

## Schule der Beschwörung

Als Beschwörer bevorzugst du Zauber, die Gegenstände und Kreaturen herbeirufen. Du kannst sich auftürmende Schwaden aus tödlichem Nebel erschaffen oder aus dem Nichts Kreaturen erscheinen lassen, die für dich kämpfen. Mit wachsender Meisterschaft lernst du Teleportationszauber, mit deren Hilfe du dich in einem Augenblick über weite Strecken fortbewegen kannst, sogar bis auf andere Ebenen der Existenz.

### Gelehrter der Beschwörungsmagie

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Beschwörungszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

### Schwächere Beschwörung

Ebenfalls ab der 2. Stufe kannst du deine Aktion einsetzen, um ein unbelebtes Objekt in deiner Hand oder an einer freien Stelle innerhalb von 3 m zu erschaffen. Dieses Objekt darf nicht größer sein als 1 m je Seitenlänge und nicht mehr als 10 Pfund wiegen. Seine Gestalt muss einem nicht-magischen Gegenstand entsprechen, den du vorher bereits gesehen hast. Das Objekt ist sichtbar magisch, da es dämmriges Licht in einem Radius von 1,50 m ausstrahlt.

Der Gegenstand verschwindet nach 1 Stunde oder wenn du diese Fähigkeit erneut einsetzt oder er Schaden nimmt.

### Wohlwollende Transposition

Angefangen mit der 6. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um dich bis zu 9 m in einen freien Bereich zu teleportieren. Alternativ kannst du dich auch an die Position einer Kreatur der Größenkategorie klein oder mittelgroß teleportieren, wenn diese es zulässt. Dadurch tauscht ihr beide die Plätze.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst nach Beenden einer langen Rast erneut anwenden oder nachdem du einen Beschwörungszauber des 1. Grades oder höher gewirkt hast.

### Konzentrierte Beschwörung

Ab der 10. Stufe kann deine Konzentration nicht mehr durch das Erleiden von Schaden unterbrochen werden, solange du dich auf einen Beschwörungszauber konzentrierst.

### Widerstandsfähige Beschwörungen

Ab der 14. Stufe erhält jede Kreatur, die du mit Hilfe eines Beschwörungszaubers erschaffst oder herbeirufst, 30 temporäre Trefferpunkte.

## Schule der Erkenntnismagie

Der Rat eines Sehers wird von Adeligen und Bauern gleichermaßen geschätzt, da sie alle ein besseres Verständnis der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft erlangen wollen. Als Seher strebst du danach, die Schleier von Zeit, Raum und Bewusstsein zu lüften. Du meisterst Zauber der Fernwahrnehmung, der übersinnlichen Erkenntnis, des Scharfsinns und der Voraussicht.



### Gelehrter der Erkenntnismagie

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Erkenntniszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

### Omen

Ebenfalls mit der Wahl dieser Schule erhältst du die Fähigkeit, Einblicke in die Zukunft zu erhaschen. Nach Beenden einer langen Rast würfelst du mit 2W20 und notierst dir die Ergebnisse. Anschließend kannst du jeden beliebigen Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf, den du selbst durchführst oder eine Kreatur, die du sehen kannst, durch eines der beiden Ergebnisse ersetzen. Du musst dich vor dem eigentlichen Wurf entscheiden, ob du die Fähigkeit einsetzen willst, und kannst sie nur einmal pro Zug anwenden.

Jede der Zahlen kann nur ein einziges Mal verwendet werden. Wenn du eine lange Rast beendest, gehen alle ungenutzten Vorzeichenergebnisse verloren.

### Ausgezeichnete Erkenntnismagie

Ab der 6. Stufe fällt dir das Wirken von Erkenntniszaubern so leicht, dass du nur noch einen Bruchteil deiner magischen Energien zum Zaubern benötigst. Wenn du einen Erkenntniszauber des 2. Grades oder höher wirkst und dabei einen Zauberplatz verbrauchst, erhältst du einen anderen bereits verbrauchten Zauberplatz zurück. Der Grad des Zauberplatzes, den du zurückerhältst, muss niedriger sein als der des gewirkten Spruches und darf nicht höher als Grad 5 sein.

### Das dritte Auge

Angefangen mit der 10. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um deine Wahrnehmungskräfte zu steigern. Wähle einen der folgenden Vorzüge. Dieser hält an, bis du kampfunfähig wirst oder eine kurze oder lange Rast beendest. Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst nach einer langen Rast erneut anwenden.

***Dunkelsicht:*** Du erhältst Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m (siehe in Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen").

***Ätherische Sicht:*** Du kannst die ätherische Ebene innerhalb von 18 m um dich herum wahrnehmen.

***Mächtiges Verständnis:*** Du kannst jede Schrift lesen.

***Unsichtbares Sehen:*** Du kannst unsichtbare Kreaturen und Gegenstände sehen, die sich innerhalb von 3 m in deiner Sichtlinie befinden.

### Mächtige Omen

Ab der 14. Stufe werden deine Träume und Visionen stärker und zeichnen in deinem Geist ein deutlicheres Bild von dem, was da kommen wird. Du würfelst ab sofort mit 3W20 (anstatt mit 2W20), wenn du dein Merkmal Omen einsetzt.

## Schule der Hervorrufung

Du konzentrierst deine Studien auf Zauber, die mächtige elementare Effekte hervorrufen, wie etwa bittere Kälte, sengende Flammen, grollenden Donner, zuckende Blitze und ätzende Säure. Manche Magier dieser Schule werden in der Armee eingesetzt, um feindliche Truppen von Weitem unter Beschuss zu nehmen. Manche nutzen ihre spektakulären Kräfte, um die Schwachen zu beschützen, während andere ihren eigenen Vorteil suchen und einen Weg als Bandit, Abenteurer oder aufstrebender Tyrann beschreiten.

### Gelehrter der Hervorrufung

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Hervorrufungszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

### Zauber formen

Ab der 2. Stufe hast du die Effekte deiner Hervorrufungszauber so unter Kontrolle, dass du Bereiche in ihnen formen kannst, in denen man vor ihren Auswirkungen sicher ist. Wenn du einen Hervorrufungszauber wirkst, der andere Kreaturen betrifft, die du sehen kannst, darfst du eine Anzahl dieser Kreaturen bestimmen, die 1 + dem Grad des Zaubers entspricht. Die ausgewählten Kreaturen schaffen ihren Rettungswurf gegen deinen Zauber automatisch und erleiden keinen Schaden, auch wenn sie normalerweise bei einem gelungenen Rettungswurf die Hälfte des Schadens erleiden würden.

### Kraftvolle Zaubertricks

Angefangen auf der 6. Stufe betreffen deine schadenverursachenden Zaubertricks sogar die Kreaturen, die der vollen Wucht deines magischen Angriffs entgehen konnten. Wenn einer Kreatur der Rettungswurf gegen deinen Zaubertrick gelingt, erleidet sie durch diesen trotzdem die Hälfte des Schadens (wenn er welchen verursacht). Allerdings wird sie von keinem der sonstigen Effekte des Zaubertricks betroffen.

### Mächtige Hervorrufung

Beginnend mit Stufe 10 kannst du einem der Schadenswürfe eines beliebigen Hervorrufungszaubers deinen Intelligenzmodifikator hinzufügen.

### Überladen

Mit Erreichen der 14. Stufe kannst du die Kraft deiner einfachen Zaubersprüche erhöhen. Wenn du einen Magierzauber des 1. bis 5. Grades wirkst, der Schaden verursacht, kannst du mit diesem maximalen Schaden anrichten. Wenn du diese Fähigkeit ein einziges Mal einsetzt, hat dies keine nachteiligen Effekte. Wendest du sie vor Beenden einer langen Rast jedoch erneut an, erleidest du 2W12 nekrotischen Schaden pro Grad des gewirkten Zaubers, sofort nachdem du ihn ausgesprochen hast. Bei jedem weiteren Einsatz vor einer langen Rast steigt der nekrotische Schaden um 1W12 pro Grad des Zaubers. Dieser Schaden ignoriert Resistenzen und Immunitäten.

## Schule der Illusion

Die Schule der Illusion beschäftigt sich mit Zaubern, welche die Sinne täuschen, den Geist verwirren und selbst die weisesten Leute hinters Licht zu führen vermögen. Deine Magie ist subtil, doch lassen die Illusionen, die dein scharfer Verstand erschafft, selbst das Unmögliche real erscheinen. Manche Illusionisten, viele gnomische Magier eingeschlossen, sind geschickte Trickser, die ihre Sprüche zur Unterhaltung einsetzen. Einige jedoch sind finstere Meister der Täuschung, die ihre Illusionen nutzen, um andere zu ihrem eigenen Vorteil zu verängstigen und hereinzulegen.

### Gelehrter der Illusionsmagie

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Illusionszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

### Verbesserte Einfache Illusion

Ebenfalls bei der Wahl dieser Schule lernst du den Zaubertrick *Einfache Illusion*. Solltest du diesen bereits beherrschen, suche dir einen beliebigen anderen Magierzaubertrick aus. Der Zaubertrick zählt nicht in Bezug auf deine maximale Anzahl bekannter Zaubertricks. Wenn du *Einfache Illusion* wirkst, kannst du mit einer Anwendung sowohl ein Geräusch als auch ein Bild erschaffen.

### Formbare Illusionen

Angefangen mit der 6. Stufe kannst du immer, wenn du einen Illusionszauber mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute oder länger wirkst, deine Aktion nutzen, um die Beschaffenheit der Illusion zu ändern (wobei du die normalen Parameter für die Illusion verwendest). Du musst die Illusion dafür sehen können.

### Illusorisches Selbst

Mit Erreichen der 10. Stufe erhältst du die Fähigkeit, ein illusorisches Duplikat deiner Selbst zu erschaffen, mit dem du nahezu reflexartig auf Gefahr reagieren kannst. Wenn eine Kreatur einen Angriffswurf gegen dich ausführt, kannst du deine Reaktion verwenden, um das illusorische Duplikat zwischen dich und den Gegner zu bewegen. Der Angriff verfehlt dich automatisch und löst das Duplikat auf.

Hast du diese Fähigkeit einmal angewendet, kannst du sie erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut einsetzen.

### Illusorische Realität

Auf der 14. Stufe erlangst du das geheime Wissen, wie du Schattenmagie in deine Illusionen einflechten kannst, um Teile von ihnen Wirklichkeit werden zu lassen. Wenn du einen Illusionszauber des 1. Grades oder höher wirkst, kannst du dir ein nicht-magisches unbelebtes Objekt aussuchen, das Teil der Illusion ist, und dieses real werden lassen. Diesen Effekt kannst du als Bonusaktion in deinem Zug nutzen, während der Zauber anhält. Das Objekt bleibt für 1 Minute real. Beispielsweise kannst du so die Illusion einer Brücke schaffen, die über einen Abgrund führt, und sie dann lange genug real werden lassen, damit deine Verbündeten sie überqueren können.

Das Objekt kann keinen Schaden verursachen oder eine Kreatur auf andere Weise direkt verletzen.

## Schule der Nekromantie

Die Schule der Nekromantie erforscht die kosmischen Kräfte des Lebens, des Todes und des Untodes. Beim Vertiefen deiner Studien in dieser Tradition lernst du die Energien zu manipulieren, die alle Dinge am Leben erhalten. Mit zunehmendem Wissen vermagst du die Lebenskraft einer Kreatur anzuzapfen, während deine Magie ihren Körper zerstört. Dabei bist du in der Lage, diese Lebensenergie in magische Kraft umzuwandeln, die du beeinflussen kannst.

Die meisten Leute sehen Nekromanten als Bedrohung an oder sogar als niederträchtig, da sie schnell mit dem Tod in Verbindung gebracht werden. Nicht alle Nekromanten sind böse, doch die Mächte, die sie zu beherrschen versuchen, gelten in den meisten Gesellschaften als Tabu.

### Gelehrter der Nekromantie

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Nekromantiezaubern in dein Zauberbuch halbiert.

### Grausame Ernte

Auf der 2. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Lebensenergie von Kreaturen zu ernten, die durch einen deiner Zauber getötet wurden. Wenn du eine oder mehrere Kreaturen mit einem Zauber des 1. oder höheren Grades tötest, erhältst du einmal pro Zug Trefferpunkte in doppelter Höhe des Zaubergrades zurück. Handelt es sich um einen Nekromantiezauber, wird dessen Grad zur Bestimmung der Trefferpunkte sogar verdreifacht. Diesen Vorzug erhältst du nicht, wenn du Untote oder Konstrukte tötest.

### Untote Diener

Auf Stufe 6 fügst du deinem Zauberbuch den Zauber *Tote beleben* hinzu, falls du ihn noch nicht besitzt. Wenn du *Tote beleben* wirkst, kannst du eine weitere Leiche oder einen weiteren Knochenhaufen als Ziel bestimmen und dadurch einen weiteren Zombie bzw. ein weiteres Skelett erschaffen. Immer wenn du Untote unter Verwendung eines Nekromantiezaubers erschaffst, hat dies zusätzliche Vorzüge:

- Das Trefferpunktemaximum der Kreatur ist um eine Anzahl erhöht, die deiner Stufe als Magier entspricht.
- Die Kreatur addiert deinen Übungsbonus zu ihren Schadenswürfen mit einer Waffe.

### Unempfindlich gegen Untotes

Mit Erreichen der 10. Stufe hast du so viel Zeit mit den Untoten verbracht und den Kräften, die sie beleben, dass du gegen ihre schlimmsten Auswirkungen abgehärtet bist. Du erhältst eine Resistenz gegen nekrotischen Schaden. Außerdem kann dein Trefferpunktemaximum nicht verringert werden.

### Untote befehlen

Ab der 14. Stufe bist du in der Lage, Untote unter deine Kontrolle zu bringen, selbst wenn sie von einem anderen Magier erschaffen wurden. Als Aktion kannst du einen Untoten bestimmen, den du sehen kannst und der sich innerhalb von 18 m befindet. Diese Kreatur muss einen Charismarettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Magierzauber ausführen. Gelingt der Rettungswurf, kann diese Kreatur nicht erneut von deinem Zauber betroffen werden. Bei einem Misserfolg wird die Kreatur dir gegenüber freundlich gesinnt und gehorcht deinen Befehlen, bis du diese Fähigkeit erneut anwendest.

Intelligente Untote sind auf diese Weise schwieriger zu kontrollieren. Verfügt das Ziel über einen Intelligenzwert von 8 oder höher, ist es bei seinem Rettungswurf im Vorteil. Wenn der Rettungswurf misslingt und die Kreatur einen Intelligenzwert von 12 oder höher besitzt, kann sie am Ende jeder Stunde den Rettungswurf wiederholen, bis sie Erfolg hat und sich befreit.

## Schule der Verwandlung

Du bist ein Student der Zauber, die Energie und Materie verändern. Für dich ist die Welt nichts Festes, sondern ausgesprochen wandelbar, und du genießt es, ein Element dieser Veränderung zu sein. Du formst die rohe Energie der Schöpfung und lernst, sowohl die körperliche Gestalt als auch die Natur des Geistes zu manipulieren. Deine Magie gibt dir die Werkzeuge an die Hand, um ein Schmied auf dem Amboss der Realität zu werden.

Manche Angehörige dieser Schule sind Bastler und Scherzbolde, die Leute zum Spaß in Kröten verwandeln oder Kupfer in Silber, um für gelegentlichen Profit zu sorgen. Andere verfolgen ihre magischen Studien mit tödlicher Ernsthaftigkeit, um die Macht von Göttern zu erlangen, mit der sie Welten erschaffen und zerstören können.

### Gelehrter der Verwandlung

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Verwandlungszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

### Einfache Alchemie

Ebenfalls ab der 2. Stufe kannst du die physischen Eigenschaften eines nicht-magischen Objekts verändern und es damit von einer Substanz in die andere wandeln. Du wendest ein spezielles alchemistisches Verfahren auf einen Gegenstand an, der vollständig aus Holz, Stein (außer Edelstein), Eisen, Kupfer oder Silber besteht, und verwandelst seine Beschaffenheit in ein anderes dieser Materialien. Für jede 10 Minuten, die du diesen Vorgang vollziehst, kannst du einen Würfel mit bis zu 0,30 m Kantenlänge an Material verwandeln. Nach einer Stunde oder bis du die Konzentration verlierst (als wenn du dich auf einen Zauber konzentrieren würdest) nimmt der Gegenstand wieder seine ursprüngliche Beschaffenheit an.



### Stein des Wandlers

Beginnend mit der 6. Stufe kannst du 8 Stunden damit verbringen, einen Stein des Wandlers herzustellen, der Verwandlungsmagie speichert. Du kannst den Stein selbst nutzen oder ihn einem deiner Verbündeten anvertrauen. Eine Kreatur erhält den von dir gewählten Vorzug, solange der Stein in ihrem Besitz ist. Beim Erschaffen des Steins suchst du einen der folgenden Vorzüge aus:

- Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m (siehe die Beschreibung in Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen")
- Erhöhung der Bewegungsrate um 3 m, solange die Kreatur unbelastet ist
- Übung in Konstitutionsrettungswürfen
- Resistenz gegen Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Schallschaden (nach deiner Wahl beim Auswählen dieses Vorzuges)

Jedes Mal, wenn du einen Verwandlungszauber des 1. oder höheren Grades wirkst, kannst du den Vorzug des Steins ändern, falls du ihn bei dir trägst. Wenn du einen weiteren Stein des Wandlers erschaffst, wird der vorherige nutzlos.

### Gestaltwandler

Auf der 10. Stufe fügst du deinem Zauberbuch den Zauber *Verwandlung* hinzu, falls du ihn nicht bereits besitzt. Du kannst *Verwandlung* wirken, ohne Zauberplätze zu verbrauchen. In diesem Fall kannst du nur dich selbst als Ziel wählen und dich in ein Tier verwandeln, das einen HG von 1 oder niedriger besitzt.

Hast du *Verwandlung* einmal auf diese Weise gewirkt, ist es dir erst wieder nach Abschluss einer kurzen oder langen Rast möglich. Du kannst den Spruch weiterhin ganz normal durch Aufwenden von Zauberplätzen wirken.

### Meisterwandler

Angefangen mit Stufe 14 kannst du deine Aktion nutzen, um die Kraft, die in deinem Stein des Wandlers gespeichert ist, in einem einzigen Ausbruch magischer Energie freizusetzen. Suche dir einen der folgenden Effekte aus. Dein Stein des Wandlers wird dabei zerstört und kann so lange nicht neu erschaffen werden, bis du eine lange Rast beendet hast.

***Große Verwandlung:*** Du kannst ein nicht-magisches Objekt, das nicht größer als ein 1,50 m großer Würfel ist, in ein anderes nicht-magisches Objekt von ähnlicher Größe und ähnlichem Gewicht verwandeln, das einen vergleichbaren oder niedrigeren Wert besitzt. Du musst dich 10 Minuten mit dem Objekt befassen, um es zu verwandeln.

***Allheilmittel:*** Du entfernst sämtliche Flüche, Krankheiten und Gifte von einer Kreatur, die du mit dem Stein des Wandlers berührst. Zusätzlich erhält die Kreatur alle verlorenen Trefferpunkte zurück.

***Leben wiederherstellen:*** Du wirkst den Zauber *Tote erwecken* auf eine Kreatur, die du mit dem Stein des Wandlers berührst, ohne dass du einen Zauberplatz verbrauchst oder den Spruch in deinem Zauberbuch haben musst.

***Jugend wiederherstellen:*** Berührst du mit dem Stein des Wandlers eine Kreatur, die dazu gewillt ist, veränderst du ihr Aussehen so, dass sie um 3W10 Jahre jünger wirkt (bis auf ein Minimum von 13 Jahren). Dieser Effekt verlängert nicht die Lebenserwartung der Kreatur.

## Schule der Verzauberung

Als Mitglied der Schule der Verzauberung verfeinerst du deine Fähigkeit, andere Kreaturen magisch zu bezaubern und zu betören. Manche Verzauberer sind Friedensstifter, welche die Gewalttätigen besänftigen, damit sie ihre Waffen niederlegen, oder die Grausamen verleiten, Gnade walten zu lassen. Andere sind Tyrannen, die den Unwilligen auf magische Weise ihren Willen aufzwingen.

### Gelehrter der Verzauberungsmagie

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Verzauberungen in dein Zauberbuch halbiert.

### Hypnotischer Blick

Ebenfalls mit der 2. Stufe vermögen deine sanften Worte und dein verzaubernder Blick auf magische Weise andere Kreaturen zu fesseln. Als Aktion bestimmst du eine Kreatur innerhalb von 1,50 m, die du sehen kannst. Wenn das Ziel auch dich sehen oder hören kann, muss ihm ein Weisheitsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Magierzauber gelingen oder es ist bis zum Ende deines nächsten Zuges von dir bezaubert. Die Bewegungsrate der bezauberten Kreatur sinkt auf 0, sie ist kampfunfähig und sichtbar benommen.

In den folgenden Zügen kannst du deine Aktion nutzen, um den Effekt bis zum Ende deines jeweils nächsten Zuges aufrechtzuerhalten. Der Effekt endet sofort, wenn du dich mehr als 1,50 m von der Kreatur wegbewegst, die Kreatur dich nicht mehr sehen oder hören kann oder sie Schaden erleidet.

Ist der Effekt beendet oder gelingt der Kreatur ihr anfänglicher Rettungswurf, kannst du diese Fähigkeit nicht mehr auf sie anwenden, bis du eine lange Rast abgeschlossen hast.

### Instinktive Bezauberung

Führt ab der 6. Stufe eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 9 m befindet, einen Angriffswurf gegen dich aus, kannst du deine Reaktion aufwenden, um die Attacke auf eine andere Kreatur in Reichweite des Angreifers abzulenken. Der Angreifer muss einen Weisheitsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Magierzauber ablegen. Bei einem Misserfolg muss der Angreifer das Ziel attackieren, das sich am nähesten zu dir befindet, ausgenommen dir und sich selbst. Falls mehrere Kreaturen gleich weit von dir entfernt sind, darf der Angreifer entscheiden, welche er wählt. Bei einem gelungenen Rettungswurf kannst du die Fähigkeit nicht mehr auf diese Kreatur anwenden, bis du eine lange Rast beendet hast.

Du musst dich dazu entscheiden, diese Fähigkeit anzuwenden, bevor du weißt, ob die Kreatur dich trifft oder verfehlt. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun.

### Verzauberung aufteilen

Wirkst du von Stufe 10 an eine Verzauberung des 1. Grades oder höher, die nur eine Kreatur in Reichweite betrifft, kannst du eine weitere Kreatur als Ziel wählen.

### Erinnerungen verändern

Auf der 14. Stufe lernst du, eine Kreatur auf magische Weise davon abzuhalten, deinen Einfluss auf sie wahrzunehmen. Wirkst du eine Verzauberung, um eine oder mehrere Kreaturen zu bezaubern, kannst du die Wahrnehmung einer der Kreaturen verändern, sodass sie die Bezauberung nicht bemerkt. Zusätzlich kannst du einmal, bevor der Zauber endet, deine Aktion für den Versuch nutzen, die Erinnerung der Kreatur zu tilgen. Bist du erfolgreich, kannst du sie vergessen lassen, was unter dem Einfluss deines Zaubers geschehen ist. Der Kreatur muss ein Intelligenzrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Magierzauber gelingen oder sie verliert die Erinnerung einer Anzahl von Stunden, die 1 + deinem Charismamodifikator (mindestens 1) entspricht. Du kannst die Kreatur auch weniger Zeit vergessen lassen. Die vergessene Zeit kann nicht die Dauer deiner Verzauberung übersteigen.

# Mönch

Ihre Fäuste verschwimmen, als sie die herannahende Pfeilsalve ablenkt, dann springt die Halbelfe über eine Barrikade und wirft sich in die dicht gedrängten Ränge der Hobgoblins auf der anderen Seite. Sie wirbelt durch sie hindurch, wehrt Hiebe von allen Seiten ab und lässt die Gegner durch ihre Konter taumeln, bis sie zuletzt die Einzige ist, die noch steht.

Tief einatmend nimmt ein von Tätowierungen übersäter Mensch eine Kampfhaltung ein. Als die ersten heranstürmenden Orks ihn erreichen, atmet er aus, und ein Feuerstrahl schießt aus seinem Mund, der seine Gegner verschlingt.

In der Stille der Nacht tritt eine schwarz gekleidete Halblingfrau in den Schatten unter einem Torbogen und taucht aus einem anderen pechschwarzen Schatten auf einem Balkon wieder auf, der sich einen Steinwurf weit entfernt befindet. Sie lässt ihre Klinge aus der stoffummantelten Scheide gleiten und späht durch das offene Fenster auf den tyrannischen Prinzen, der dort so verletzlich im Griff des Schlafes liegt.

Welche Ausbildung sie auch absolviert haben, alle Mönche vereint ihre Fähigkeit, die Energie, die durch ihre Körper strömt, auf magische Weise nutzbar zu machen. Ob als schlagkräftiger Beweis ihrer Kampfstärke oder mit subtilerem Fokus auf Abwehr und Geschwindigkeit, nährt diese Energie jede Handlung eines Mönchs.

## Die Magie des Ki

Mönche studieren sorgfältig jene magische Energie, die in den meisten klösterlichen Traditionen Ki genannt wird. Diese Energie ist ein Element der Magie, welches das ganze Multiversum erfüllt und insbesondere durch lebende Körper strömt. Mönche nutzen diese Kraft in ihnen, um magische Effekte hervorzurufen und die physischen Möglichkeiten ihres Körpers zu vergrößern. Manche ihrer Spezialangriffe können den Fluss des Ki in den Körpern ihrer Gegner behindern. Indem sie diese Energie benutzen, vermögen Mönche unglaubliche Geschwindigkeit und Stärke in ihre waffenlosen Schläge zu legen. Mit zunehmender Erfahrung können sie durch Kampftraining und die Meisterschaft des Ki ihren eigenen und den Körper eines Gegners bis zur Vollendung beherrschen.

## Übung und Askese

In allen Welten von Dungeons & Dragons finden sich beschauliche Klöster, an denen die Zeit still zu stehen scheint und die als Rückzugsort von der Schnellebigkeit des gewöhnlichen Lebens dienen. Die Mönche, die dort leben, suchen nach Selbstvervollkommnung durch Kontemplation und rigoroses Training. Viele wurden als Kinder in die Klöster geschickt, entweder weil nach dem Tod ihrer Eltern niemand Nahrung für sie aufbringen konnte oder als Dank für einen Gefallen, den die Mönche des Klosters ihrer Familie erwiesen haben.

Einige Mönche leben in völliger Abgeschiedenheit von der umliegenden Bevölkerung, abgeschirmt von allem, das ihre Vertiefung in den spirituellen Prozess stören könnte. Andere haben sich zwar der Isolation verschrieben, treten aber auf Befehl ihrer Anführer als Spione oder Assassinen in Erschei-



### Der Mönch

| Stufe | Übungsbonus | Kampfkünste | Ki-Punkte | Ungerüstete Bewegung | Merkmale |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | 1W4 | — | — | Ungerüstete Verteidigung, Kampfkünste |
| 2 | +2 | 1W4 | 2 | + 3 m | Ki, Ungerüstete Bewegung |
| 3 | +2 | 1W4 | 3 | + 3 m | Klostertradition, Geschosse abwehren |
| 4 | +2 | 1W4 | 4 | + 3 m | Attributswerterhöhung, Sturz abfedern |
| 5 | +3 | 1W6 | 5 | + 3 m | Zusätzlicher Angriff, Betäubender Schlag |
| 6 | +3 | 1W6 | 6 | + 4,50 m | Ki-Schläge, Merkmal: Klostertradition |
| 7 | +3 | 1W6 | 7 | + 4,50 m | Entrinnen, Ruhiger Geist |
| 8 | +3 | 1W6 | 8 | + 4,50 m | Attributswerterhöhung |
| 9 | +4 | 1W6 | 9 | + 4,50 m | Verbesserte Ungerüstete Bewegung |
| 10 | +4 | 1W6 | 10 | + 6 m | Reinheit des Körpers |
| 11 | +4 | 1W8 | 11 | + 6 m | Merkmal: Klostertradition |
| 12 | +4 | 1W8 | 12 | + 6 m | Attributswerterhöhung |
| 13 | +5 | 1W8 | 13 | + 6 m | Sprache von Sonne und Mond |
| 14 | +5 | 1W8 | 14 | + 7,50 m | Diamantseele |
| 15 | +5 | 1W8 | 15 | + 7,50 m | Zeitloser Körper |
| 16 | +5 | 1W8 | 16 | + 7,50 m | Attributswerterhöhung |
| 17 | +6 | 1W10 | 17 | + 7,50 m | Merkmal: Klostertradition |
| 18 | +6 | 1W10 | 18 | + 9 m | Geist über Körper |
| 19 | +6 | 1W10 | 19 | + 9 m | Attributswerterhöhung |
| 20 | +6 | 1W10 | 20 | + 9 m | Perfektes Selbst |

nung. Diese Führer sind meist adelige Schutzherren oder eine andere sterbliche oder göttliche Macht.

Der Großteil der Mönche scheut seine Nachbarn nicht und stattet den nahegelegenen Dörfern und Städten regelmäßige Besuche ab, bei denen sie ihre Dienste gegen Nahrung und andere Güter tauschen. Als fähige Krieger ist es oft an den Mönchen, die benachbarte Bevölkerung vor Monstern oder Tyrannen zu beschützen.

Ein Abenteurer zu werden, bedeutet für einen Mönch, sein strukturiertes Leben in der Gemeinschaft aufzugeben und sein Dasein auf Wanderschaft zu fristen. Das kann eine tiefgreifende Veränderung sein, die ein Mönch nicht leichtfertig riskiert. Diejenigen, die ihr Kloster verlassen, nehmen ihre neue Aufgabe ernst und sehen das Abenteurerleben als persönliche Prüfung ihres körperlichen und spirituellen Wachstums an. In der Regel machen sich Mönche wenig aus materiellen Reichtümern und werden von der Sehnsucht angetrieben, etwas Größeres zu leisten als das Töten von Monstern und Erbeuten von Schätzen.

## Einen Mönch erschaffen

Wenn du deinen Mönch erschaffst, denke über die Verbindung zu dem Kloster nach, in dem er seine Fähigkeiten erlernte und seine prägenden Jahre verbrachte. War er ein Waise oder ein Kind, das der Obhut des Klosters anvertraut wurde? Haben seine Eltern ihn dem Kloster versprochen, weil die Mönche ihnen einen großen Dienst erwiesen? Hat er sich zu diesem Weg entschlossen, weil er ein Verbrechen beging und sich verstecken musste? Oder hat er sich das abgeschiedene Leben im Kloster bewusst ausgesucht?

Überlege dir, warum dein Charakter das Kloster verlassen hat. Wählte ihn das Oberhaupt für eine wichtige Mission außerhalb der Abtei aus? Wurde er vielleicht verstoßen, weil er gegen die Regeln der Gemeinschaft aufbegehrte? War er froh zu gehen oder hat es ihm davor gegraut? Gibt es etwas Bestimmtes, das dein Mönch außerhalb des Klosters erreichen will? Sehnt er seine Rückkehr nach Hause schon herbei? Als Resultat des strukturierten Lebens im Kloster und der Disziplin, die das Meistern des Ki erfordert, sind fast alle Mönche von rechtschaffener Gesinnung.

## Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Geschicklichkeit, den zweithöchsten auf Weisheit. Wähle zusätzlich den Hintergrund Einsiedler.

# Klassenmerkmale

Als Mönch erhältst du folgende Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W8 pro Stufe als Mönch
**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 8 + dein Konstitutionsmodifikator
**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Mönch über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** keine
**Waffen:** einfache Waffen, Kurzschwerter
**Werkzeuge:** ein Handwerkszeug oder Musikinstrument nach Wahl

**Rettungswürfe:** Stärke, Geschicklichkeit
**Fertigkeiten:** zwei nach Wahl: Akrobatik, Athletik, Geschichte, Motiv erkennen, Religion oder Heimlichkeit

### Ausrüstung

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

- *(a)* ein Kurzschwert oder *(b)* eine einfache Waffe,
- *(a)* eine Gewölbeforscherausrüstung oder *(b)* eine Entdeckerausrüstung,
- 10 Wurfpfeile.

## Ungerüstete Verteidigung

Ab der 1. Stufe entspricht deine Rüstungsklasse 10 + deinem Geschicklichkeitsmodifikator + deinem Weisheitsmodifikator, solange du weder eine Rüstung noch einen Schild trägst.

## Kampfkünste

Auf der 1. Stufe erlangst du durch deine Übung in den Kampfkünsten Meisterschaft im Umgang mit Mönchswaffen und im waffenlosen Kampf. Als Mönchswaffe gelten alle Kurzschwerter und jede einfache Waffe, die nicht als zweihändig oder schwer gekennzeichnet ist. Du erhältst die folgenden Vorzüge, wenn du weder eine Rüstung noch einen Schild trägst und solange du unbewaffnet bist oder nur eine Mönchswaffe benutzt.

- Für deine Angriffs- und Schadenswürfe mit Mönchswaffen oder waffenlosen Schlägen darfst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator anstelle deines Stärkemodifikators verwenden.
- Für deine waffenlosen Angriffe und die mit Mönchswaffen kannst du einen W4 anstelle des regulären Schadenswürfels benutzen. Dieser W4 verbessert sich auf höheren Stufen, so wie es in der Aufstiegstabelle des Mönchs unter Kampfkünste angegeben ist.
- Wählst du in deinem Zug die Angriffsaktion mit einer Mönchswaffe oder einem waffenlosen Schlag, darfst du einen zusätzlichen waffenlosen Schlag als Bonusaktion ausführen. Greifst du beispielsweise mit einem Kampfstab an, darfst du einen waffenlosen Schlag als Bonusaktion ausführen. Diesen Vorzug kannst du nur nutzen, wenn du in diesem Zug noch keine Bonusaktion aufgewendet hast.

Bestimmte Klöster verwenden spezialisierte Formen der Mönchswaffen. Zum Beispiel könntest du mit einen Knüppel kämpfen, der in zwei Hälften unterteilt und durch eine kurze Kette verbunden ist (einem Nunchaku), oder du benutzt eine Sichel mit einer kürzeren, geraden Klinge (eine Kama). Welchen Namen eine Mönchswaffe auch immer tragen mag, verwende die entsprechenden Spielwerte aus Kapitel 5 „Ausrüstung".

## Ki

Ab Stufe 2 erlaubt dir dein Training, die mystische Energie des Ki nutzbar zu machen. Dein Zugriff auf diese Energie wird durch Ki-Punkte dargestellt, deren Anzahl deine Stufe als Mönch bestimmt (siehe dazu die Spalte „Ki-Punkte" in der Aufstiegstabelle). Du kannst diese Punkte ausgeben, um verschiedene Ki-Fähigkeiten einzusetzen. Zu Beginn kennst du drei solcher Fähigkeiten: Schlaghagel, Geduldige Verteidigung und Windschritt. Du lernst weitere Ki-Fähigkeiten, während du Stufen in dieser Klasse aufsteigst. Gibst du einen Ki-Punkt aus, ist er verbraucht. Alle verbrauchten Ki-Punkte stehen dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung. Du musst mindestens 30 Minuten der Rast mit Meditation verbringen, um die Ki-Punkte wiederzuerlangen. Manche deiner Ki-Fähigkeiten verlangen dem Ziel einen Rettungswurf ab, um der Auswirkung der Fähigkeit zu widerstehen. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs wird wie folgt berechnet:

**SG für Rettungswürfe gegen Ki-Fähigkeiten** = 8 + dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

### Schlaghagel

Sofort nachdem du die Angriffsaktion in deinem Zug ausgeführt hast, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um zwei waffenlose Schläge als Bonusaktion auszuführen.

### Geduldige Verteidigung

Du kannst 1 Ki-Punkt ausgeben, um die Ausweichenaktion als Bonusaktion in deinem Zug zu verwenden.

### Windschritt

Du kannst 1 Ki-Punkt ausgeben, um die Rückzugs- oder Spurtenaktion als Bonusaktion in deinem Zug zu verwenden. Zusätzlich wird deine Sprungweite beziehungsweise -höhe für diesen Zug verdoppelt.

## Ungerüstete Bewegung

Beginnend mit der 2. Stufe steigt deine Bewegungsrate um 3 m, solange du weder eine Rüstung noch einen Schild trägst. Dieser Bonus erhöht sich auf bestimmten Stufen als Mönch, so wie es in der Aufstiegstabelle angegeben ist.

Auf der 9. Stufe verbessert sich dieses Merkmal und du erhältst die Fähigkeit, dich in deinem Zug an senkrechten Oberflächen entlang und über Flüssigkeiten zu bewegen. Solange du in Bewegung bleibst, kannst du nicht stürzen oder einsinken.

## Klostertradition

Sobald du die 3. Stufe erreichst, verschreibst du dich einer Klostertradition: dem Weg der Offenen Hand, dem Weg des Schattens oder dem Weg der Vier Elemente. Alle Traditionen sind am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben.

Deine Wahl verleiht dir auf der 3., 6., 11. und 17. Stufe jeweils ein Merkmal.

## Geschosse abwehren

Ab der 3. Stufe kannst du deine Reaktion verwenden, um Geschosse abzuwehren oder zurückzuwerfen, wenn du von dem Angriff einer Fernkampfwaffe getroffen wirst. Reduziere in diesem Fall den Schaden des Angriffs um 1W10 + deinen Geschicklichkeitsmodifikator + deine Stufe als Mönch.

Falls der Schaden dadurch auf 0 verringert wird, kannst du das Geschoss fangen, sollte es klein genug sein, um es mit einer Hand zu halten, und du mindestens eine Hand frei haben. Fängst du ein Geschoss auf diese Weise, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um einen Fernkampfangriff mit der Waffe oder der Munition auszuführen, die du gerade gefangen hast. Dies ist Teil derselben Reaktion. Du führst diesen Angriff mit deinem Übungsbonus aus, gleichgültig ob du im Umgang mit der Waffe geübt bist oder nicht. Darüber hinaus gilt das Geschoss für den Angriff als Mönchswaffe und besitzt eine Grundreichweite von 6 m und eine Maximalreichweite von 18 m.

## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Sturz abfedern

Ab der 4. Stufe kannst du deine Reaktion einsetzen, um den Fallschaden durch einen Sturz um deine Stufe als Mönch mal 5 zu reduzieren.

## Zusätzlicher Angriff

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

## Betäubender Schlag

Angefangen mit der 5. Stufe bist du in der Lage, den Fluss des Ki im Körper deines Gegners zu stören. Wenn du eine andere Kreatur mit einem Nahkampfangriff triffst, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um einen betäubenden Schlag anzusetzen. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gelingen oder es gilt bis zum Ende deines nächsten Zuges als betäubt.

### Ki-Schläge

Deine waffenlosen Angriffe zählen ab der 6. Stufe als magisch, wenn es darum geht, Resistenzen und Immunitäten gegen nicht-magische Angriffe und nicht-magischen Schaden zu überwinden.

### Entrinnen

Ab der 7. Stufe kannst du dich dank deiner instinktiven Gewandheit dem Wirkungsbereich bestimmter Effekte entziehen, wie etwa dem Blitzodem eines blauen Drachen oder dem Zauber *Feuerball*. Bist du einem Effekt ausgesetzt, der einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, nimmst du bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden und bei einem Misserfolg lediglich die Hälfte des Schadens.

### Ruhiger Geist

Beginnend mit Stufe 7 kannst du deine Aktion verwenden, um einen auf dich wirkenden Effekt zu beenden, durch den du verängstigt oder bezaubert bist.

### Reinheit des Körpers

Auf Stufe 10 lässt dich deine Kunst, den Fluss des Ki in deinem Körper zu beherrschen, immun gegen Gifte und Krankheiten werden.

### Sprache von Sonne und Mond

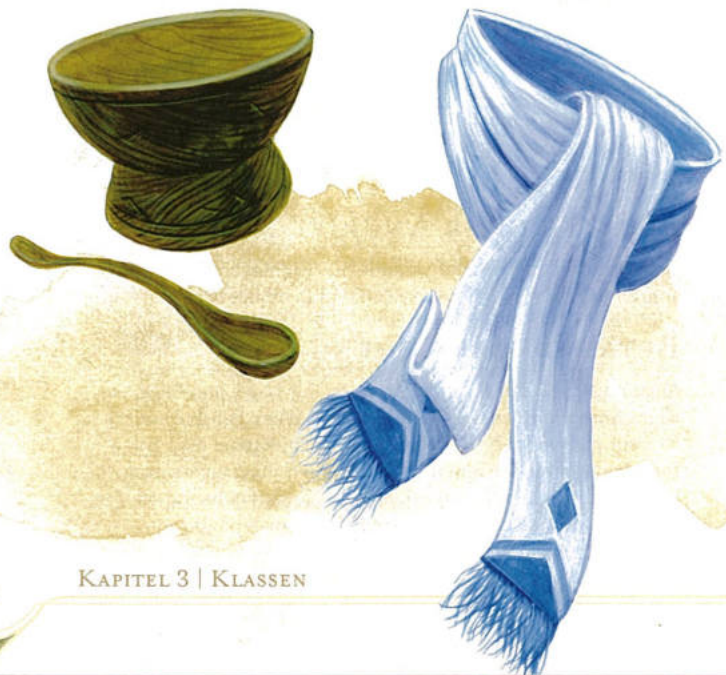
Angefangen auf Stufe 13 lernst du, das Ki in den Gedanken anderer Wesen wahrzunehmen, sodass du jede gesprochene Sprache verstehen kannst. Überdies ist jede Kreatur, die eine Sprache beherrscht, imstande auch dich zu verstehen.

### Diamantseele

Durch deine Beherrschung des Ki giltst du ab der 14. Stufe in allen Rettungswürfen als geübt. Zusätzlich kannst du jedes Mal, wenn du einen Rettungswurf ablegst und dabei scheiterst, 1 Ki-Punkt ausgeben, um erneut zu würfeln. Das zweite Ergebnis musst du allerdings anwenden.

### Zeitloser Körper

Dein Ki schützt dich ab Stufe 15 vor den negativen Auswirkungen des Alterns, zusätzlich kannst du nicht mehr auf magischem Wege gealtert werden. Trotzdem kannst du immer noch aufgrund eines hohen Alters sterben. Darüber hinaus nährt dich dein Ki, sodass du nicht mehr essen und trinken musst.



### Geist über Körper

Ab der 18. Stufe kannst du als Aktion 4 Ki-Punkte ausgeben, um für 1 Minute unsichtbar zu werden. In dieser Zeit bist du gegen jeglichen Schaden resistent, außer gegen Energieschaden.

Außerdem kannst du 8 Ki-Punkte ausgeben, um den Zauber *Astrale Projektion* zu wirken, ohne über die dafür benötigten Materialkomponenten verfügen zu müssen. Dabei kannst du allerdings keine anderen Kreaturen mitnehmen.

### Perfektes Selbst

Wenn du ab Stufe 20 beim Würfeln der Initiative keine Ki-Punkte mehr besitzen solltest, erhältst du 4 Ki-Punkte zurück.

## Klostertraditionen

Drei unterschiedliche Traditionen werden für gewöhnlich in den Klöstern gelehrt, die über das Multiversum verstreut sind. In den meisten wird ausschließlich eine Tradition praktiziert, doch einige wenige ehren alle drei und unterweisen jeden Mönch entsprechend seiner Neigungen und Interessen. Die drei Traditionen basieren auf den gleichen grundlegenden Techniken und verzweigen sich, sobald der Lernende besser wird. Daher entscheidet sich ein Mönch erst mit Erreichen der 3. Stufe für eine Tradition.

### Der Weg der Offenen Hand

Mönche des Weges der Offenen Hand sind die unangefochtenen Meister der Kampfkünste, sei es bewaffnet oder unbewaffnet. Sie erlernen Techniken, um ihre Gegner zu Fall zu bringen, manipulieren Ki, um ihre Verletzungen zu heilen, und üben sich in fortgeschrittenen Arten der Meditation, die sie vor Schaden bewahren können.

#### Die Technik der Offenen Hand

Mit der Wahl dieser Tradition auf Stufe 3 bist du in der Lage, das Ki deines Gegners zu beeinflussen, indem du dir dein eigenes zunutze machst. Jedes Mal, wenn du eine Kreatur mit einem Schlag triffst, der dir durch dein Merkmal Schlaghagel gewährt wurde, kannst du einen der folgenden Effekte wählen:

- Dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen oder es gilt als liegend.
- Dem Ziel muss ein Stärkerettungswurf gelingen oder es wird bis zu 4,50 m von dir weggestoßen.
- Das Ziel kann bis zum Ende deines nächsten Zuges keine Reaktionen einsetzen.

#### Unversehrtheit des Körpers

Auf der 6. Stufe erlangst du die Fähigkeit, dich selbst zu heilen. Als Aktion kannst du Trefferpunkte in Höhe des Dreifachen deiner Stufe als Mönch wiederherstellen. Du musst eine lange Rast abschließen, um diese Fähigkeit erneut einsetzen zu können.

#### Innere Ruhe

Von der 11. Stufe an kannst du dich in eine besondere Art der Meditation vertiefen, die dich mit einer Aura des Friedens umgibt. Am Ende einer langen Rast erhältst du die Effekte des Zaubers *Heiligtum*, die bis zum Anfang der nächsten langen Rast anhalten (der Zauber kann wie gewöhnlich vorzeitig beendet werden).

### Vibrierende Handfläche

Mit dem Aufstieg in die 17. Stufe erhältst du die Fähigkeit, tödliche Vibrationen im Körper eines Gegners aufzubauen. Wenn du eine Kreatur mit einem waffenlosen Schlag triffst, kannst du 3 Ki-Punkte ausgeben, um die nicht wahrnehmbaren Vibrationen in ihrem Körper beginnen zu lassen. Diese kannst du für eine Dauer an Tagen aufrechterhalten, die deiner Stufe als Mönch entspricht. Die Vibrationen sind so lange harmlos, bis du eine Aktion aufwendest, um sie zu beenden. Um dies zu tun, müssen sich die Zielkreatur und du auf derselben Existenzebene befinden. Führst du die Aktion aus, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg werden die Trefferpunkte der Kreatur auf 0 reduziert. Ist der Rettungswurf erfolgreich, nimmt das Ziel 10W10 nekrotischen Schaden.

Du kannst immer nur eine Kreatur gleichzeitig mit dieser Fähigkeit beeinflussen und die Vibrationen auch harmlos enden lassen, ohne dafür eine Aktion aufzuwenden.

## Weg des Schattens

Mönche des Weges des Schattens gehen einer Tradition nach, die Heimlichkeit und List schätzt. Diese Mönche werden auch Ninjas oder Schattentänzer genannt und dienen als Spione oder Assassinen. Manchmal sind die Mitglieder eines Ninjaklosters aus einer Familie und bilden einen Klan, der Geheimhaltung bezüglich ihrer Aufgabe und ihrer Kunst geschworen hat. Andere Klöster sind eher wie Diebesgilden organisiert, welche ihre Dienste Adeligen, reichen Kaufleuten oder anderen anbieten, die es sich leisten können. Unabhängig von ihren Methoden, verlangen die Oberhäupter dieser Klöster bedingungslosen Gehorsam von ihren Schülern.

### Schattenkünste

Mit der Wahl dieser Tradition auf der 3. Stufe kannst du dein Ki nutzen, um die Effekte bestimmter Zaubersprüche nachzuahmen. Als Aktion kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Dunkelheit, Spurloses Gehen, Stille* oder *Dunkelsicht* zu wirken, ohne über die benötigten Materialkomponenten verfügen zu müssen. Außerdem erlernst du den Zaubertrick *Einfache Illusion*, falls du ihn nicht bereits beherrschst.

### Schattenschritt

Auf Stufe 6 erlangst du die Fähigkeit, in einen Schatten einzutauchen und aus einem anderen hervorzutreten. Befindest du dich in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit, kannst du dich als Bonusaktion bis zu 18 m zu einem freien Bereich teleportieren, den du sehen kannst und der ebenfalls in dämmriges Licht oder Dunkelheit getaucht ist. Danach bist du bei deinem ersten Nahkampfangriff im Vorteil, den du vor Ende deines Zuges ausführst.

### Mantel aus Schatten

Mit dem Erreichen der 11. Stufe hast du gelernt, eins mit den Schatten zu werden. Wenn du dich in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit befindest, kannst du deine Aktion verwenden, um unsichtbar zu werden. Du bleibst unsichtbar, bis du einen Angriff ausführst, einen Zauber wirkst oder dich in einen Bereich mit hellem Licht bewegst.

### Opportunist

Ab der 17. Stufe kannst du es ausnutzen, wenn eine Kreatur durch einen Treffer kurzzeitig abgelenkt ist. Immer wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m von einem Angriff getroffen wird, den nicht du selbst ausgeführt hast, kannst du deine Reaktion aufwenden, um einen Nahkampfangriff auf die getroffene Kreatur auszuführen.

## Der Weg der Vier Elemente

Du folgst einer Klostertradition, die dich lehrt, dir die Kraft der Elemente nutzbar zu machen. Wenn du dein Ki bündelst, kannst du dich mit den rohen Energien der Schöpfung verbinden und die vier Elementen nach deinem Willen formen. Auf diese Weise bist du in der Lage, sie zu einer Erweiterung deines Körpers zu machen.

Manche Anhänger dieser Tradition besitzen eine Vielzahl von Tätowierungen – sich schlängelnde Drachen, aber auch Phönixe und andere mystische Wesen, Fische, Pflanzen, Berge oder sich brechende Wellen –, die ihre Ki-Kräfte und Fähigkeiten repräsentieren.

### Schüler der Elemente

Mit der Wahl dieser Tradition auf der 3. Stufe lernst du magische Disziplinen, welche die Kräfte der vier Elemente nutzen. Für das Anwenden einer Disziplin musst du jedes Mal Ki-Punkte ausgeben.

Du kennst die Disziplin der Elementaren Einstimmung und eine andere deiner Wahl aus der Liste der Elementaren Disziplinen weiter unten. Jeweils eine zusätzliche Disziplin lernst du auf den Stufen 6, 11 und 17. Auf jeder dieser Stufen darfst du außerdem eine der Disziplinen, die du bereits kennst, durch eine andere ersetzen.

***Elementarzauber wirken:*** Manche Elementare Disziplinen erlauben es dir, Zauber zu wirken. Für die allgemeinen Regeln zum Zauberwirken siehe Kapitel 10 „Zauber wirken". Wirkst du einen dieser Sprüche, wendest du alle Regeln normal an, nur dass du keine Materialkomponenten benötigst.

Sobald du die 5. Stufe in dieser Klasse erreicht hast, kannst du zusätzliche Ki-Punkte ausgeben, um den Grad eines gewirkten Elementarzaubers zu erhöhen. Dies setzt voraus, dass der Spruch auf einem höheren Grad eine verbesserte Wirkung hat, etwa wie es bei *Brennende Hände* der Fall ist. Der Grad des Zaubers erhöht sich um 1 für jeden zusätzlichen Ki-Punkt, den du ausgibst. Bist du beispielsweise ein Mönch der 5. Stufe und wendest Weitreichender Ascheangriff an, um *Brennende Hände* zu wirken, kannst du 3 Ki-Punkte ausgeben und ihn als Spruch des 2. Grades wirken (die Grundkosten für die Disziplin betragen 2 Punkte + 1 zusätzlicher Punkt für die Erhöhung des Grades um 1).

Die maximale Anzahl von Ki-Punkten, die du ausgeben kannst, um einen Zauber auf diese Weise zu wirken, wird von deiner Stufe als Mönch bestimmt und ist in der Tabelle „Zauber und Ki-Punkte" angegeben. Die aufgeführte Maximalanzahl von Ki-Punkten entspricht der Summe aus den Grundkosten für die Disziplin und den zusätzlichen Ki-Punkte, um den Grad zu erhöhen.

#### Zauber und Ki-Punkte

| Mönchsstufe | Maximale Ki-Punkte für einen Zauber |
|---|---|
| 5 bis 8 | 3 |
| 9 bis 12 | 4 |
| 13 bis 16 | 5 |
| 17 bis 20 | 6 |

### Elementare Disziplinen

Weist eine Elementare Disziplin eine Stufenanforderung auf, musst du die entsprechende Stufe als Mönch erreicht haben, um die Disziplin zu lernen.

***Ansturm der Orkangeister:*** Du kannst 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Windstoß* zu wirken.

***Atem des Winters*** *(Voraussetzung: 17. Stufe):* Du kannst 6 Ki-Punkte ausgeben, um *Kältekegel* zu wirken.

***Elementare Einstimmung:*** Du kannst deine Aktion aufwenden, um die Kräfte der Natur inerhalb von 9 Metern um dich herum auf geringfügige Weise zu kontrollieren. Wähle einen der folgenden Effekte:

- Erschaffe einen harmlosen sensorischen Effekt, der mit Luft, Erde, Feuer oder Wasser in Verbindung steht, wie etwa einen Funkenregen, einen Windhauch, eine leichte Nebelschwade oder eine leichte Geröllbewegung.
- Entfache oder lösche augenblicklich eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer.
- Kühle oder erwärme 1 Pfund nicht lebenden Materials für bis zu 1 Stunde.
- Bringe Feuer, Wasser, Erde oder Nebel von der Masse eines 30-cm-Würfels dazu, grob eine Form deiner Wahl anzunehmen. Diese bleibt für 1 Minute bestehen.

***Faust der Vier Donnerschläge:*** Du kannst 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Donnerwoge* zu wirken.

***Faust des Stetigen Windes:*** Du bist in der Lage, einen Windstoß aus komprimierter Luft zu erschaffen, der wie eine mächtige Faust zuschlägt. Als Aktion kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben und eine Kreatur innerhalb von 9 m bestimmen. Diese muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 3W10 Wuchtschaden + 1W10 Wuchtschaden für jeden weiteren Ki-Punkt, den du ausgibst. Außerdem kannst du die Kreatur bis zu 6 m von dir wegstoßen und sie umwerfen, sodass sie den Zustand liegend erhält. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur nur den halben Schaden und wird weder weggestoßen noch umgeworfen.

***Flammen des Phönix*** *(Voraussetzung: 11. Stufe):* Du kannst 4 Ki-Punkte ausgeben, um *Feuerball* zu wirken.

***Fluss der Hungrigen Flamme*** *(Voraussetzung: 17. Stufe):* Du kannst 5 Ki-Punkte ausgeben, um *Feuerwand* zu wirken.

***Forme den Fließenden Fluss:*** Als Aktion kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben und einen Bereich innerhalb von 36 m bestimmen, der mit Wasser oder Eis bedeckt ist und auf keiner Seite größer als 9 m ist. In diesem Gebiet kannst du das Wasser in Eis und umgekehrt verwandeln und dem Eis jede gewünschte Form geben, solange du keine Kreatur darin einsperrst oder verletzt. Du kannst die Oberfläche erhöhen oder absenken, eine Eiswand formen oder einreißen, eine Säule aufschichten oder einen Graben ausheben oder füllen. Die Ausdehnung jedes dieser Effekte kann nicht größer sein als die Hälfte des gesamten Bereichs. Beispielsweise kannst du bei einem 9 x 9 m großen Gebiet eine 4,50 m hohe Säule auftürmen, die Höhe des Bereichs um 4,50 m senken beziehungsweise anheben oder einen Graben von 4,50 m Tiefe ausheben.

***Giftzähne der Feuerschlange:*** Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion einsetzt, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um deine Fäuste und Füße in lange züngelnde Flammen zu hüllen. Die Reichweite deiner waffenlosen Angriffe erhöht sich für diese Aktion und deinen übrigen Zug um 3 m. Ein Treffer verursacht nun Feuerschaden anstatt Wuchtschaden. Außerdem kannst du, falls der Angriff trifft, 1 zusätzlichen Ki-Punkt ausgeben, um den Feuerschaden um 1W10 zu erhöhen.

***Gongschlag des Berggipfels*** *(Voraussetzung: 6. Stufe):* Du kannst 3 Ki-Punkte ausgeben, um *Zerbersten* zu wirken.

***Nebelhaltung*** *(Voraussetzung: 11. Stufe):* Du kannst 4 Ki-Punkte ausgeben, um *Gasförmige Gestalt* auf dich selbst zu wirken.

***Schutz des Ewigen Berges*** *(Voraussetzung: 17. Stufe):* Du kannst 5 Ki-Punkte ausgeben, um *Steinhaut* auf dich selbst zu wirken.

***Umklammerung des Nordwindes*** *(Voraussetzung: 6. Stufe):* Du kannst 3 Ki-Punkte ausgeben, um *Person festhalten* zu wirken.

***Wasserpeitsche:*** Als Aktion kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben, um eine Peitsche aus Wasser zu erschaffen, die eine Kreatur zu dir zerrt oder sie aus dem Gleichgewicht bringt. Bestimme eine Kreatur innerhalb von 9 m, die du sehen kannst. Diese muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 3W10 Wuchtschaden + 1W10 für jeden weiteren Ki-Punkt, den du ausgibst. Zusätzlich kannst du die Kreatur entweder zu Fall bringen (sie erhält den Zustand liegend) oder sie 7,50 m näher zu dir heranziehen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur nur den halben Schaden und wird weder herangezogen noch zu Fall gebracht.

***Weitreichender Ascheangriff:*** Du kannst 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Brennende Hände* zu wirken.

***Welle der Wallenden Erde*** *(Voraussetzung: 17. Stufe):* Du kannst 6 Ki-Punkte ausgeben, um *Steinwand* zu wirken.

***Windritt*** *(Voraussetzung: 11. Stufe):* Du kannst 4 Ki-Punkte ausgeben, um *Fliegen* auf dich selbst zu wirken.

### Klostertraditionen

Die Welten von Dungeons & Dragons enthalten eine Vielzahl von Klöstern und Klostertraditionen. In Ländern, die einer asiatischen Kultur ähneln (wie etwa Shou Lung in der Welt der Vergessenen Reiche), werden sie mit philosophischen Ausrichtungen und den Kampfkünsten in Verbindung gebracht. Die Schule der Eisernen Hand, die Schule der Fünf Sterne, die Schule der Nördlichen Faust und die Schule des Südsterns von Shou Lung lehren alle verschiedene Ansätze der körperlichen, geistigen und spirituellen Mönchsdisziplinen. Manche dieser Klöster haben sich bis in die westlichen Länder Faerûns verbreitet und sind vor allem in Gegenden mit großen Shougemeinschaften zu finden, etwa in Thesk oder Westtor.

Andere Klostertraditionen stehen mit Gottheiten in Verbindung, die den Wert von körperlicher oder geistiger Vervollkommnung lehren. Der Orden des Dunklen Mondes in den Vergessenen Reichen etwa besteht aus Mönchen, die sich Shar (der Göttin des Verlusts) verschrieben haben, und unterhält geheime Gemeinschaften in abgelegenen Hügeln, Seitenstraßen und unterirdischen Verstecken. Die Klöster von Ilmater (dem Gott der Ausdauer) sind nach Blumen benannt und ihre Orden tragen die Namen großer Helden ihres Glaubens: wie zum Beispiel die Anhänger des heiligen Sollars, dem Doppelmärtyrer, im Kloster der Gelben Rose nahe Damara. Die Klöster von Eberron kombinieren das Studium der Kampfkünste mit einem Leben als Lernende. Die meisten verehren die Gottheiten der Göttlichen Heerschar. In der Welt der Drachenlanze beten die meisten Mönche Majere an, den Gott der Meditation und der Gedanken. In Greyhawk sind viele Klöster Xan Yae gewidmet, der Göttin des Zwielichts und der Kraft des Geistes über die Materie, oder Zuoken, dem Gott der Meisterschaft von Körper und Geist.

Die bösen Mönche der Scharlachroten Bruderschaft in der Welt von Greyhawk ziehen ihren religiösen Eifer nicht aus der Verehrung einer Gottheit, sondern aus dem Glauben an die Prinzipien ihrer Nation und ihres Volkes. Sie sind der Überzeugung, dass die Abkömmlinge Suels dazu bestimmt sind, die Welt zu beherrschen.



# Paladin

Eine Menschenfrau, in eine Plattenrüstung gehüllt, die trotz des Staubes und des Schmutzes einer langen Reise in der Sonne glänzt, legt ihr Schwert und ihren Schild beiseite, um einem tödlich verwundeten Mann die Hände aufzulegen. Göttliche Strahlen gehen von ihren Fingern aus, und die tiefen Wunden des Mannes schließen sich, während er voller Verwunderung die Augen öffnet.

Ein Zwerg kniet hinter einem Felsvorsprung, seine schwarze Robe macht ihn in der Nacht fast unsichtbar. Er beobachtet einen orkischen Kriegstrupp, der seinen jüngsten Sieg feiert. Leise schleicht er an sie heran und flüstert einen Schwur – und zwei Orks sind tot, bevor sie ihn überhaupt bemerkt haben.

Das silberfarbene Haar des Elfen glänzt in einem Licht, das nur ihn zu beleuchten scheint. Sein Speer blitzt wie seine Augen, während er mit jubelndem Lachen wieder und wieder auf den grässlichen Riesen einsticht, bis endlich sein Licht dessen bösartige Dunkelheit überstrahlt.

Unabhängig von ihrer Herkunft und ihrer Mission sind alle Paladine durch den Schwur vereint, sich gegen die Mächte des Bösen zu stellen. Ob vor dem Altar eines Gottes in Anwesenheit von Priestern geleistet, in geweihtem Gewand vor Naturgeistern und Feenwesen oder in einem Augenblick der Verzweiflung und des Schmerzes mit den Toten als einzige Zeugen, so ist der Schwur des Paladins stets ein machtvoller Bund. Er ist die Quelle der Kraft, die einen frommen Krieger zu einem gesegneten Helden macht.

## Im Namen der Rechtschaffenheit

Ein Paladin schwört, Gerechtigkeit und Rechtschaffenheit hochzuhalten, für das Gute in der Welt einzustehen, sich gegen das vordringende Böse zu stellen und dessen Mächte zu vertreiben, wo immer sie lauern sollten. Verschiedene Paladine haben für ihre Rechtschaffenheit unterschiedliche Gründe, doch alle sind durch jenen Schwur gebunden, der ihnen die Macht verleiht, ihre geheiligte Aufgabe zu erfüllen. Auch wenn viele Paladine einen guten Gott verehren, so kann die Macht eines Paladins ebenso sehr von seiner Hingabe zur Gerechtigkeit selbst kommen wie von einer Gottheit.

Paladine trainieren jahrelang und meistern den Umgang mit einer Vielzahl von Waffen und Rüstungen. Doch ihre Kampfkünste werden noch von der magischen Kraft übertroffen, zu der sie fähig sind: Sie haben die Macht, die Kranken und Verletzten zu heilen, das Böse und Untote niederzustrecken und sowohl die Unschuldigen zu schützen als auch diejenigen, die ihnen bei ihrer gerechten Sache beistehen.

## Jenseits des alltäglichen Lebens

Fast in jedem Fall ist das Leben eines Paladins das eines Abenteurers. Wenn nicht eine schwere Verletzung den Paladin davon abhält, auf Abenteuer auszuziehen, verbringt er sein Dasein an den Frontlinien des kosmischen Krieges zwischen Gut und Böse. Kämpfer sind in den Reihen der Milizen und Armeen der Welt schon selten, doch noch weniger Leute können von sich behaupten, der Berufung eines Paladins zu

### Der Paladin

| Stufe | Übungsbonus | Merkmale | – Zauberplätze pro Grad – 1. | 2. | 3. | 4. | 5. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Göttliches Gespür, Handauflegen | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Kampfstil, Zauberwirken, Göttliches Niederstrecken | 2 | — | — | — | — |
| 3 | +2 | Göttliche Gesundheit, Heiliger Schwur | 3 | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Attributswerterhöhung | 3 | — | — | — | — |
| 5 | +3 | Zusätzlicher Angriff | 4 | 2 | — | — | — |
| 6 | +3 | Aura des Schutzes | 4 | 2 | — | — | — |
| 7 | +3 | Merkmal: Heiliger Schwur | 4 | 3 | — | — | — |
| 8 | +3 | Attributswerterhöhung | 4 | 3 | — | — | — |
| 9 | +4 | — | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 10 | +4 | Aura der Tapferkeit | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 11 | +4 | Verbessertes Göttliches Niederstrecken | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 12 | +4 | Attributswerterhöhung | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 13 | +5 | — | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 14 | +5 | Reinigende Berührung | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 15 | +5 | Merkmal: Heiliger Schwur | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 16 | +5 | Attributswerterhöhung | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 17 | +6 | — | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | +6 | Auraverbesserungen | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19 | +6 | Attributswerterhöhung | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | +6 | Merkmal: Heiliger Schwur | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

folgen. Wenn sie diesen Weg beschreiten, wenden sie sich von ihren früheren Berufen ab und widmen sich allein dem Kampf gegen das Böse. Manchmal führen ihre Schwüre sie in die Dienste der Krone, wo sie als Befehlshaber elitärer Ritterorden eingesetzt werden, doch gilt ihre Treue immer erst der Rechtschaffenheit an sich und nicht einer Krone oder einem Land.

Paladine auf Abenteuern nehmen jede ihrer Aufgaben ernst. Der Abstecher in eine uralte Ruine oder eine staubige Krypta könnte schließlich einem höheren Zweck dienen als der bloßen Anhäufung von Reichtümern. Das Böse lauert in Gewölben und Urwäldern gleichermaßen, und selbst der kleinste Sieg über dessen Mächte kann das Kippen des kosmischen Gleichgewichts abwenden.

## Einen Paladin erschaffen

Der wichtigste Aspekt deines Paladins ist die Natur seines heiligen Schwurs. Obwohl du dieses Klassenmerkmal erst mit Stufe 3 wählst, solltest du bereits bei der Erschaffung deines Charakters berücksichtigen, wofür du dich entscheiden möchtest. Lies dir die Beschreibungen der Schwüre am Ende dieses Abschnitts durch. Ist dein Paladin ein hingebungsvoller Diener des Guten, ein Getreuer der Götter der Ehre und Gerechtigkeit und heiliger Ritter in glänzender Rüstung, der sich den Mächten des Bösen entschlossen entgegenstellt? Ist er ein ruhmreicher Held des Lichts, der alles Schöne verehrt und sich gegen die Schatten stellt, ein Ritter, dessen Schwur auf Traditionen beruht, die älter als die meisten Götter sind? Vielleicht ist er auch ein verbitterter Einzelgänger, der geschworen hat, Vergeltung an denen zu üben, die großes Übel vollbracht haben – ein von den Göttern gesandter Engel des Todes, der von seinem Durst nach Rache getrieben wird? Anhang B „Götter des Multiversums" listet viele Gottheiten auf, die von den Paladinen verschiedener Welten angebetet werden, wie beispielsweise Torm, Tyr, Heironeus, Kiri-Jolith, Dol Arrah, die Silberne Flamme, Bahamut, Athena, Re-Horakhty und Heimdall.

Wie hat dein Charakter seinen Ruf zum Dienst als Paladin erlebt? Hörte er das Flüstern eines Gottes oder Engels, während er im Gebet versunken war? Spürte ein anderer Paladin das Potenzial in ihm und entschied sich dazu, ihn als Knappen auszubilden? Oder veranlasste ein schreckliches Ereignis wie die Zerstörung seines Heimes ihn zu seinem Streben? Vielleicht stolperte dein Paladin in einen heiligen Hain oder eine versteckte Elfenenklave und fühlte sich berufen, all solche Rückzugsorte des Guten und Schönen zu beschützen? Oder wusste er schon seit frühester Kindheit, dass er zu einem Leben als Paladin erkoren ist, ganz so, als wenn er nur mit dieser Absicht auf die Welt geschickt wurde?

Als Beschützer vor den Mächten des Bösen sind Paladine äußerst selten von böser Gesinnung. Die meisten gehen den Weg der Wohltätigkeit und der Gerechtigkeit. Bedenke, dass die Gesinnung deines Charakters die Art beeinflusst, wie er seine heilige Aufgabe angeht und er sich gegenüber den Göttern und den Sterblichen benimmt. Sein Schwur und seine Gesinnung könnten im Einklang miteinander stehen oder sein Schwur einen Anspruch darstellen, dem er noch nicht gerecht wird.

### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Stärke, deinen zweithöchsten auf Charisma. Wähle zusätzlich den Hintergrund Adeliger.

## Klassenmerkmale

Als Paladin erhältst du folgende Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W10 pro Stufe als Paladin

**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 10 + dein Konstitutionsmodifikator

**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W10 (oder 6) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Paladin über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** alle Rüstungen, Schilde
**Waffen:** einfache Waffen, Kriegswaffen
**Werkzeuge:** keine

**Rettungswürfe:** Weisheit, Charisma
**Fertigkeiten:** zwei nach Wahl: Athletik, Einschüchtern, Heilkunde, Motiv erkennen, Überzeugen, Religion

### Ausrüstung

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

- *(a)* eine Kriegswaffe und ein Schild oder *(b)* zwei Kriegswaffen,
- *(a)* fünf Wurfspeere oder *(b)* eine einfache Nahkampfwaffe,
- *(a)* eine Priesterausrüstung oder *(b)* eine Entdeckerausrüstung,
- einen Kettenpanzer und ein heiliges Symbol.

### Göttliches Gespür

Deine Sinne nehmen die Gegenwart von starkem Bösen wie den Geruch der Verderbnis wahr, wohingegen das machtvolle Gute wie himmlische Musik in deinen Ohren klingt. Als Aktion kannst du deine Aufmerksamkeit auf die Suche nach solchen Kräften richten. Bis zum Ende deines nächsten Zuges ist dir innerhalb von 18 m der Standort jeglicher himmlischen und untoten Kreatur sowie jedes Unholds bekannt, außer eine Kreatur befindet sich in voller Deckung. Dir ist die Art dieser Wesen bewusst (himmlisch, untot, Unhold), doch ihre Identität (etwa der Vampir Graf Strahd von Zarovich) bleibt dir verborgen. Innerhalb desselben Radius spürst du auch die Präsenz jedes Ortes oder Gegenstandes, der geweiht beziehungsweise entweiht wurde (wie etwa durch den Zauber *Weihen*).

Diese Fähigkeit kannst du so oft nutzen, wie es deinem Charismamodifikator + 1 entspricht. Beendest du eine lange Rast, stehen dir alle verbrauchten Anwendungen wieder zur Verfügung.

## Handauflegen

Deine gesegnete Berührung kann Wunden heilen. Du besitzt einen Vorrat an Heilkraft, der sich wieder auffüllt, sobald du eine lange Rast abgeschlossen hast. Dieser Vorrat reicht aus, um eine Trefferpunktanzahl in Höhe deiner 5-fachen Stufe als Paladin wiederherzustellen.

Als Aktion kannst du eine Kreatur berühren und bei ihr eine Anzahl Trefferpunkte wiederherstellen, die deine aktuell im Vorrat befindlichen Punkte nicht übersteigen darf.

Alternativ kannst du 5 Punkte aus deinem Vorrat aufwenden, um die Kreatur von einer Krankheit zu heilen oder ein Gift zu neutralisieren, das auf sie einwirkt. Du kannst mehrere Gifte und Krankheiten mit einer Anwendung von Handauflegen unschädlich machen, musst aber jeweils einzeln die entsprechenden Punkte ausgeben.

Diese Fähigkeit wirkt nicht bei Konstrukten oder Untoten.

## Kampfstil

Auf der 2. Stufe entscheidest du dich für einen Kampfstil, auf den du dich spezialisierst. Wähle eine der folgenden Möglichkeiten. Du kannst keinen der Stile mehr als einmal wählen, selbst wenn du später erneut aussuchen darfst.

### Duellieren

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

### Kampf mit grossen Waffen

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

### Leibwache

Führt eine Kreatur, die du sehen kannst, einen Angriff auf eine bis zu 1,50 m von dir entfernt stehende Kreatur aus (die nicht du selbst bist), kannst du deine Reaktion verwenden, damit der Angreifer bei seinem Wurf im Nachteil ist. Du musst dafür einen Schild tragen.

### Verteidigung

Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse (RK).

## Zauberwirken

Mit Erreichen von Stufe 2 lernst du, durch Meditation und Gebete von der göttlichen Magie zu zehren, um wie ein Kleriker Zauber zu wirken. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken" und für die Zauberliste des Paladins Kapitel 11 „Zauber".

### Vorbereiten und Wirken von Zaubern

Du musst Zaubersprüche vorbereiten, um sie wirken zu können. Wähle dazu eine Anzahl von Paladinzaubern, die deiner halben Stufe als Paladin + deinem Charismamodifikator entspricht (mindestens 1), und notiere sie in einer Liste. Du kannst nur Sprüche aussuchen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt.

Bist du zum Beispiel ein Paladin der 5. Stufe, verfügst du über vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei des 2. Grades. Bei einem Charismawert von 14 kann deine Liste vorbereiteter Zauber vier beliebige Sprüche (halbierte Stufe 2 + Modifikator 2) des 1. oder 2. Grades umfassen.

Die Aufstiegstabelle des Paladins gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen Spruch aus deiner Liste vorbereiteter Zauber zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Hast du beispielsweise den Zauber *Wunden heilen* des 1. Grades vorbereitet, kannst du sowohl einen Zauberplatz des 1. Grades als auch einen des 2. Grades verwenden, um *Wunden heilen* zu wirken.

Einen Spruch zu wirken, entfernt ihn nicht von deiner Liste der vorbereiteten Zauber. Diese kannst du nach jeder langen Rast ändern. Eine neue Liste vorzubereiten, erfordert mindestens 1 Minute im Gebet oder in Meditation je Zaubergrad pro Spruch.

### Attribut zum Zauberwirken

Das Attribut, mit dem du deine Paladinzauber wirkst, ist Charisma, da du deine Magie aus der Hingabe zu deiner gerechten Sache schöpfst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Charisma. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Paladinzauber bestimmt, ziehst du deinen Charismamodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Paladinzaubern findet ebenfalls der Charismamodifikator Anwendung.

**SG für Rettungswürfe** = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator
**Modifikator für Zauberangriffe** = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

### Zauberfokus

Du kannst ein heiliges Symbol (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung") als Zauberfokus für deine Paladinzauber verwenden.

## Göttliches Niederstrecken

Wenn du ab der 2. Stufe eine Kreatur mit einem Nahkampf-Waffenangriff triffst, kannst du einen Zauberplatz aufgeben, um dem Ziel (zusätzlich zu dem Waffenschaden) gleißenden Schaden zuzufügen. Der zusätzliche Schaden beträgt 2W8 + 1W8 für jeden Grad des Zauberplatzes über den 1. hinaus, bis zu einem Maximum von 5W8. Der Schaden erhöht sich nochmals um 1W8 bis zu einem Maximum von 6W8, wenn es sich bei dem Ziel um einen Unhold oder einen Untoten handelt.

## Göttliche Gesundheit

Mit der 3. Stufe wirst du aufgrund der göttlichen Magie, die dich durchfließt, immun gegen Krankheiten.

## Heiliger Schwur

Wenn du die 3. Stufe erreicht hast, leistest du einen heiligen Schwur, der dich als Paladin auf ewig bindet. Bis zu diesem Zeitpunkt befandest du dich in einer Vorbereitungsphase, in der du dich zwar dem Weg der Gerechtigkeit gewidmet hast, doch noch nicht auf diesen eingeschworen warst. Jetzt entscheidest du dich zwischen dem Schwur der Hingabe, dem Schwur der Alten oder dem Schwur der Rache, die alle ausführlich am Ende dieses Abschnitts beschrieben sind.

Deine Wahl verleiht dir auf den Stufen 3, 7, 15 und 20 jeweils ein Merkmal. Diese Merkmale umfassen sowohl Schwurzauber als auch die Fähigkeit, Göttliche Macht zu fokussieren.

### Schwurzauber

Zu jedem Schwur gehört eine Liste von Zaubern, die mit ihm in Verbindung stehen. Du erlangst Zugang zu diesen Sprüchen, wenn du die entsprechenden Stufen als Paladin erreichst. Schwurzauber, die dir zur Verfügung stehen, gelten immer als vorbereitet und zählen nicht in Bezug auf deine maximale Anzahl vorbereiter Zauber.

Solltest du einen Schwurzauber lernen, der nicht in der Zauberliste des Paladins aufgeführt ist, gilt er für dich trotzdem als Paladinzauber.

### Göttliche Macht fokussieren

Dein Schwur lässt dich göttliche Energie fokussieren, um magische Effekte hervorzurufen. Bei den jeweiligen Varianten dieses Merkmals, über die du durch deinen Schwur verfügst, ist auch deren Anwendungsweise aufgeführt.

Wenn du Göttliche Macht fokussierst, kannst du dir aussuchen, welchen Effekte dies hervorrufen soll. Bevor du erneut Göttliche Macht fokussieren kannst, musst du eine kurze oder lange Rast einlegen.

Manche Effekte dieses Merkmals erfordern, dass dein Ziel einen Rettungswurf ablegt. In diesem Fall ist der SG des Rettungswurfs der gleiche, als wenn das Ziel einem deiner Paladinzauber zu widerstehen versucht.

## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Zusätzlicher Angriff

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

## Aura des Schutzes

Immer wenn nach dem Erreichen der 6. Stufe du oder eine verbündete Kreatur innerhalb von 3 m einen Rettungswurf ablegen müssen, erhält die entsprechende Kreatur einen Bonus in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens +1). Du musst bei Bewusstsein sein, damit dieser Bonus gewährt wird.

Auf der 18. Stufe erhöht sich der Radius der Aura auf 9 m.

## Aura der Tapferkeit

Beginnend ab der 10. Stufe können du und verbündete Kreaturen innerhalb von 3 m nicht verängstigt werden, solange du bei Bewusstsein bist.

Auf der 18. Stufe erhöht sich der Radius der Aura auf 9 m.

## Verbessertes Göttliches Niederstrecken

Ab Stufe 11 bist du derart von rechtschaffener Macht durchdrungen, dass alle deine Nahkampf-Waffenangriffe göttliche Kraft in sich bergen. Jedes Mal, wenn du eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, erleidet sie zusätzlich 1W8 gleißenden Schaden.

## Reinigende Berührung

Mit Erreichen von Stufe 14 kannst du deine Aktion verwenden, um durch Berührung einen Zauber zu beenden, der auf dich oder eine Kreatur wirkt, die deine Berührung bereitwillig zulässt.

Du kannst diese Fähigkeit so oft einsetzen, wie es der Höhe deines Charismamodifikators entspricht (mindestens 1 Mal). Nach einer langen Rast stehen dir alle verbrauchten Anwendungen wieder zur Verfügung.

# Heilige Schwüre

Ein Paladin zu werden, beinhaltet das Leisten von Schwüren, die den frommen Krieger einer Sache der Rechtschaffenheit verschreibt, einem Weg zur Bekämpfung des Bösen. Auf den letzten Schwur, der beim Erreichen der 3. Stufe abgelegt wird, läuft die gesamte Ausbildung zum Paladin hinaus. Manche Angehörige dieser Klasse sehen sich nicht als wahre Paladine an, bis sie nicht diesen letzten Schwur geleistet haben. Für andere ist das Ablegen des Eids eine reine Formalität, ein offizieller Stempel, der auf ihre im tiefsten Herzen schon immer existierende Überzeugung gedrückt wird.

## Der Schwur der Alten

Der Schwur der Alten stammt aus längst vergangenen Zeiten, Äonen, in denen das Geschlecht der Elfen oder die Rituale der Druiden noch jung waren. Paladine, die diesen Schwur leisten, werden manchmal Feenritter, grüne Ritter oder gehörnte Ritter genannt, denn sie schließen sich der Seite des Lichts im kosmischen Kampf gegen die Dunkelheit aus Liebe zu allem Schönen und Lebensspendenden in der Welt an. Ihren Schwur legen sie nicht notwendigerweise wegen ihres Glaubens an die Prinzipien von Ehre, Tapferkeit und Gerechtigkeit ab. Paladine dieses Schwurs schmücken ihre Kleidung und Rüstung mit Abbildern wachsender Dinge wie etwa Blättern, Blumen oder Geweihen, um ihre Verpflichtung gegenüber dem Erhalt des Lebens und des Lichts zu zeigen.

### Den Schwur brechen

Ein Paladin versucht, sich den höchsten Verhaltensregeln zu unterwerfen, doch selbst der Tugendhafteste kann scheitern. Von Zeit zu Zeit ist der rechte Pfad zu fordernd oder eine Situation erzwingt, sich für das kleinere zweier Übel zu entscheiden. Manchmal verleitet auch ein erhitztes Gemüt einen Paladin dazu, seinen Schwur zu brechen.

Ein Paladin, der seine Prinzipien verletzt hat, sucht für gewöhnlich einen Kleriker seines Glaubens auf oder einen Paladin desselben Ordens, um Buße zu tun. Als Zeichen der Reue könnte der Sünder die ganze Nacht ins Gebet versunken verbringen, zu fasten beginnen oder einen anderen Akt der Selbstläuterung durchführen. Nach einem Glaubensbekenntnis und der Vergebung kehrt der Paladin geläutert ins Leben zurück.

Sollte der Paladin absichtlich gegen seinen Schwur handeln und keine Zeichen der Reue zeigen, können die Folgen sehr ernst sein. Nach Ermessen des SL könnte ein uneinsichtiger Paladin dazu gezwungen sein, seine Klasse aufzugeben und eine andere anzunehmen oder sich der Möglichkeit des Eidbrechers zuzuwenden, die im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* aufgeführt wird.

### Die Lehre der Alten

Die Lehre des Schwurs der Alten wurden über unzählige Jahrhunderte hinweg bewahrt. Dieser Schwur erhebt das Prinzip des Guten über alle Gedanken zu Recht oder Chaos. Seine vier Grundtugenden sind simpel.

***Entfache das Licht:*** Durch deine Gesten der Gnade, der Freundlichkeit und der Vergebung entfachst du das Licht der Hoffnung in der Welt und drängst die Verzweiflung zurück.

***Schütze das Licht:*** Wo es Gutes, Schönes, Liebe und Lachen in der Welt gibt, dort stellst du dich gegen die Grausamkeiten, die es verschlingen wollen. Wo das Leben gedeiht, dort wirfst du dich den Kräften entgegen, die es auslöschen wollen.

***Erhalte dein eigenes Licht:*** Erfreue dich am Lachen und am Singen, an der Kunst und an der Schönheit. Wenn das Licht der Freude in dir selbst erlischt, kannst du es auch in der Welt nicht bewahren.

***Sei das Licht:*** Sei das ruhmreiche Leuchtfeuer für alle, die in Verzweiflung leben. Lass das Licht deiner Freude und Tapferkeit aus all deinen Taten scheinen.

### Schwurzauber

Auf den angegebenen Paladinstufen erhältst du die folgenden Schwurzauber.

#### Schwurzauber der Alten

| Paladinstufe | Zauber |
|---|---|
| 3 | *Fesselnder Schlag, Mit Tieren sprechen* |
| 5 | *Mondstrahl, Nebelschritt* |
| 9 | *Pflanzenwachstum, Schutz vor Energie* |
| 13 | *Eissturm, Steinhaut* |
| 17 | *Einswerden mit der Natur, Hölzerner Weg* |

### Göttliche Macht fokussieren

Bei der Wahl dieses Schwurs auf der 3. Stufe lernst du die folgenden beiden Arten, Göttliche Macht zu fokussieren.

***Der Zorn der Natur:*** Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, die Urkräfte der Natur zu erwecken, um einen Gegner zu fesseln. Als Aktion kannst du geisterhafte Ranken aus dem Boden schießen lassen und damit eine Kreatur ergreifen, die nicht weiter als 3 m von dir entfernt ist und die du sehen kannst. Der Kreatur muss ein Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen (ihre Wahl) oder sie wird festgehalten und erhält den Zustand festgesetzt. Solange sie von den Ranken festgehalten wird, wiederholt die Kreatur am Ende jedes ihrer Züge den Rettungswurf. Bei einem Erfolg kann sie sich befreien und die Ranken verschwinden.

***Vertreibe die Ungläubigen:*** Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren einsetzen, um uralte Worte auszusprechen, deren Klang für Unholde und Feenwesen schmerzhaft ist. Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol. Alle Feenwesen oder Unholde, die dich sehen oder hören können und sich innerhalb von 9 m befinden, müssen einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist die entsprechende Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet vertrieben.

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür aufwenden, sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen, und darf dir nicht absichtlich näher kommen als 9 m. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktionen nutzen. Als Aktion kann sie nur spurten oder sich aus einem Effekt befreien, der sie an der Bewegung hindert. Sollte es keinen Ort geben, zu dem sie gelangen kann, darf die Kreatur die Ausweichaktion nutzen.

Sollte die wahre Gestalt der Kreatur durch eine Illusion, Gestaltwandel oder einen anderen Effekt verschleiert werden, wird diese durch das Vertreiben enthüllt.

### Aura der Abwehr

Beginnend mit Stufe 7 umfließt dich die uralte Magie so stark, dass sie einen mystischen Schutz bildet. Du und verbündete Kreaturen innerhalb von 3 m besitzen eine Resistenz gegen den Schaden von Zaubern.

Auf der 18. Stufe erhöht sich der Radius der Aura auf 9 m.

### Unsterblicher Wächter

Wirst du ab der 15. Stufe auf 0 Trefferpunkte reduziert und stirbst nicht sofort, kannst du dir aussuchen, stattdessen auf 1 Trefferpunkt zurückgesetzt zu werden. Sobald du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nach Beenden einer langen Rast anwenden.

Außerdem erleidest du keine Nachteile aufgrund eines hohen Alters und kannst nicht auf magischem Wege gealtert werden.

### Champion der Uralten

Auf Stufe 20 kannst du die Gestalt einer uralten Naturgewalt annehmen, die sich in einer Erscheinung äußert, die du dir aussuchen darfst. Beispielsweise könnte sich deine Haut grün färben oder eine rindenartige Struktur annehmen, dein Haar könnte blattartig oder moosig werden oder dir womöglich ein Geweih oder eine löwenartige Mähne wachsen.

Mit dem Aufwenden deiner Aktion verwandelst du dich und erhältst für 1 Minute die folgenden Vorzüge:

- Zu Beginn jedes deiner Züge erlangst du 10 verlorene Trefferpunkte zurück.
- Wenn du einen Paladinzauber wirkst, der einen Zeitaufwand von 1 Zug hat, kannst du ihn stattdessen als Bonusaktion wirken.
- Feindliche Kreaturen innerhalb von 3 m sind im Nachteil bei Rettungswürfen gegen deine Paladinzauber und dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nach Abschluss einer langen Rast anwenden.

## Schwur der Hingabe

Der Schwur der Hingabe bindet einen Paladin an die höchsten Ideale der Gerechtigkeit, der Tugend und der Ordnung. Paladine, die diesen Schwur leisten, werden manchmal Kavaliere, weiße Ritter oder heilige Krieger genannt und erfüllen die Vor-



stellung eines Streiters in strahlender Rüstung, der ehrenhaft und selbstlos für Gerechtigkeit und das höhere Wohl eintritt. Sie unterwerfen sich selbst den höchsten Verhaltensregeln, und manche legen diesen Maßstab, ob zum Guten oder zum Schlechten, auch an den Rest der Welt an.

Viele, die diesen Schwur leisten, glauben an die Götter von Recht und Ordnung und betrachten die Lehre ihrer Gottheit als Maß für ihre Hingabe. Oft nehmen sie sich Engel zum Vorbild, die perfekten Diener des Guten, und arbeiten kunstvolle Darstellungen von engelsgleichen Flügeln in ihre Helme und Rüstungsteile ein.

### Die Lehre der Hingabe

Mag der Wortlaut des Schwurs der Hingabe auch variieren, so folgen doch alle Paladine dieses Eids den gleichen Prinzipien.

***Ehrlichkeit:*** Nicht lügen oder betrügen. Lass deine Worte ein Versprechen sein.

***Tapferkeit:*** Fürchte dich nie zu handeln, doch lass auch Vorsicht walten.

***Mitgefühl:*** Hilf anderen, schütze die Schwachen und bestrafe diejenigen, die sie bedrohen. Zeige deinen Feinden Gnade, doch zügle sie weise.

***Ehre:*** Behandle andere gerecht und lass deine ehrenhaften Taten ein Beispiel für sie sein. Tu so viel Gutes wie möglich und verursache so wenig Schaden wie nötig.

***Pflichtbewusstsein:*** Zeige Verantwortung für deine Handlungen und ihre Konsequenzen. Schütze diejenigen, deren Fürsorge du dich verschrieben hast, und gehorche denen, die berechtigte Autorität über dich haben.

### Schwurzauber

Auf den angegebenen Paladinstufen erhältst du die folgenden Schwurzauber.

#### Schwurzauber der Hingabe

| Paladinstufe | Zauber |
|---|---|
| 3 | *Heiligtum, Schutz vor Gut und Böse* |
| 5 | *Schwache Genesung, Zone der Wahrheit* |
| 9 | *Leuchtfeuer der Hoffnung, Magie bannen* |
| 13 | *Bewegungsfreiheit, Hüter des Glaubens* |
| 17 | *Heiliges Gespräch, Flammenschlag* |

### Göttliche Macht fokussieren

Bei der Wahl dieses Schwurs auf der 3. Stufe lernst du die folgenden beiden Arten, Göttliche Macht zu fokussieren.

***Heilige Waffe:*** Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, deine Waffe mit positiver Energie aufzuladen. Als Aktion kannst du eine Waffe bestimmen, die du in der Hand hältst. Für 1 Minute addierst du deinen Charismamodifikator (mindestens 1) zu Angriffswürfen, die du mit dieser ausführst. Die Waffe strahlt in einem Radius von 6 m helles Licht aus und in weiteren 6 m dämmriges Licht. Sollte die Waffe nicht bereits magisch sein, wird sie das für die Dauer des Effekts.

Als Teil einer beliebigen Aktion in deinem Zug kannst du den Effekt beenden. Wenn du die Waffe nicht mehr trägst beziehungsweise hältst oder du ohnmächtig wirst, endet der Effekt sofort.

***Die Unheiligen vertreiben:*** Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, die Mächte des Bösen zu vertreiben. Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und sprichst ein Gebet. Alle Unholde oder Untoten, die dich sehen oder hören können und sich innerhalb von 9 m befinden, müssen einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist die entsprechende Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet vertrieben.

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür aufwenden, sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen, und darf dir nicht absichtlich näher kommen als 9 m. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktionen nutzen. Als Aktion kann sie nur spurten oder sich aus einem Effekt befreien, der sie an der Bewegung hindert. Sollte es keinen Ort geben, zu dem sie gelangen kann, darf die Kreatur die Ausweichaktion nutzen.

### Aura der Hingabe

Beginnend mit Stufe 7 können du und verbündete Kreaturen innerhalb von 3 m nicht mehr bezaubert werden, solange du bei Bewusstsein bist.

Auf der 18. Stufe erhöht sich der Radius der Aura auf 9 m.

### Reinheit des Geistes

Ab der 15. Stufe stehst du dauerhaft unter den Effekten des Zaubers *Schutz vor Gut und Böse*.

### Heiliger Nimbus

Als Aktion kannst du dich ab der 20. Stufe mit einer Aura des Lichts umgeben. Für 1 Minute strahlst du in einem Radius von 9 m helles Licht aus und in weiteren 9 m dämmriges Licht.

Immer wenn eine feindliche Kreatur ihren Zug in diesem Bereich hellen Lichts beginnt, erleidet sie 10 Punkte gleißenden Schaden.

Zusätzlich bist du für die Dauer des Effekts im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber, die von Unholden oder Untoten gewirkt werden.

Hast du diese Fähigkeit einmal verwendet, kannst du sie erst wieder nach Beenden einer langen Rast einsetzen.

## Schwur der Rache

Der Schwur der Rache ist eine einzige Hingabe an die Bestrafung derer, die eine üble Sünde begangen haben. Wenn böse Mächte hilflose Dorfbewohner abschlachten, ein ganzes Volk sich gegen den Willen der Götter stellt, eine Diebesgilde zu gewalttätig und mächtig wird oder ein Drache durch das Land wütet, dann erheben sich Paladine und leisten den Schwur der Rache, um die Verhältnisse ins rechte Lot zu rücken. Für diese Paladine, die auch Rächer oder dunkle Ritter genannt werden, ist ihre eigene Reinheit nicht so wichtig wie die Pflicht, Gerechtigkeit zu üben.

### Die Lehre der Rache

Die Lehre des Schwurs der Rache unterscheidet sich von Paladin zu Paladin, doch haben alle ein Prinzip gemeinsam: Bestrafe die Übeltäter, koste es, was es wolle. Paladine, die

diesen Lehren folgen, opfern bereitwillig sogar ihre Rechtschaffenheit, um diejenigen, die Böses getan haben, ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Dies ist der Grund dafür, dass viele solcher Paladine eine neutrale oder rechtschaffen neutrale Gesinnung aufweisen.

Die Grundprinzipien dieser Lehren sind brutal einfach.

***Bekämpfe das größere Übel:*** Wenn ich vor der Wahl stehe, meine eingeschworenen Feinde zu bekämpfen oder ein kleineres Übel auszumerzen, wähle ich das größere Übel.

***Keine Gnade für das Böse:*** Gewöhnliche Gegner können meine Gnade erhalten, doch niemals meine eingeschworenen Feinde.

***Mit allen Mitteln:*** Meine Zweifel können mich nicht daran hindern, meine Feinde auszulöschen.

***Entschädigung:*** Wenn meine Feinde Verderben über die Welt bringen, dann nur, weil ich darin versagt habe, sie aufzuhalten. Ich muss denen helfen, die durch ihre Missetaten Schaden erlitten haben.

### Schwurzauber

Auf den angegebenen Paladinstufen erhältst du die folgenden Schwurzauber.

#### Schwurzauber der Rache

| Paladinstufe | Zauber |
|---|---|
| 3 | *Zeichen des Jägers, Verderben* |
| 5 | *Nebelschritt, Person festhalten* |
| 9 | *Hast, Schutz vor Energie* |
| 13 | *Dimensionstür, Verbannung* |
| 17 | *Ausspähung, Monster festhalten* |

### Göttliche Macht fokussieren

Bei der Wahl dieses Schwurs auf der 3. Stufe erhältst du die folgenden zwei Arten, Göttliche Macht zu fokussieren.

***Gegner verdammen:*** Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, um deine Feinde in Angst und Schrecken zu versetzen. Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und sprichst ein Gebet. Bestimme eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 18 m befindet. Diese muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen, außer sie ist immun dagegen, verängstigt zu werden. Unholde und Untote sind bei diesem Rettungswurf im Nachteil.

Bei einem Misserfolg ist die Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet verängstigt. Solange sie verängstigt ist, sinkt ihre Bewegungsrate auf 0 und sie kann von keinen Boni auf ihre Bewegungsrate profitieren.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Bewegungsrate der Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet auf die Hälfte reduziert.

***Eid der Feindschaft:*** Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, um einem Gegner einen Eid der Feindschaft zu schwören. Als Bonusaktion kannst du eine Kreatur bestimmen, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 3 m befindet. Du bist für 1 Minute oder bis ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder sie bewusstlos wird bei Angriffswürfen gegen diese Kreatur im Vorteil.

### Unermüdlicher Rächer

Ab Stufe 7 hilft dir deine übernatürliche Konzentration, zu einem fliehenden Feind aufzuschließen. Wenn du einen Gegner mit einem Gelegenheitsangriff triffst, kannst du sofort nach dem Angriff als Teil der Aktion die Hälfte deiner Bewegungsrate zurücklegen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

### Seele der Rache

Von der 15. Stufe an gibt dir die Autorität, mit der du deinen Eid der Feindschaft aussprichst, größere Macht über deinen Gegner. Wenn eine Kreatur, die unter dem Einfluss des Eids der Feindschaft steht, einen Angriff ausführt, kannst du deine Reaktion nutzen, um einen Nahkampfangriff gegen diese Kreatur auszuführen (falls sie in Reichweite ist).

### Racheengel

Auf Stufe 20 kannst du die Gestalt eines engelhaften Rächers annehmen. Mit dem Aufwenden deiner Aktion verwandelst du dich und erhältst für 1 Stunde die folgenden Vorzüge:

- Dir wachsen Flügel aus dem Rücken, die dir eine Flugbewegungsrate von 18 m verleihen.
- Du strahlst in einem Radius von 9 m eine Aura der Gefahr aus. Das erste Mal, wenn eine feindliche Kreatur diese Aura betritt oder ihren Zug in ihr beginnt, muss sie einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird sie für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet verängstigt. Angriffswürfe gegen die verängstigte Kreatur sind im Vorteil.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nach Abschluss einer langen Rast anwenden.





# Schurke

Ihren Gefährten signalisierend zu warten, kriecht eine Halblingfrau in eine Halle des Gewölbes. Sie drückt ihr Ohr an die Tür und holt dann einen Satz Werkzeuge hervor, mit dem sie das Schloss innerhalb eines kurzen Augenblicks knackt. Dann verschwindet sie in den Schatten, um dem Kämpfer ihrer Gruppe Platz zu machen, der die Tür mit einem Tritt aufstößt.

Ein Mensch lauert in den Schatten einer Seitenstraße, während seine Komplizin sich auf ihren Teil des Hinterhalts vorbereitet. Sobald ihr Ziel, ein gemeingefährlicher Sklavenhändler, an der Gasse vorbeigeht, schreit die Komplizin auf. Der Sklavenhändler kommt näher, um den Schrei zu untersuchen, und die Klinge des Assassinen durchtrennt seine Kehle, ehe das Opfer ein Geräusch von sich geben kann.

Ein Kichern unterdrückend, wedelt eine Gnomin in ihrer Zelle mit den Fingern und lupft auf magische Weise den Schlüsselbund vom Gürtel der Wache. Einen Moment später sind die Schlüssel in ihrer Hand, die Zellentür geöffnet, und sie sowie ihre Gefährten frei und auf der Flucht.

Schurken verlassen sich auf Erfahrung, Heimlichkeit und das Ausnutzen gegnerischer Schwachstellen, um in allen Situation die Oberhand zu gewinnen. Sie besitzen ein Talent dafür, für jedes Problem eine Lösung zu finden, und erweisen sich als vielseitig und einfallsreich, was den Grundstein jeder erfolgreichen Abenteurergruppe bildet.

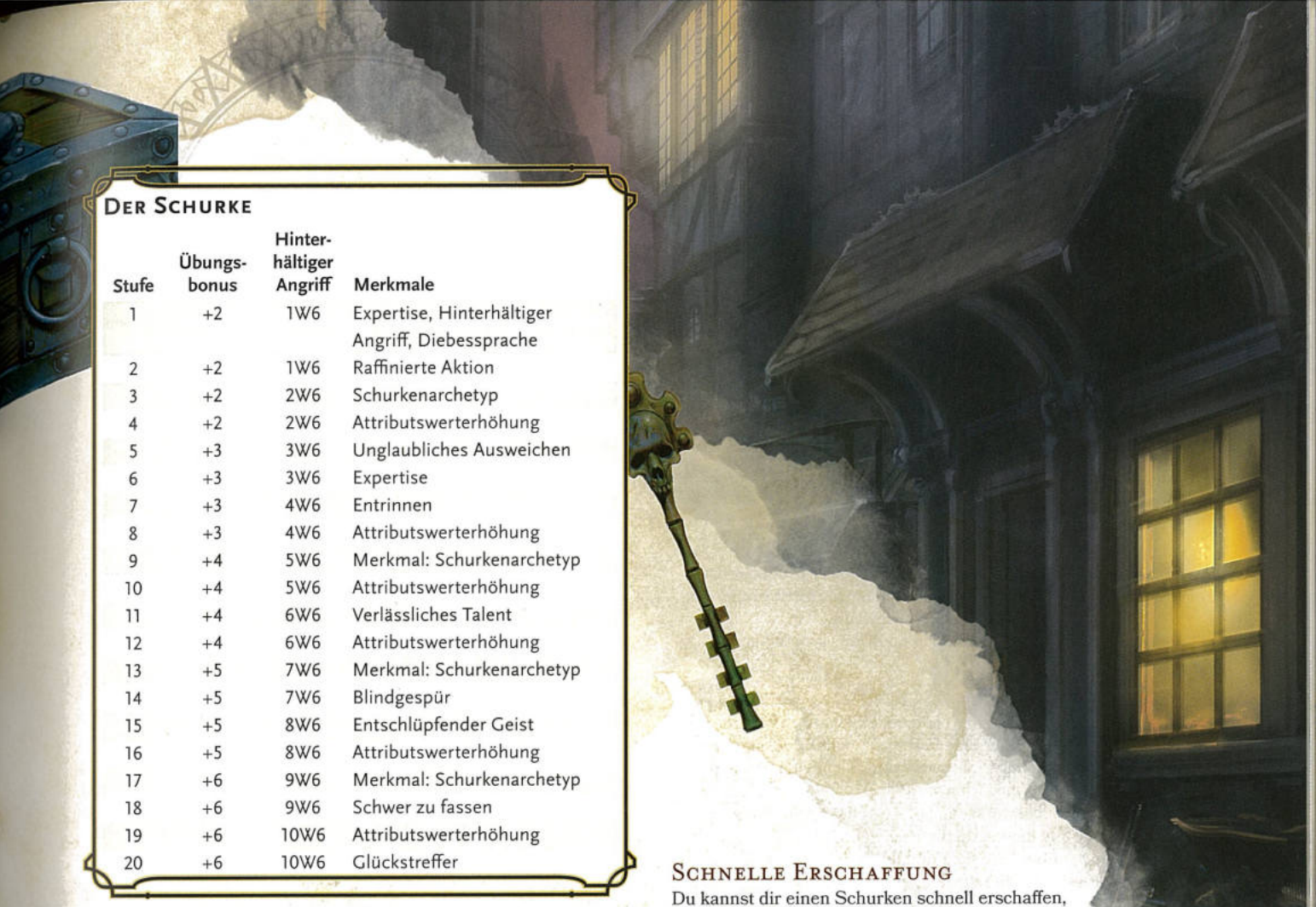
## Können und Präzision

Schurken widmen sich ebenso dem Meistern ihrer Fertigkeiten wie dem Perfektionieren ihrer Kampfkünste, was ihnen eine breitgefächerte Expertise verschafft, wie sie nur wenige andere Abenteurer besitzen. Viele Schurken konzentrieren sich auf Heimlichkeit und Täuschung, während andere jene Fähigkeiten verfeinern, die sie zum Überleben in gefährlichen alten Ruinen und Gewölben benötigen, wie etwa das Finden und Entschärfen von Fallen oder das Knacken von Schlössern.

Im Kampf geben Schurken der Gerissenheit den Vortritt vor brutaler Stärke. Sie setzen lieber einen präzisen Schlag an, der eine Schwachstelle des Gegners trifft, als diesen mit einer Vielzahl heftiger Angriffe zu überwinden. Schurken besitzen ein beinahe übernatürliches Talent dafür, Gefahren auszuweichen, und einige lernen sogar magische Tricks, um ihre Fähigkeiten zu verbessern.

## Ein zwielichtiges Leben

In jeder Stadt und jedem Dorf gibt es Schurken. Die meisten werden den schlimmsten Stereotypen dieser Klasse gerecht und leben als Räuber, Assassinen, Beutelschneider und Trickbetrüger. Häufig sind diese Halunken in Diebesgilden oder Verbrecherfamilien organisiert. Viele Schurken agieren unabhängig, werben jedoch manchmal Hilfskräfte an, die ihnen bei Einbrüchen und Betrügereien zur Hand zu gehen. Einige wenige verdienen ihr Geld auf ehrliche Weise als Schlosser, Ermittler oder Kammerjäger, was ein gefährlicher Beruf sein kann in einer Welt, in der Schreckens- und Werratten in den Abwasserkanälen lauern.



### Der Schurke

| Stufe | Übungsbonus | Hinterhältiger Angriff | Merkmale |
|---|---|---|---|
| 1 | +2 | 1W6 | Expertise, Hinterhältiger Angriff, Diebessprache |
| 2 | +2 | 1W6 | Raffinierte Aktion |
| 3 | +2 | 2W6 | Schurkenarchetyp |
| 4 | +2 | 2W6 | Attributswerterhöhung |
| 5 | +3 | 3W6 | Unglaubliches Ausweichen |
| 6 | +3 | 3W6 | Expertise |
| 7 | +3 | 4W6 | Entrinnen |
| 8 | +3 | 4W6 | Attributswerterhöhung |
| 9 | +4 | 5W6 | Merkmal: Schurkenarchetyp |
| 10 | +4 | 5W6 | Attributswerterhöhung |
| 11 | +4 | 6W6 | Verlässliches Talent |
| 12 | +4 | 6W6 | Attributswerterhöhung |
| 13 | +5 | 7W6 | Merkmal: Schurkenarchetyp |
| 14 | +5 | 7W6 | Blindgespür |
| 15 | +5 | 8W6 | Entschlüpfender Geist |
| 16 | +5 | 8W6 | Attributswerterhöhung |
| 17 | +6 | 9W6 | Merkmal: Schurkenarchetyp |
| 18 | +6 | 9W6 | Schwer zu fassen |
| 19 | +6 | 10W6 | Attributswerterhöhung |
| 20 | +6 | 10W6 | Glückstreffer |

Als Abenteurer stehen Schurken auf beiden Seiten des Gesetzes. Manche sind abgebrühte Kriminelle, die sich entschieden haben, ihr Glück in Schatzhorten zu suchen, während andere ein Leben als Abenteurer wählen, um dem Gesetz zu entfliehen. Einige haben ihre Fähigkeiten gezielt gelernt und perfektioniert, um auf der Suche nach Schätzen in uralte Ruinen und versteckte Grabkammern einzudringen.

## Einen Schurken erschaffen

Denke beim Erschaffen deines Schurken daran, in welcher Beziehung er zum Gesetz steht. Hat dein Charakter eine kriminelle Vergangenheit oder ist noch in verbrecherische Machenschaften verwickelt? Ist er auf der Flucht vor dem Gesetz oder dem verärgerten Meister einer Diebesgilde? Hat er seine Gilde auf der Suche nach größerem Risiko und größeren Belohnungen verlassen? Treibt ihn die Gier dazu, auf Abenteuer auszuziehen, oder ein anderes Verlangen oder Ideal?

Was war der Auslöser, der deinen Charakter dazu gebracht hat, sein vorheriges Leben aufzugeben? Lief ein großer Betrug oder ein Einbruch schrecklich schief, sodass dein Schurke erneut über seine Karriere nachdachte? Vielleicht hatte er Glück und ein erfolgreicher Raub verschaffte ihm die notwendigen Mittel, um der Verkommenheit seines alten Lebens zu entfliehen. Hat die Wanderlust ihn schließlich von zu Hause weggelockt? Oder fand er sich plötzlich von seiner Familie oder seinem Mentor abgeschnitten und musste neue Unterstützer suchen? Vielleicht fand er auch einen neuen Freund, ein Mitglied seiner jetzigen Abenteurergruppe, der ihm neue Möglichkeiten aufzeigte, Geld zu verdienen und seine speziellen Talente einzusetzen.

### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Geschicklichkeit, deinen zweithöchsten entweder auf Intelligenz oder Charisma. Intelligenz, wenn du beim Anstellen von Nachforschungen glänzen möchtest oder planst, den Archetyp des Arkanen Betrügers anzunehmen. Charisma, wenn du deinen Schwerpunkt auf Täuschung und soziale Interaktion legen willst. Wähle zusätzlich den Hintergrund Scharlatan.

## Klassenmerkmale

Als Schurke hast du die folgenden Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W8 pro Stufe als Schurke
**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 8 + dein Konstitutionsmodifikator
**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Schurke über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** leichte Rüstungen
**Waffen:** einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere und Kurzschwerter
**Werkzeuge:** Diebeswerkzeug

**Rettungswürfe:** Geschicklichkeit und Intelligenz
**Fertigkeiten:** vier nach Wahl: Akrobatik, Athletik, Auftreten, Motiv erkennen, Einschüchtern, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Überzeugen, Nachforschungen, Täuschen, Wahrnehmung





### Ausrüstung

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

- *(a)* ein Rapier oder *(b)* ein Kurzschwert,
- *(a)* ein Kurzbogen mit 20 Pfeilen oder *(b)* ein Kurzschwert,
- *(a)* eine Einbrecherausrüstung, *(b)* eine Gewölbeforscherausrüstung oder *(c)* eine Entdeckerausrüstung,
- eine Lederrüstung, zwei Dolche und Diebeswerkzeug.

## Expertise

Auf der 1. Stufe wählst du zwei deiner Fertigkeiten aus, in denen du geübt bist, oder eine Fertigkeit, in der du geübt bist, sowie den Umgang mit Diebeswerkzeug. Dein Übungsbonus wird bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen diese Fertigkeiten oder Diebeswerkzeug zur Anwendung kommen.

Auf der 6. Stufe kannst du dir zwei weitere geübte Fertigkeiten oder eine geübte Fertigkeit und den Umgang mit Diebeswerkzeug aussuchen, auf die du den gleichen Vorzug erhältst.

## Hinterhältiger Angriff

Beginnend ab Stufe 1 weißt du, wie man die Ablenkung eines Feindes ausnutzt, um gezielt zuzuschlagen. Einmal pro Zug kannst du einer Kreatur, die du triffst, zusätzlich 1W6 Schaden zufügen, falls du bei dem Angriffswurf im Vorteil bist. Der Angriff muss mit einer Fernkampfwaffe oder einer Waffe mit der Eigenschaft Finesse ausgeführt werden.

Du musst bei dem Angriffswurf nicht im Vorteil sein, wenn sich ein anderer Gegner des Ziels innerhalb von 1,50 m um dieses befindet, dieser Gegner nicht kampfunfähig ist und du bei dem Angriffswurf nicht im Nachteil bist.

Die Höhe des zusätzlichen Schadens steigt auf bestimmten Stufen in dieser Klasse, so wie es in der Aufstiegstabelle des Schurken angegeben ist.

## Diebessprache

Während deiner Ausbildung zum Schurken hast du die Diebessprache erlernt. Diese geheime Mischung aus Dialekt, Jargon und Codes erlaubt es dir, in einer scheinbar gewöhnlichen Unterhaltung Botschaften zu verstecken. Nur eine andere Kreatur, die ebenfalls die Diebessprache beherrscht, kann diese Botschaften verstehen. Das Mitteilen einer solchen Nachricht dauert vier Mal so lange, als wenn man deren Inhalt direkt formulieren würde.

Außerdem ist dir ein Satz geheimer Zeichen und Symbole bekannt, mit denen du einfache, kurze Informationen übermitteln kannst, etwa ob ein Gebiet sicher ist oder ob es zum Territorium einer Diebesgilde gehört. Auch ob man in der Nähe Beute machen kann, ob die Bevölkerung hier ein leichtes Ziele abgibt oder ob es einen Unterschlupf für Diebe auf der Flucht gibt.

## Raffinierte Aktion

Ab der 2. Stufe erlauben dir deine geistige und körperliche Agilität, schnell Entscheidungen zu treffen und dich rasch zu bewegen und zu handeln. Du kannst in jedem deiner Züge eine Bonusaktion verwenden, um damit die Spurten-, Rückzugs- oder Versteckenaktion auszuführen.

## Schurkenarchetyp

Auf der 3. Stufe wählst du einen Archetyp, dem du in der Ausübung deiner Fähigkeiten nacheiferst und der deinen Weg als Schurke bestimmt. Entscheide dich für den Arkanen Betrüger, den Assassinen oder den Dieb. Alle Archetypen sind am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben.

Deine Wahl verleiht dir auf den Stufen 3, 9, 13 und 17 jeweils ein Merkmal.

## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 10., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Unglaubliches Ausweichen

Trifft dich ab Stufe 5 der Angriff einer Kreatur, die du sehen kannst, darfst du deine Reaktion aufwenden, um den Schaden des Angriffs zu halbieren.

## Entrinnen

Ab der 7. Stufe kannst du dich dank deiner instinktiven Gewandheit dem Wirkungsbereich bestimmter Effekte entziehen, wie etwa dem Blitzodem eines blauen Drachen oder dem Zauber *Feuerball*. Bist du einem Effekt ausgesetzt, der einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, nimmst du bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden und bei einem Misserfolg lediglich die Hälfte des Schadens.

## Verlässliches Talent

Auf Stufe 11 beherrscht du deine geübten Fertigkeiten schon beinahe bis zur Perfektion. Immer wenn du einen Fertigkeitswurf ablegst, der dich deinen Übungsbonus verwenden lässt, kannst du bei einem Würfelergebnis von 9 oder niedriger die 10 verwenden.

## Blindgespür

Angefangen mit der 14. Stufe bist du fähig, mit deinen scharfen Sinnen den Aufenthaltsort einer versteckten oder unsichtbaren Kreatur, die du hören kannst, innerhalb von 3 m festzustellen.

## Entschlüpfender Geist

Auf der 15. Stufe hast du große mentale Stärke erreicht. Du bist jetzt geübt in Weisheitsrettungswürfen.

## Schwer zu fassen

Beginnend mit der 18. Stufe hast du deine Fähigkeit auszuweichen so perfektioniert, dass Angreifer kaum die Oberhand über dich gewinnen. Kein Angriffswurf gegen dich ist im Vorteil, solange du nicht kampfunfähig bist.

### Glückstreffer

Ab Stufe 20 besitzt du das unglaubliche Talent, immer dann Erfolg zu haben, wenn es nötig ist. Verfehlt dein Angriff ein Ziel innerhalb deiner Reichweite, kannst du den misslungen Wurf in einen Treffer verwandeln. Alternativ kannst du auch einen fehlgeschlagenen Attributswurf so behandeln, als hättest du eine 20 gewürfelt.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, musst du eine kurze oder lange Rast beenden, bevor du sie erneut anwenden kannst.

## Schurkenarchetypen

Schurken haben viele Merkmale gemein, einschließlich ihrer Neigung, Fertigkeiten bis zur Perfektion zu trainieren, ihre präzise und tödliche Kampfkunst und ihre immer schneller werdenden Reflexe. Doch verschiedene Schurken nutzen diese Talente in unterschiedlichen Ausprägungen, die von den Schurkenarchetypen verkörpert werden.

Deine Wahl des Archetyps spiegelt einen Schwerpunkt wider und ist nicht unbedingt Ausdruck eines gewählten Berufs, sondern eher eine Beschreibung bevorzugter Techniken.

### Arkaner Betrüger

Manche Schurken verbessern ihre hervorragenden Fertigkeiten der Heimlichkeit und der Beweglichkeit mit Magie, und erlernen Verzauberungstricks und Illusionen. Unter diesen Schurken gibt es Taschendiebe und Einbrecher, aber auch Unruhestifter, Scherzbolde und eine beachtliche Zahl von Abenteurern.

#### Zauberwirken

Mit Erreichen der 3. Stufe erlangst du die Fähigkeit, Zauber zu wirken. In Kapitel 10 „Zauber wirken" findest du die allgemeinen Regeln des Zauberns und in Kapitel 11 „Zauber" die Zauberliste des Magiers.

***Zaubertricks:*** Du lernst drei Zaubertricks: *Magierhand* sowie zwei beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Magiers. Auf Stufe 10 erhältst du einen zusätzlichen Magierzaubertrick deiner Wahl.

***Zauberplätze:*** Die Zaubertabelle des Arkanen Betrügers gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen dir bekannten Spruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ist dir beispielsweise der Zauber *Person bezaubern* des 1. Grades bekannt und besitzt du sowohl einen freien Zauberplatz des 1. Grades und einen des 2. Grades, kannst du jeden der beiden Zauberplätze verwenden, um *Person bezaubern* zu wirken.

***Bekannte Zauber des 1. Grades und höher:*** Du kennst drei frei wählbare Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Magiers, von denen zwei den Schulen der Verzauberung oder der Illusion angehören müssen.

Der Spalte „Bekannte Zauber" der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zauberliste des Magiers aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Zauber wählen, die aus den Schulen der Verzauberung und der Illusion stammen und für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt. Erreichst du zum Beispiel die 7. Stufe dieser Klasse, darfst du einen neuen Magierzauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Die Zauber, die du auf den Stufen 8, 14 und 20 lernst, können jeder beliebigen Schule der Magie angehören.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Magierzauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zauberliste ersetzen. Auch für diesen musst du einen dem Grad des Spruches entsprechenden

**Zaubertabelle des Arkanen Betrügers**

| Schurkenstufe | Bekannte Zaubertricks | Bekannte Zauber | – Zauberplätze pro Grad – 1. | 2. | 3. | 4. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — |
| 4 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 5 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 6 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 7 | 3 | 5 | 4 | 2 | — | — |
| 8 | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 9 | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 10 | 4 | 7 | 4 | 3 | — | — |
| 11 | 4 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 12 | 4 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 13 | 4 | 9 | 4 | 3 | 2 | — |
| 14 | 4 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 15 | 4 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 16 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 17 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 18 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 19 | 4 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 4 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

Zauberplatz besitzen und es darf sich nur um Verzauberungs- oder Illusionssprüche handeln.

***Attribut zum Zauberwirken:*** Das Attribut, mit dem du deine Magierzauber wirkst, ist Intelligenz, da du diese durch eingehendes Studium und Einprägen lernst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Intelligenz. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Magierzauber bestimmt, ziehst du deinen Intelligenzmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Magierzaubern findet ebenfalls der Intelligenzmodifikator Anwendung.

**SG für Rettungswürfe** = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator
**Modifikator für Zauberangriffe** = dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

#### *Magierhand*-Kniff

Wenn du ab Stufe 3 den Zauber *Magierhand* wirkst, kannst du die geisterhafte Hand unsichtbar werden lassen und die folgenden zusätzlichen Aufgaben mit ihr ausführen:

- Du kannst ein Objekt in einem Behälter verstauen, den eine Kreatur trägt oder in der Hand hält.
- Du kannst ein Objekt aus einem Behälter hervorholen, den eine Kreatur trägt oder in der Hand hält.
- Du kannst Diebeswerkzeug verwenden, um auf Entfernung Schlösser zu knacken oder Fallen zu entschärfen.

Eine dieser Aufgaben kannst du ausführen, ohne dass es von einer Kreatur bemerkt wird, falls dir ein Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen den Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) der Kreatur gelingt.

Außerdem kannst du die Hand mit der Bonusaktion aus deinem Merkmal Raffinierte Aktion kontrollieren.

#### Magischer Hinterhalt

Beginnend mit der 9. Stufe ist eine Kreatur, auf die du aus einem Versteck heraus einen Zauber wirkst, in diesem Zug im Nachteil bei sämtlichen Rettungswürfe gegen den Zauber.

### Vielseitiger Trickser

Auf Stufe 13 erhältst du die Fähigkeit, Ziele mit dem Zauber *Magierhand* abzulenken. Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um die durch den Spruch erschaffene geisterhafte Hand bestimmen. Du bist bis zum Ende des Zuges im Vorteil bei Angriffswürfen gegen diese Kreatur.

### Zauberdieb

Ab Stufe 17 bist du dazu in der Lage, einem anderen Zauberwirker auf magische Weise die Kenntnis über einen gerade gesprochenen Zauber zu entreißen.

Sofort wenn eine Kreatur einen Zauber wirkt, der dich zum Ziel hat oder in dessen Wirkungsbereich du dich befindest, kannst du deine Reaktion nutzen, um den Spruch zu vereiteln und zu stehlen. Die Kreatur muss einen Rettungswurf mit ihrem Attributsmodifikator ablegen, den sie zum Zauberwirken verwendet. Der SG des Rettungswurfs entspricht dem zum Widerstehen deiner Magierzauber. Bei einem Misserfolg unterdrückst du die Auswirkungen des Zaubers auf dich und stiehlst das Wissen um diesen, wenn es mindestens ein Spruch des 1. Grades ist und du den entsprechenden Zauberplatz besitzt, um ihn zu wirken (es muss kein Magierzauber sein). Für die nächsten 8 Stunden ist dir der Zauber bekannt und du kannst ihn wirken, indem du einen passenden Zauberplatz verbrauchst. Die Kreatur kann den Spruch erst nach Ablauf der 8 Stunden wieder wirken.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst nach Beenden einer langen Rast erneut anwenden.

## Assassine

Du konzentrierst dein Training auf die grausame Kunst des Tötens. Es gibt sehr unterschiedliche Schurken, die diesem Archetyp angehören: Auftragsmörder, Spione, Kopfgeldjäger und sogar speziell erwählte Priester, die ausgebildet werden, um die Feinde ihrer Gottheit auszulöschen. Heimlichkeit, Gift und Verkleidung helfen dir, deine Gegner mit tödlicher Effizienz zu eliminieren.

### Zusätzliche Übung

Bei der Wahl dieses Archetyps auf der 3. Stufe wirst du geübt im Umgang mit der Verkleidungsausrüstung und der Giftmischerausrüstung.

### Attentat

Ebenfalls ab der 3. Stufe bist du am tödlichsten, wenn du deine Feinde kalt erwischst. Du bist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen Kreaturen, die in diesem Kampf noch keinen Zug ausgeführt haben. Außerdem ist jeder Treffer, den du gegen einen überraschten Gegner erzielst, ein kritischer Treffer.

### Infiltrationsexperte

Beginnend mit der 9. Stufe kannst du perfekte falsche Identitäten für dich selbst erschaffen. Du musst 7 Tage und 25 GM aufwenden, um dir für eine Identität eine Geschichte und einen Beruf auszudenken, Verbindungen für sie einzurichten und eine entsprechende Ausstattung zu besorgen. Du kannst keine Identität erschaffen, die es bereits gibt. Beispielsweise könntest du mit passender Kleidung, Empfehlungsschreiben und offiziell aussehenden Zertifikaten als Mitglied eines weit entfernten Handelshauses auftreten, um in das Gebäude eines anderen reichen Kaufmanns eingelassen zu werden.

Sobald du eine Identität als Verkleidung angenommen hast, glauben andere Kreaturen so lange, dass du tatsächlich diese Person bist, bis ihnen ein offensichtlicher Grund gegeben wird, daran zu zweifeln.

### Imitator

Auf der 13. Stufe erhältst du die Fähigkeit, fehlerfrei die Stimme, die Schrift und das Verhalten einer anderen Person nachzuahmen. Du musst mindestens 3 Stunden damit verbringen, diese drei Komponenten zu studieren, also die Stimme zu hören, das Verhalten zu beobachten und Texte zu untersuchen.

Deine List ist für den gewöhnlichen Beobachter nicht zu durchschauen. Falls eine misstrauische Kreatur vermutet, dass etwas nicht stimmt, bist du im Vorteil bei jedem Wurf auf Charisma (Täuschen), um eine Enttarnung zu vermeiden.

### Todesstoss

Ab der 17. Stufe wirst du zu einem Meister des sofortigen Todes. Wenn du eine überraschte Kreatur angreifst und triffst, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf ablegen (SG 8 + dein Geschicklichkeitsmodifikator + dein Übungsbonus). Bei einem Misserfolg verdopple den Schaden deines Angriffs gegen die Kreatur.

## Dieb

Du verfeinerst deine Fertigkeiten in den Diebeskünsten. Einbrecher, Banditen, Beutelschneider und andere Kriminelle folgen in der Regel diesem Archetyp, doch auch Schurken, die sich als professionelle Schatzsucher, Entdecker, Detektive und Grabräuber betrachten, schlagen diese Richtung ein. Du verbesserst nicht nur deine Beweglichkeit und Heimlichkeit, sondern lernst auch hilfreiche Fertigkeiten, um uralte Ruinen zu erforschen, unbekannte Sprachen zu entziffern und magische Gegenstände zu benutzen, deren Einsatz dir normalerweise verwehrt bleiben würde.

### Flinke Finger

Ab der 3. Stufe kannst du die Bonusaktion, die dir durch dein Merkmal Raffinierte Aktion zukommt, auch auf folgende Arten verwenden: um einen Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) abzulegen, dein Diebeswerkzeug einzusetzen, ein Schloss zu öffnen, eine Falle zu entschärfen oder die Aktion Objekt benutzen auszuführen.

### Kletteraffe

Mit der Wahl dieses Archetyps auf der 3. Stufe erhältst du die Fähigkeit, schneller als normal zu klettern. Klettern kostet dich ab sofort keine zusätzliche Bewegung mehr.

Außerdem springst du aus dem Lauf 0,30 m pro Punkt deines Geschicklichkeitsmodifikators weiter als gewöhnlich.

### Ausserordentliches Schleichen

Angefangen mit der 9. Stufe bist du bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) im Vorteil, wenn du dich in diesem Zug nicht weiter als deine halbe Bewegungsrate fortbewegst.

### Magischen Gegenstand benutzen

Ab der 13. Stufe hast du so viel über das Wesen der Magie gelernt, dass du beim Gebrauch von magischen Gegenständen improvisieren kannst. Du darfst jetzt sogar Gegenstände einsetzen, die nicht für dich gedacht sind. Ignoriere alle Anforderungen für Volk, Klasse und Stufe beim Benutzen von magischen Gegenständen.

### Die Reflexe des Diebes

Mit Erreichen von Stufe 17 bist du außerordentlich gechickt geworden im Legen von Hinterhalten und blitzschnell beim Vermeiden einer Gefahr. Im ersten Initiativedurchgang jedes Kampfes darfst du zwei Züge ausführen. Den ersten Zug spielst du regulär, wie es deine Initiative anzeigt, und den zweiten zu dem Zeitpunkt, wenn deine Initiative – 10 an der Reihe wäre. Du kannst diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn du überrascht bist.

# Waldläufer

Ein rau und wild aussehender Mensch pirscht durch die Schatten der Bäume auf der Jagd nach den Orks, die planen, den nahegelegenen Bauernhof zu plündern. Mit einem Kurzschwert in jeder Hand wird er zu einem Wirbelwind aus Stahl, der einen Gegner nach dem anderen niederstreckt.

Nachdem sie taumelnd vor einem Kegel eiskalter Luft zurückgewichen ist, kommt eine Elfe zurück auf die Füße und spannt den Bogen, um einen Pfeil auf den weißen Drachen abzuschießen. Sie schüttelt die Wellen der Furcht ab, die von dem Drachen ähnlich seinem kalten Atem ausgehen, und schickt ihm Pfeil um Pfeil entgegen, in dem Versuch eine Lücke zwischen den dicken Schuppen des Untiers zu finden.

Seine Hand in die Höhe haltend, pfeift ein Halbelf dem Falken zu, der weit über ihm kreist, und ruft den Vogel so wieder zurück an seine Seite. Er flüstert Befehle auf Elfisch, zeigt auf den Eulenbären, den er verfolgt hat, und schickt den Falken aus, um die Kreatur abzulenken, während er seinen Bogen bereit macht.

Fernab des Treibens der Städte und Dörfer, hinter den weit entferntesten Bauernhöfen inmitten der dichtbewachsenen Bäume unerschlossener Gehölze und über die weiten, leeren Ebenen halten die Waldläufer unaufhörlich ihre Wacht.

## Tödliche Jäger

Als Krieger der Wildnis spezialisieren sich Waldläufer auf das Jagen jener Schrecken, die an den Grenzen der Zivilisation lauern: humanoide Räuber, zerstörungswütige Bestien und Monstrositäten, schreckliche Riesen und tödliche Drachen. Sie lernen, ihre Beute wie ein Raubtier aufzuspüren und sich heimlich durch die Wildnis zu bewegen. Waldläufer konzentrieren ihr Kampftraining auf Techniken, die besonders wirkungsvoll gegen bestimmte bevorzugte Feinde sind.

Dank ihrer Vertrautheit mit der Wildnis erwerben Waldläufer die Fähigkeit, Zauber zu wirken, die sich die Kräfte der Natur zunutze machen, ähnlich einem Druiden. Ihre Zauber sind wie ihre Kampffähigkeiten auf Schnelligkeit, Heimlichkeit und die Jagd ausgelegt. Die Talente und Fähigkeiten eines Waldläufers sind mit tödlichem Fokus auf die harte Aufgabe ausgerichtet, auch die entlegensten Regionen zu schützen.

## Unabhängige Abenteurer

Ein Waldläufer mag zwar als Jäger, Führer oder Fährtenleser sein Geld verdienen, doch seine wahre Berufung besteht darin, die Randgebiete der Zivilisation vor den Überfällen von Monstern und humanoiden Plünderern zu verteidigen. An manchen Orten schließen sich Waldläufer in geheimen Orden zusammen und vereinen ihre Kräfte mit Druidenzirkeln. Doch die meisten agieren unabhängig und auf sich allein gestellt. Nur so können sie sichergehen, dass sie bei einem Angriff einer Bande Orks oder eines Drache die erste und vielleicht letzte Verteidigungslinie bilden.

Durch diese starke Unabhängigkeit eignen sich Waldläufer hervorragend als Abenteurer, da sie an ein Leben fernab des Komforts eines trockenen Bettes und eines warmen Badezubers gewöhnt sind. Konfrontiert man sie mit in der Stadt aufgewachsenen Abenteurern, die über die Beschwerlichkeiten der Wildnis fluchen und jammern, reagieren Waldläufer mit einer Mischung aus Amüsiertheit, Frustration und Mitgefühl. Doch sie lernen schnell, dass andere Abenteurer, die sich im

### Der Waldläufer

| Stufe | Übungs-bonus | Merkmale | Bekannte Zauber | – Zauberplätze pro Grad – 1. | 2. | 3. | 4. | 5. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Erzfeind, Bevorzugtes Gelände | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Kampfstil, Zauberwirken | 2 | 2 | — | — | — | — |
| 3 | +2 | Waldläuferarchetyp, Urtümliche Wahrnehmung | 3 | 3 | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Attributswerterhöhung | 3 | 3 | — | — | — | — |
| 5 | +3 | Zusätzlicher Angriff | 4 | 4 | 2 | — | — | — |
| 6 | +3 | Verbesserung: Erzfeind, Verbesserung: Bevorzugtes Gelände | 4 | 4 | 2 | — | — | — |
| 7 | +3 | Merkmal: Waldläuferarchetyp | 5 | 4 | 3 | — | — | — |
| 8 | +3 | Attributswerterhöhung, Sicherer Schritt | 5 | 4 | 3 | — | — | — |
| 9 | +4 | — | 6 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 10 | +4 | Verbesserung: Bevorzugtes Gelände, Tarnung | 6 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 11 | +4 | Merkmal: Waldläuferarchetyp | 7 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 12 | +4 | Attributswerterhöhung | 7 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 13 | +5 | — | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 14 | +5 | Verbesserung: Erzfeind, Verschwinden | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 15 | +5 | Merkmal: Waldläuferarchetyp | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 16 | +5 | Attributswerterhöhung | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 17 | +6 | — | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | +6 | Wildes Gespür | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19 | +6 | Attributswerterhöhung | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | +6 | Feindestöter | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |



Kampf gegen die Feinde der Zivilisation behaupten können, jede weitere Bürde auf sich zu nehmen wert sind. Verhätschelte Stadtleute wissen vielleicht nicht, wie man sich in der Wildnis ernährt oder wie man frisches Wasser findet, doch das gleichen sie auf andere Art und Weise wieder aus.

## Einen Waldläufer erschaffen

Beim Erschaffen deines Waldläufers solltest du den Ursprung seiner Ausbildung bedenken, durch die er seine einzelnen Fähigkeiten erlangte. Hat dein Charakter bei einem einzelnen Mentor gelernt, mit dem er durch die Wildnis wanderte, bis er die Kunst der Waldläufer selbst beherrschte? Verließ er seinen Lehrmeister oder wurde dieser von einem Monster getötet, vielleicht von dem, das dein Charakter zu seinem Erzfeind erklärt hat? Oder lernte er seine Fertigkeiten als Mitglied einer Gruppe von Waldläufern, die sich mit einem Druidenzirkel zusammengeschlossen hatten und die ebenso bewandert in den mystischen Pfaden wie in ihrem Wissen über die Wildnis waren. Er könnte sich alles selbst beigebracht haben als Ausgestoßener, der sich seine Kampffertigkeiten, das Spurenlesen und sogar die magische Verbindung mit der Natur aus der Notwendigkeit heraus aneignete, in der Wildnis zu überleben.

Was ist die Quelle seines Hasses auf eine bestimmte Art von Gegner? Hat ein Monster jemanden umgebracht, den dein Charakter liebte, oder sein Heimatdorf zerstört? Sah er zu viel der Verwüstung, die diese Monster anrichteten, und verschrieb sich daher der Ausrottung ihrer Art? Stellt die Abenteurerkarriere deines Waldläufers eine Fortsetzung seiner Aufgabe zum Schutz der Grenzgebiete dar oder ist es eine schwerwiegende Veränderung? Was hat ihn dazu bewogen, sich einer Gruppe von Abenteurern anzuschließen? Findet dein Charakter es anstrengend, seine neuen Verbündeten in den Wegen der Wildnis zu unterweisen, oder sieht er es als willkommene Abwechslung, die sich ihm von der Einsamkeit bietet?

### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Geschicklichkeit, deinen zweithöchsten auf Weisheit. Möchtest du dich auf den Kampf mit zwei Waffen spezialisieren, mache Stärke zu deinem höchsten Attribut. Wähle zusätzlich den Hintergrund Sonderling.

## Klassenmerkmale

Als Waldläufer erhältst du folgende Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W10 pro Stufe als Waldläufer
**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 10 + dein Konstitutionsmodifikator
**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W10 (oder 6) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Waldläufer über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** leichte Rüstungen, mittelschwere Rüstungen, Schilde
**Waffen:** einfache Waffen, Kriegswaffen
**Werkzeuge:** keine

**Rettungswürfe:** Stärke, Geschicklichkeit
**Fertigkeiten:** drei nach Wahl: Athletik, Heimlichkeit, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Nachforschungen, Naturkunde, Überlebenskunst, Wahrnehmung

### Ausrüstung

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

- *(a)* ein Schuppenpanzer oder *(b)* eine Lederrüstung,
- *(a)* zwei Kurzschwerter oder *(b)* zwei einfache Nahkampfwaffen,
- *(a)* eine Gewölbeforscherausrüstung oder *(b)* eine Entdeckerausrüstung,
- ein Langbogen mit 20 Pfeilen.

## Erzfeind

Ab der 1. Stufe hast du im Beobachten, Aufspüren und Jagen einer bestimmten Art von Gegner tiefgreifende Erfahrungen gesammelt und kannst dich sogar mit diesen Kreaturen verständigen.

Suche dir eine Art von Erzfeind aus: Aberrationen, Drachen, Elementare, Feenwesen, himmlische Wesen, Konstrukte, Monstrositäten, Pflanzen, Riesen, Schlicke, Tiere, Unholde oder Untote. Alternativ kannst du auch zwei Völker der Humanoiden als Erzfeinde wählen (zum Beispiel Gnolle und Orks).

Du bist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Überlebenskunst), wenn du deine Erzfeinde aufzuspüren versuchst, und bei Würfen auf Intelligenz, wenn es darum geht, dich an Informationen über deine Erzfeinde zu erinnern.

Außerdem erlernst du eine zusätzliche Sprache, die von einem deiner Erzfeinde gesprochen wird, falls es eine solche gibt.

Jeweils einen weiteren Erzfeind und eine entsprechende Sprache suchst du dir auf den Stufen 6 und 14 aus. Deine Wahl sollte die Kreaturen widerspiegeln, denen du in deinen Abenteuern begegnet bist.

## Bevorzugtes Gelände

Du bist mit einer bestimmten Art von natürlichem Gelände besonders vertraut und beim Reisen und Überleben in solchen Regionen sehr geschickt. Suche dir eine Art von bevorzugtem Gelände aus: Arktisch, Gebirge, Grasland, Küste, Sumpf, Unterreich, Wald oder Wüste. Musst du einen Wurf auf Weisheit oder Intelligenz im Zusammenhang mit deinem bevorzugten Gelände ablegen, wird dein Übungsbonus verdoppelt, falls du eine Fertigkeit anwendest, in der du geübt bist.

Wenn du länger als 1 Stunde in deinem bevorzugten Gelände reist, erhältst du folgende Vorzüge:

- Schwieriges Gelände verringert nicht das Reisetempo deiner Gruppe.
- Deine Gruppe kann sich nicht verirren, außer aufgrund von Magie.
- Selbst wenn du dich während des Reisens mit etwas anderem beschäftigst (wie Navigieren, Spuren lesen oder Vorräte sammeln), bleibst du aufmerksam gegenüber Gefahren.
- Wenn du allein reist, kannst du dich heimlich fortbewegen, ohne den üblichen Geschwindigkeitsverlust hinnehmen zu müssen.
- Beim Sammeln von Vorräten findest du doppelt so viel, wie es normalerweise der Fall ist.
- Während du Spuren liest, erkennst du genau, um wie viele Kreaturen es sich handelt, wie groß sie sind und wann sie an dieser Stelle vorbeikamen.

Auf Stufe 6 und 10 darfst du dir je ein weiteres bevorzugtes Gelände aussuchen.

## Kampfstil

Du wählst eine bestimmte Art zu kämpfen als Spezialisierung. Suche dir eine der folgenden Möglichkeiten aus. Du kannst keinen der Stile mehr als einmal wählen, selbst wenn du später erneut aussuchen darfst.

### Bogenschiessen

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

### Duellieren

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

### Kampf mit zwei Waffen

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

### Verteidigung

Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse (RK).

## Zauberwirken

Mit Erreichen der 2. Stufe hast du gelernt, die magische Essenz der Natur zu nutzen, um Zauber zu wirken. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken" und für die Zauberliste des Waldläufers Kapitel 11 „Zauber".

### Zauberplätze

Die Aufstiegstabelle des Waldläufers gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen dir bekannten Spruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ist dir beispielsweise der Zauber *Tierfreundschaft* des 1. Grades bekannt und besitzt du sowohl einen freien Zauberplatz des 1. Grades und einen des 2. Grades, kannst du jeden der beiden Zauberplätze verwenden, um *Tierfreundschaft* zu wirken.

### Bekannte Zauber des 1. Grades und höher

Du kennst zwei frei wählbare Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Waldläufers.

Der Spalte „Bekannte Zauber" der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufen-



aufstieg aus der Zauberliste des Waldläufers aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Zauber wählen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt. Erreichst du zum Beispiel die 5. Stufe als Waldläufer, darfst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Waldläuferzauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zauberliste ersetzen. Auch für diesen musst du einen dem Grad des Spruches entsprechenden Zauberplatz besitzen.

### Attribut zum Zauberwirken

Das Attribut, mit dem du deine Waldläuferzauber wirkst, ist Weisheit, da du mit der Natur in Einklang stehen musst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Weisheit. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Waldläuferzauber bestimmt, ziehst du deinen Weisheitsmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Waldläuferzaubern findet ebenfalls der Weisheitsmodifikator Anwendung.

**SG für Rettungswürfe** = 8 + dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator
**Modifikator für Zauberangriffe** = dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

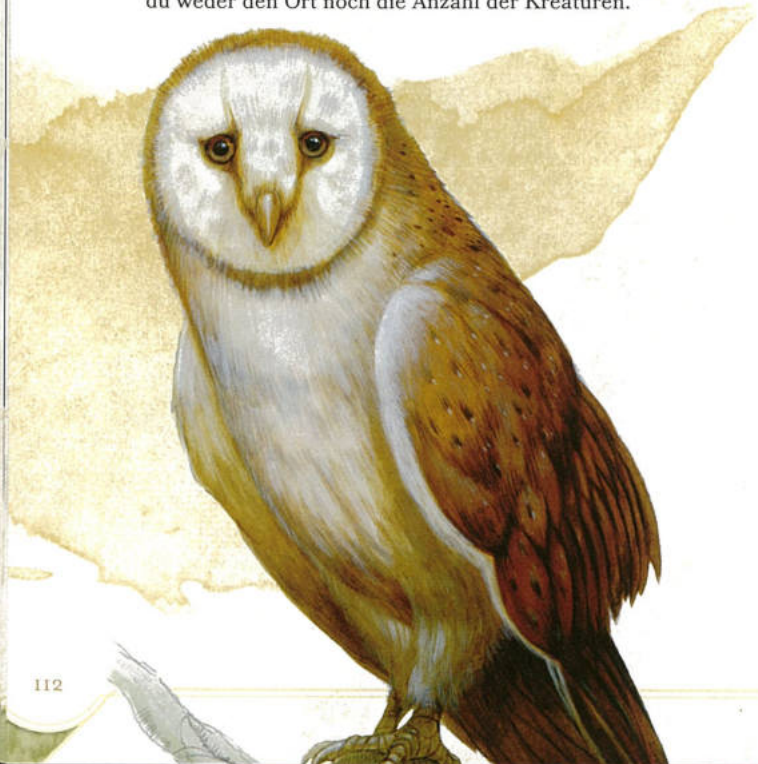
## Waldläuferarchetyp

Auf der 3. Stufe suchst du dir einen Archetypen aus, dem du nacheiferst und der deinen Weg als Waldläufer bestimmt. Entscheide dich für den Jäger oder den Herrn der Tiere. Beide Archetypen sind am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben.

Deine Wahl gewährt dir auf der 3., 7., 11. und 15. Stufe jeweils ein Merkmal.

## Urtümliche Wahrnehmung

Ab der 3. Stufe kannst du als Aktion einen Zauberplatz aufgeben, um deine Wahrnehmung auf die unmittelbare Umgebung zu konzentrieren. Für 1 Minute pro Grad des aufgewendeten Zauberplatzes kannst du spüren, ob sich eine der folgenden Kreaturenarten innerhalb von 1,5 km befindet (9 km, wenn es sich um eines deiner bevorzugten Gelände handelt): Aberrationen, Drachen, Elementare, Feenwesen, himmlische Wesen, Unholde und Untote. Durch dieses Merkmal erfährst du weder den Ort noch die Anzahl der Kreaturen.



## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe, kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Zusätzlicher Angriff

Ab der 5. Stufe kannst du zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du deine Angriffsaktion in deinem Zug einsetzt.

## Sicherer Schritt

Von der 8. Stufe an kostet es dich keine zusätzliche Bewegung mehr, nicht-magisches schwieriges Gelände zu durchqueren. Du kannst dich auch durch nicht-magische Pflanzen bewegen, ohne von ihnen verlangsamt oder verletzt zu werden, wie es etwa bei Dornen, Stacheln oder ähnlichen Gefahren der Fall wäre.

Darüber hinaus bist du im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Pflanzen, die magisch erschaffen oder manipuliert wurden, um deine Bewegung einzuschränken, wie etwa durch den Zauber *Verstricken*.

## Tarnung

Beginnend mit Stufe 10 kannst du dir innerhalb von 1 Minute eine Tarnung verschaffen. Du musst frischen Schlamm, Schmutz, Pflanzen, Ruß oder andere natürlich vorkommende Materialien zur Verfügung haben, die dazu geeignet sind. Bist du auf diese Weise getarnt, kannst du dich verstecken, indem du dich gegen eine feste Oberfläche drückst (etwa einen Baum oder eine Mauer), die mindestens so hoch und breit ist wie du selbst.

Du erhältst einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe in Geschicklichkeit (Heimlichkeit), solange du in dieser Position verharrst. Sobald du dich bewegst oder eine Aktion oder Reaktion ausführst, musst du dich wieder von Neuem tarnen, um diesen Vorzug zu erhalten.

## Verschwinden

Du kannst dich ab der 14. Stufe als Bonusaktion in deinem Zug verstecken. Außerdem kannst du nicht mehr durch nicht-magische Methoden aufgespürt werden, außer du möchtest absichtlich eine Fährte hinterlassen.

## Wilde Sinne

Ab der 18. Stufe besitzt du übernatürliche Sinne, die dir im Kampf gegen Kreaturen helfen, die du nicht sehen kannst. Wenn du eine solche Kreatur angreifst, bist du aufgrund deiner Unfähigkeit, sie zu sehen, nicht mehr im Nachteil bei deinen Angriffswürfen gegen sie.

Du kennst außerdem den Standort jeder unsichtbaren Kreatur im Umkreis von 6 m, solange sie sich nicht vor dir versteckt und du weder geblendet noch taub bist.

## Feindestöter

Auf Stufe 20 wirst du zu einem beispiellosen Jäger deiner Feinde. Einmal in jedem deiner Züge darfst du deinen Weisheitsmodifikator zu einem Angriffs- oder Schadenswurf addieren, den du gegen einen deiner Erzfeinde ausführst. Du kannst dir aussuchen, ob du die Fähigkeit vor oder nach deinem Wurf einsetzt, musst dich jedoch entscheiden, bevor das Ergebnis des Wurfs angewendet wird.

# Waldläuferarchetypen

Das Ideal des Waldläufers hat zwei klassische Ausprägungen: der Jäger und der Herr der Tiere.

## Herr der Tiere

Dieser Archetyp verkörpert die Freundschaft zwischen den zivilisierten Völkern und den Tieren der Wildnis. Tiere und Waldläufer sind in ihrem Bestreben vereint, die Monster zu bekämpfen, die sowohl die Wildnis als auch die Zivilisation bedrohen.

### Der Begleiter des Waldläufers

Mit der Entscheidung für diesen Archetypen auf der 3. Stufe wählst du einen Tiergefährten, der dich auf deinen Abenteuern begleitet und darauf abgerichtet ist, an deiner Seite zu kämpfen. Suche dir ein Tier aus, dessen Größenkategorie höchstens mittelgroß ist und das einen Herausforderungsgrad von 1/4 oder weniger besitzt (als Beispiele findest du im Anhang D „Kreaturenspielwerte" die Spielwerte für den Falken, den Panther und die Dogge).

Addiere deinen Übungsbonus zur Rüstungsklasse des Tiers, zu seinen Angriffs- und Schadenswürfen sowie zu jeglichen Rettungswürfen und Fertigkeiten, in denen es geübt ist. Sein Trefferpunktemaximum entspricht den Spielwerten im Anhang oder dem Vierfachen deiner Stufe als Waldläufer, je nachdem was höher ist. Wie jede Kreatur kann dein Tiergefährte Trefferwürfel ausgeben, um nach Beenden einer kurzen Rast Trefferpunkte wiederzuerlangen.

Das Tier gehorcht deinen Anweisungen, so gut es kann. Es beginnt seinen Zug mit deiner Initiative, auch wenn es keine Aktion ausführt, bevor du eine befiehlst. In deinem Zug kannst du, ohne deine Aktion aufzuwenden, dem Tier mit Worten befehlen, wohin es sich bewegen soll. Du kannst deine Aktion aufwenden, um ihm mit Worten zu befehlen, die Angriffs-, Spurten-, Rückzugs-, Ausweich- oder Hilfsaktion auszuführen. Sobald du das Merkmal Zusätzlicher Angriff besitzt, kannst du außerdem einen Waffenangriff durchführen, wenn du deinem Tiergefährten die Angriffsaktion befohlen hast.

Bist du kampfunfähig oder abwesend, handelt das Tier eigenständig, wobei es sich darauf konzentriert, dich und sich selbst zu schützen. Das Tier benötigt niemals deinen Befehl, um seine Reaktion zu nutzen, etwa für einen Gelegenheitsangriff.

Solange nur du mit deinem Tiergefährten durch dein bevorzugtes Gelände reist, könnt ihr euch auch mit normalem Reisetempo heimlich fortbewegen.

Stirbt dein Tier, kannst du einen neuen Tiergefährten erlangen, indem du 8 Stunden lang einen magischen Bund zu einem Tier aufbaust, das dir gegenüber nicht feindlich gesonnen ist und die Anforderungen erfüllt.

### Aussergewöhnliches Training

Ab Stufe 7 kannst du als Bonusaktion deinem Tiergefährten befehlen, in seinem Zug die Rennen-, Rückzugs- oder Hilfsaktion auszuführen, solange er nicht angreift. Zudem zählen die Angriffe des Tiergefährten als magisch, wenn es darum geht, Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Attacken zu umgehen.

### Tierische Wut

Befiehlst du von Stufe 11 an deinem Tiergefährten die Angriffsaktion, kann dieser zweimal angreifen anstatt einmal oder die Mehrfachangriffsaktion ausführen, falls er über diese verfügt.

### Zauber teilen

Beginnend mit der 15. Stufe kann ein Zauber, den du wirkst und der dich selbst zum Ziel hat, zusätzlich auch deinen Tiergefährten betreffen, solange sich dieser innerhalb von 9 m befindet.

## Jäger

Den Archetypen des Jägers zu verkörpern, bedeutet, deinen Platz als Bollwerk zwischen der Zivilisation und den Schrecken der Wildnis zu akzeptieren. Während du auf dem Weg des Jägers voranschreitest, lernst du spezialisierte Techniken, um sämtliche Gefahren auszuschalten, denen du dich entgegenstellst, von wütenden Ogern und Orkhorden bis hin zu Riesen und schrecklichen Drachen.

### Des Jägers Beute

Auf Stufe 3 erhältst du eines der folgenden Merkmale deiner Wahl:

***Kolossschlächter:*** Deine Hartnäckigkeit kann die mächtigsten Gegner bezwingen. Wenn du mit deinem Waffenangriff eine Kreatur triffst, die weniger Trefferpunkte als ihr Maximum besitzt, erleidet sie zusätzlich 1W8 Schaden. Du kannst diesen zusätzlichen Schaden nur einmal pro Zug verursachen.

***Riesentöter:*** Trifft oder verfehlt dich innerhalb von 1,50 m eine Kreatur der Größenkategorie groß oder größer, kannst du deine Reaktion dazu verwenden, um sofort nach diesem Angriff selbst anzugreifen. Du musst die Kreatur dafür sehen können.

***Hordenbrecher:*** Wenn du mit einer Waffe angreifst, kannst du einmal in jedem deiner Züge einen weiteren Angriff mit derselben Waffe auf eine andere Kreatur ausführen. Das Ziel dieses Angriffs muss sich innerhalb von 1,50 m von deinem ursprünglichen Ziel befinden und in Reichweite deiner Waffe sein.

### Defensive Taktiken

Beim Erreichen der 7. Stufe erhältst du eines der folgenden Merkmale nach Wahl:

***Der Horde entkommen:*** Gelegenheitsangriffe gegen dich sind im Nachteil.

***Verteidigung gegen Mehrfachangriffe:*** Sobald dich eine Kreatur mit einem Angriff trifft, erhältst du einen Bonus von +4 auf deine Rüstungsklasse für alle weiteren Angriffe, die von dieser Kreatur in diesem Zug ausgeführt werden.

***Eiserner Wille:*** Du bist bei Rettungswürfen gegen Effekte, die dich verängstigen, im Vorteil.

### Mehrfachangriff

Mit der 11. Stufe erhältst du eines der folgenden Merkmale deiner Wahl:

***Geschosshagel:*** Du kannst deine Aktion nutzen, um einen Fernkampfangriff gegen eine beliebige Anzahl an Kreaturen auszuführen, die sich im Umkreis von 3 m zu einem Punkt befinden, den du sehen kannst und der in der Reichweite deiner Waffe liegt. Du musst für jeden Angriff Munition aufwenden und die Angriffswürfe für jedes Ziel einzeln ausführen.

***Wirbelwindangriff:*** Du kannst deine Aktion nutzen, um einen Nahkampfangriff gegen eine beliebige Anzahl an Kreaturen innerhalb von 1,50 m auszuführen. Für jedes Ziel ist ein eigener Angriffswurf notwendig.

### Ausserordentliche Verteidigung des Jägers

Auf Stufe 15 erhältst du eines der folgenden Merkmale deiner Wahl:

***Entrinnen:*** Wenn du einem Effekt ausgesetzt wirst, der einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren (wie etwa dem Feuerodem eines roten Drachen oder dem Zauber *Feuerball*), nimmst du bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden und bei einem Misserfolg lediglich die Hälfte des Schadens.

***Gegen den Strom:*** Verfehlt dich eine feindliche Kreatur mit einem Nahkampfangriff, kannst du deine Reaktion nutzen, um die Kreatur zu zwingen, den gleichen Angriff gegen eine andere Kreatur deiner Wahl (außer ihr selbst) auszuführen.

***Unglaubliches Ausweichen:*** Trifft dich eine Kreatur, die du sehen kannst, mit einem Angriff, kannst du deine Reaktion nutzen, um den Schaden des Angriffs gegen dich zu halbieren.



# Zauberer

Goldene Augen blitzen auf, als eine Menschenfrau die Hand ausstreckt und das Drachenfeuer, das in ihren Adern brennt, hervorbrechen lässt. Während das Inferno um ihre Feinde wütet, spreizen sich lederne Schwingen auf ihrem Rücken und sie erhebt sich in die Lüfte.

Ein Halbelf breitet seine Arme aus und wirft seinen Kopf in den Nacken, die langen Haare wehen im heraufbeschworenen Wind. Eine Welle aus Magie, die ihn kurzzeitig vom Boden hebt, baut sich in ihm auf, fließt durch ihn hindurch und entlädt sich in einem mächtigen Blitzschlag.

Hinter einem Stalagmiten kniend, deutet eine Halblingfrau mit ihrem Finger auf einen heranstürmenden Troglodyten. Ein Strahl aus Feuer schießt aus ihrer Fingerspitze hervor und hüllt die Kreatur in Flammen. Die Frau duckt sich mit einem Grinsen zurück hinter die Felsformation, ohne wahrzunehmen, dass die wilde Magie ihre Haut hellblau gefärbt hat.

Zauberer tragen ein magisches Geburtsrecht in sich, dass ihnen durch ihre exotische Blutlinie zukommt, meist entstanden durch eine außerweltliche Beeinflussung oder unbekannte kosmische Kräfte. Man kann die Zauberei nicht lernen, wie man eine Sprache lernt, genauso wenig wie man lernen kann, ein legendäres Leben zu führen. Keiner sucht sich die Zauberei aus – die Macht sucht sich den Zauberer aus.

## Rohe Magie

Die Magie ist Teil jedes Zauberers, sie durchdringt den Körper, den Geist und das Bewusstsein und wartet darauf, dass ihre schlummernde Macht genutzt wird. Manche Zauberer greifen auf Kräfte zu, die aus einer uralten Blutlinie stammen und von der Magie der Drachen gespeist werden. Andere tragen rohe, unkontrollierte Magie in sich, einen chaotischen Strom, der sich auf unerwartete Weise manifestiert.

Das Auftreten von Zauberkräften ist völlig unvorhersehbar. Manche Drachenblutlinien bringen genau einen Zauberer in jeder Generation hervor, bei anderen Familien trägt jeder Einzelne diese Macht in sich. Oft ist das Erlangen dieses magischen Talents ein reiner Glücksfall. Einige Zauberer können die Herkunft ihrer Kräfte gar nicht benennen und andere führen sie auf seltsame Ereignisse in ihrem Leben zurück. Die Berührung eines Dämonen, der Segen einer Dryade bei der Geburt oder das Kosten des Wassers aus einer sagenumwogenen Quelle könnten den Samen der Zauberei in ihnen gepflanzt haben. Auch das Geschenk einer Gottheit der Magie, das Erleben der elementaren Kräfte auf den Inneren Ebenen, die Erfahrung des wahnsinnig machenden Chaos des Limbus oder ein Blick auf die inneren Zusammenhänge der Realität können diese Kräfte erwecken.

Zauberer benötigen weder Zauberbücher und uralte Folianten voller magischen Wissens, auf die sich die Magier verlassen, noch einen Schutzherren, der ihnen ihre Zauberkraft verleiht, wie es bei den Hexenmeistern der Fall ist. Indem sie lernen, ihre angeborene Magie zu nutzen und in Bahnen zu lenken, entdecken sie neue und erstaunliche Möglichkeiten, diese Macht zu entfesseln.

## Unerklärliche Kräfte

Zauberer sind auf der Welt selten und diejenigen von ihnen noch seltener, die nicht in irgendeiner Form ein Leben als Abenteurer führen. Jemand, in dessen Adern pure magische Macht pulsiert, findet schnell heraus, dass man diese Kräfte nur schwer ruhig zu halten vermag. Die Magie eines Zauberers will genutzt werden und neigt dazu, auf die unvorhersehbarsten Arten hervorzubrechen, wenn sie nicht in Anspruch genommen wird.

### Der Zauberer

| Stufe | Übungs-bonus | Zauberei-punkte | Merkmale | Bekannte Zauber-tricks | Bekannte Zauber | – Zauberplätze pro Grad – 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | — | Zauberwirken, Ursprung der Zauberei | 4 | 2 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | 2 | Quelle der Magie | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | +2 | 3 | Metamagie | 4 | 4 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | 4 | Attributswerterhöhung | 5 | 5 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +3 | 5 | — | 5 | 6 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | 6 | Merkmal: Ursprung der Zauberei | 5 | 7 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | 7 | — | 5 | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | +3 | 8 | Attributswerterhöhung | 5 | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | +4 | 9 | — | 5 | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | +4 | 10 | Metamagie | 6 | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | +4 | 11 | — | 6 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | +4 | 12 | Attributswerterhöhung | 6 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | +5 | 13 | — | 6 | 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | +5 | 14 | Merkmal: Ursprung der Zauberei | 6 | 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | +5 | 15 | — | 6 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | +5 | 16 | Attributswerterhöhung | 6 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | +6 | 17 | Metamagie | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | 18 | Merkmal: Ursprung der Zauberei | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | 19 | Attributswerterhöhung | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | 20 | Zaubereiauffrischung | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

Zauberer haben oft obskure oder weltfremde Motivationen, um auf Abenteuer auszuziehen. Manche suchen nach einem besseren Verständnis für die magischen Kräfte, die sie durchdringen, oder einer Antwort auf die Mysterien ihrer Herkunft. Andere hoffen, einen Weg zu finden, ihre Macht loszuwerden oder ihr volles Potenzial zu entfesseln. Wie die Ziele des Einzelnen auch aussehen mögen – Zauberer sind für jede Abenteurergruppe genauso nützlich wie Magier. Die vergleichsweise geringe Breite ihres magischen Wissens machen sie durch ihre enorme Flexibilität wett, mit der sie die ihnen bekannten Zauber einsetzen können.

## Einen Zauberer erschaffen

Die wichtigste Frage, die du bei der Erschaffung deines Zauberers klären solltest, ist die nach der Herkunft seiner Kräfte. Zu Beginn entscheidest du, ob die Kräfte deines Charakters einer Drachenblutlinie entstammen oder durch den Einfluss wilder Magie hervorgerufen wurden. Den genauen Ursprung dieser Macht zu bestimmen, bleibt jedoch dir überlassen. Handelt es sich um einen Familienfluch entfernter Verwandter? Oder hat ein außergewöhnliches Ereignis deinen Zauberer mit der ihm innewohnenden Magie gesegnet, und hat dieses Narben hinterlassen?

Wie fühlt sich dein Charakter in Bezug auf die magische Kraft, die ihn durchströmt? Nimmt er sie an, versucht er sie zu beherrschen oder lässt er sich von ihrer unvorhersehbaren Natur treiben? Ist es ein Segen oder ein Fluch? Suchte er sich die Kraft aus oder sie ihn? Hatte er die Möglichkeit abzulehnen oder wünscht er sich, dass er es getan hätte? Was beabsichtigt dein Charakter mit dieser Macht zu tun? Vielleicht hat er das Gefühl, sie zu einem höheren Zweck erhalten zu haben. Oder hat er entschieden, dass ihm diese das Recht gibt, zu tun oder zu lassen, was er will, ohne Rücksicht auf die Schwächeren? Vielleicht verbinden ihn seine Kräfte auch mit einem machtvollen Individuum, wie dem Feenwesen, das ihn bei seiner Geburt segnete, dem Drachen, der einen Tropfen seines Blutes in die Adern deines Zauberers gebracht hat, dem Lich, der ihn als eines seiner Experimente erschuf, oder der Gottheit, die ihn dazu erwählte, ihre Kraft in sich zu tragen.

### Schnelle Erschaffung

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

Setze deinen höchsten Attributswert auf Charisma, deinen zweithöchsten auf Konstitution. Wähle zusätzlich den Hintergrund Einsiedler. Entscheide dich außerdem für die Zaubertricks *Licht*, *Schockgriff*, *Kältestrahl* und *Taschenspielerei*, zusammen mit den folgenden Zaubern des 1. Grades: *Schild* und *Magisches Geschoss*.

# Klassenmerkmale

Als Zauberer erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

### Trefferpunkte

**Trefferwürfel:** 1W6 pro Stufe als Zauberer
**Trefferpunkte auf Stufe 1:** 6 + dein Konstitutionsmodifikator
**Trefferpunkte auf höheren Stufen:** 1W6 (oder 4) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Zauberer über die 1. Stufe hinaus

### Übung

**Rüstungen:** keine
**Waffen:** Dolche, Wurfpfeile, Schleudern, Kampfstäbe, leichte Armbrüste
**Werkzeuge:** keine

**Rettungswürfe:** Charisma und Konstitution
**Fertigkeiten:** zwei nach Wahl: Arkane Kunde, Einschüchtern, Motiv erkennen, Religion, Täuschen, Überzeugen

### Ausrüstung

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

- *(a)* eine leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder *(b)* eine beliebige einfache Waffe,
- *(a)* ein Materialkomponentenbeutel oder *(b)* einen arkanen Fokus,
- *(a)* eine Gewölbeforscherausrüstung oder *(b)* eine Entdeckerausrüstung,
- zwei Dolche.

## Zauberwirken

Ein Ereignis in deiner Vergangenheit oder im Leben deiner Vorfahren hat dich mit arkaner Zauberkraft erfüllt. Diese Quelle der Magie, welchen Ursprungs sie auch immer ist, speist deine Zauber. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken" und für die Zauberliste des Zauberers Kapitel 11 „Zauber".

### Zaubertricks

Zu Beginn sind dir vier beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Zauberers bekannt. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Zauberers angegeben ist.

### Zauberplätze

Die Aufstiegstabelle des Zauberers gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen dir bekannten Spruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ist dir beispielsweise der Zauber *Brennende Hände* des 1. Grades bekannt und besitzt du sowohl einen freien Zauberplatz des 1. Grades und einen des 2. Grades, kannst du jeden der beiden Zauberplätze verwenden, um *Brennende Hände* zu wirken.

### Bekannte Zauber des 1. Grades und höher

Auf Stufe 1 kennst du zwei frei wählbare Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Zauberers.

Der Spalte „Bekannte Zauber" der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zauberliste des Zauberers aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Sprüche wählen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt. Erreichst du zum Beispiel die 3. Stufe in dieser Klasse, darfst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Zauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zauberliste ersetzen. Auch für diesen musst du einen dem Grad des Spruches entsprechenden Zauberplatz besitzen.

### Attribut zum Zauberwirken

Das Attribut, mit dem du deine Zauber wirkst, ist Charisma. Die Macht deiner Magie beruht darauf, wie gut du darin bist, deinen Willen in die Welt zu projizieren.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Charisma. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Zauber bestimmt, ziehst du deinen Charismamodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Zaubern findet ebenfalls der Charismamodifikator Anwendung.

**SG für Rettungswürfe** = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator
**Modifikator für Zauberangriffe** = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

### Zauberfokus

Als Zauberfokus für deine Zauber kannst du einen arkanen Fokus (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung") verwenden.

## Ursprung der Zauberei

Wähle den Ursprung deiner angeborenen magischen Kraft: Entstammt sie einer Drachenblutlinie oder Wilder Magie? Beides ist am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben.

Deine Wahl verleiht dir auf der 1., 6., 14. und 18. Stufe jeweils ein Merkmal.

## Quelle der Magie

Ab der 2. Stufe bist du in der Lage, die Quelle der Magie in dir selbst anzuzapfen. Dieser Quell wird durch Zaubereipunkte repräsentiert, die dir erlauben, eine Vielzahl an magischen Effekten hervorzurufen.

### Zaubereipunkte

Zu Beginn besitzt du 2 Zaubereipunkte. Du erhältst weitere hinzu, je höher du in dieser Klasse aufsteigst, so wie es in der Spalte für Zaubereipunkte in der Aufstiegstabelle des Zauberers angegeben ist. Alle verbrauchten Zaubereipunkte stehen dir nach Beenden einer langen Rast wieder zur Verfügung.

### Flexibles Zauberwirken

Du kannst deine Zaubereipunkte einsetzen, um zusätzliche Zauberplätze zu erhalten. Umgekehrt kannst du auch Zauberplätze aufgeben und sie für Zaubereipunkte eintauschen. Du lernst weitere Arten, deine Zaubereipunkte zu nutzen, wenn du höhere Stufen erreichst.

***Zauberplätze erschaffen:*** Du kannst unverbrauchte Zaubereipunkte als Bonusaktion in deinem Zug in einen Zauberplatz umwandeln. Die Tabelle „Zauberplätze erschaffen" führt die Punktekosten für den Grad dieses Zauberplatzes auf. Du kannst keinen Zauberplatz höher als Grad 5 erschaffen. Alle Zauberplätze, die dir aufgrund dieses Merkmals zur Verfügung stehen, verschwinden nach Beenden einer langen Rast.

**Zauberplätze erschaffen**

| Zauberplatzgrad | Zaubereipunktekosten |
|---|---|
| 1. | 2 |
| 2. | 3 |
| 3. | 5 |
| 4. | 6 |
| 5. | 7 |

***Zauberplätze in Zaubereipunkte umwandeln:*** Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du einen Zauberplatz aufgeben, um Zaubereipunkte in Höhe des Grades des verbrauchten Zauberplatzes zu erhalten.

## Metamagie

Auf der 3. Stufe erlangst du die Fähigkeit, deine Zauber zu verändern, um sie deinen Bedürfnissen anzupassen. Suche dir zwei der folgenden metamagischen Optionen aus. Auf den Stufen 10 und 17 erhältst du je eine weitere deiner Wahl.

Du kannst immer nur eine metamagische Option pro gewirktem Zauberspruch anwenden, außer es ist in der Beschreibung anders angegeben.

### Bedachter Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, der andere Kreaturen dazu zwingt, einen Rettungswurf abzulegen, kannst du einige dieser Kreaturen vor der vollen Stärke des Zaubers schützen. Gib

1 Zaubereipunkt aus und bestimme eine Anzahl betroffener Kreaturen, die maximal der Höhe deines Charismamodifikators entspricht (mindestens 1). Jeder ausgewählten Kreatur gelingt der Rettungswurf gegen diesen Zauber automatisch.

### Weitreichender Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, der eine Reichweite von 1,50 m oder mehr besitzt, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um seine Reichweite zu verdoppeln.

Wirkst du einen Zauber mit Berührungsreichweite, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um seine Reichweite auf 9 m zu erhöhen.

### Mächtiger Zauber

Wenn du den Schaden eines Zauberspruchs auswürfelst, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um eine Anzahl von Würfeln bis zur Höhe deines Charismamodifikators (mindestens 1) erneut zu würfeln. Die neuen Ergebnisse musst du verwenden.

Du kannst Mächtiger Zauber anwenden, auch wenn du den ursprünglichen Zauber bereits mit einer anderen metamagischen Option gewirkt hast.

### Verlängerter Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, der eine Wirkdauer von 1 Minute oder länger besitzt, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um seine Wirkdauer bis zu einem Maximum von 24 Stunden zu verdoppeln.

### Konzentrierter Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, der eine Kreatur dazu zwingt, einen Rettungswurf abzulegen, um den Effekten des Spruches zu widerstehen, kannst du 3 Zaubereipunkte ausgeben, damit eines der Ziele des Zaubers bei seinem ersten Rettungswurf im Nachteil ist.

### Beschleunigter Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, der einen Zeitaufwand von einer Aktion besitzt, kannst du 2 Zaubereipunkte ausgeben, um den Zeitaufwand für dieses Mal in eine Bonusaktion zu ändern.

### Subtiler Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um ihn ohne jegliche Gesten und verbale Komponenten zu wirken.

### Gespiegelter Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, der nur eine Kreatur zum Ziel hat (die nicht du selbst bist), kannst du eine Anzahl von Zaubereipunkten in Höhe des Grades des Zaubers ausgeben (1 Zaubereipunkt bei einem Zaubertrick), um ihn auf eine weitere Kreatur in Reichweite zu wirken.

Um den Zauber mit dieser metamagischen Option wirken zu können, darf er auf seinem aktuellen Grad nicht mehr als eine Kreatur zum Ziel haben. Zum Beispiel sind *Magisches Geschoss* und *Sengender Strahl* nicht geeignet, *Kältestrahl* und *Chromatische Kugel* hingegen schon.

## Attributswerterhöhung

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

## Zaubereiauffrischung

Auf der 20. Stufe erhältst du jedes Mal, wenn du eine kurze Rast beendest, 4 Zaubereipunkte zurück.

# Ursprung der Zauberei

Verschiedene Zauberer machen unterschiedliche Ursachen für die ihnen innewohnende Magie verantwortlich. Obwohl viele Variationen existieren, ist der Ursprung dieser Kräfte meist entweder eine Drachenblutlinie oder Wilde Magie.

## Drachenblutlinie

Die Quelle der dir innewohnenden Magie ist eine Vermischung deines Blutes oder des deiner Vorfahren mit drakonischer Zauberkraft. Viele Vertreter einer solchen Blutlinie führen ihre Ahnenreihe bis auf einen mächtigen Zauberer aus alten Zeiten zurück, der ein Abkommen mit einem Drachen schloß oder sogar behauptete, von einem abzustammen. Einige solcher Zauberer können sich in der Welt etablieren, doch die meisten leben im Verborgenen. Jeder könnte auch der Erste einer neuen Blutlinie sein, ob als Resultat eines Pakts oder aus anderen außergewöhnlichen Umständen.



### Drachenvorfahre

Auf der 1. Stufe wählst du aus, von welcher Art dein drakonischer Vorfahre war. Die damit zusammenhängende Schadensart wird in den Fähigkeiten angewendet, die du später erlangst.

**Drachenvorfahre**

| Drache | Schadensart |
|---|---|
| Blau | Blitz |
| Bronze | Blitz |
| Gold | Feuer |
| Grün | Gift |
| Kupfer | Säure |
| Messing | Feuer |
| Rot | Feuer |
| Schwarz | Säure |
| Silber | Kälte |
| Weiß | Kälte |

Du kannst Drakonisch lesen, schreiben und sprechen. Außerdem darfst du immer, wenn du einen Charismawurf bei der Interaktion mit einem Drachen ablegen musst, deinen Übungsbonus verdoppeln, wenn er auf diesen Wurf angewendet werden kann.

### Drakonische Widerstandskraft

Die dich durchfließende Magie lässt körperliche Anzeichen deiner Abstammung hervortreten. Auf der 1. Stufe erhöht sich dein Trefferpunktemaximum um 1, und auf jeder weiteren Stufe dieser Klasse erneut um 1.

Außerdem sind Teile deiner Haut mit einer dünnen Schicht drachenartiger Schuppen bedeckt. Wenn du keine Rüstung trägst, ist deine Rüstungsklasse 13 + deinem Geschicklichkeitsmodifikator.

### Elementare Affinität

Angefangen mit der 6. Stufe kannst du deinen Charismamodifikator zum Schadenswurf eines Zaubers addieren, dessen Schadensart der deines Drachenvorfahren entspricht. Gleichzeitig kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um für 1 Stunde eine Resistenz gegen diese Schadensart zu erhalten.

### Drachenflügel

Auf der 14. Stufe erlangst du die Fähigkeit, als Bonusaktion deinem Rücken Flügel entspringen zu lassen, die dir eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner aktuellen Bewegungsrate verleihen. Die Flügel bleiben so lange vorhanden, bis du sie mit einer Bonusaktion in deinem Zug wieder verschwinden lässt.

Du kannst deine Flügel nicht hervorrufen, solange du eine Rüstung trägst, die nicht speziell dafür angefertigt beziehungsweise angepasst wurde. Getragene Kleidung wird zerstört, falls sie nicht ebenfalls speziell angefertigt wurde.

### Drakonische Präsenz

Ab der 18. Stufe kannst du die eindrucksvolle Präsenz deines Drachenvorfahren beschwören, um Wesen in deiner Nähe mit Ehrfurcht oder Schrecken zu erfüllen. Als Aktion kannst du 5 Zaubereipunkte ausgeben, um eine Aura der Ehrfurcht oder des Schreckens (deine Wahl) mit einem 18-m-Radius zu erschaffen. Für 1 Minute oder bis du deine Konzentration verlierst (als wenn du dich auf einen Zauber konzentrieren würdest) muss jede feindliche Kreatur, die ihren Zug in deiner Aura beginnt, einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird sie bezaubert (bei einer Aura der Ehrfurcht) oder verängstigt (bei einer Aura des Schreckens), bis die Aura endet. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen deine Aura.

## Wilde Magie

Die dir innewohnende Magie entspringt den Kräften des Chaos, die der gesamten Schöpfung zugrunde liegen. Du könntest purer Magie ausgesetzt gewesen sein, etwa durch ein planares Portal, das zum Limbus, den Elementaren Reichen oder zum Fernen Reich führt. Vielleicht hat ein Feenwesen dich gesegnet oder ein Dämon dich gebrandmarkt. Oder du hast bei deiner Geburt einfach nur Glück gehabt – und es gibt keine ersichtliche Herkunft deiner Magie. Wie auch immer du zu deinen magischen Kräften gekommen bist, sie brodeln in dir und warten darauf auszubrechen.

### Woge der Wilden Magie

Beginnend mit der Wahl dieses Ursprungs auf Stufe 1 kann dein Zauberwirken wilde Wogen aus ungezügelter Magie freisetzen. Einmal pro Zug, sofort nachdem du einen Zauberspruch des 1. oder eines höheren Grades gewirkt hast, kann dich der SL mit einem W20 würfeln lassen. Ist das Ergebnis eine 1, musst du mit Hilfe der Tabelle „Woge der Wilden Magie" einen zufälligen magischen Effekt bestimmen, den du hervorrufst. Falls der Effekt ein Zauber ist, gilt er als zu wild, um von deiner Metamagie beeinflusst zu werden. Würde er normalerweise Konzentration erfordern, entfällt diese Bedingung und der Spruch hält für seine vollständige Dauer an.

### Gezeiten des Chaos

Ab der 1. Stufe kannst du die Kräfte des Chaos beeinflussen, um bei einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf im Vorteil zu sein. Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst nach einer langen Rast erneut anwenden.

Jederzeit, bevor du die Anwendung dieser Fähigkeit wiedererlangst, kann der SL dich sofort nach dem Wirken eines Zaubers des 1. oder eines höheren Grades auf die Tabelle „Woge der Wilden Magie" würfeln lassen. Du erhältst dann die Anwendung dieser Fähigkeit zurück.

### Das Schicksal zurechtbiegen

Beginnend mit der 6. Stufe bist du in der Lage, mit Hilfe deiner wilden Magie der Bestimmung ein Schnippchen zu schlagen. Führt eine andere Kreatur, die du sehen kannst, einen Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf aus, kannst du deine Reaktion einsetzen und 2 Zaubereipunkte ausgeben, um das Ergebnis eines W4 als Bonus oder Malus (deine Wahl) auf den Wurf der Kreatur anzurechnen. Du kannst diese Fähigkeit nach dem Wurf der Kreatur einsetzen, musst es jedoch, bevor das Ergebnis angewendet wird.

### Kontrolliertes Chaos

Auf Stufe 14 erhältst du ein gewisses Maß an Kontrolle über die unberechenbaren Auswirkungen deiner wilden Magie. Immer wenn du auf der Tabelle „Woge der Wilden Magie" würfelst, kannst du ein zweites Mal würfeln und dir eines der beiden Ergebnisse aussuchen.

### Zauberbombardement

Angefangen mit der 18. Stufe verstärkt sich die vernichtende Energie deiner Zaubersprüche. Wenn du beim Schadenswurf eines Zaubers auf einem der Würfel das höchstmögliche Ergebnis erzielst, darfst du diesen ein weiteres Mal würfeln und auch das zweite Ergebnis zum Schaden addieren. Du kannst diese Fähigkeit nur einmal pro Zug einsetzen.

### Woge der Wilden Magie

| W100 | Effekt |
|---|---|
| 01-02 | Würfle zu Beginn jedes deiner Züge innerhalb von 1 Minute auf diese Tabelle, aber ignoriere bei weiteren Würfen diesen Effekt hier. |
| 03-04 | Für 1 Minute kannst du alle unsichtbaren Kreaturen in deinem Sichtfeld sehen. |
| 05-06 | Ein Modron, das vom SL ausgesucht und kontrolliert wird, erscheint in einem unbesetzten Bereich im Umkreis von 1,50 m und verschwindet 1 Minute später. |
| 07-08 | Du wirkst *Feuerball* als Zauber des 3. Grades mit dir als Zentrum. |
| 09-10 | Du wirkst *Magisches Geschoss* als Zauber des 5. Grades. |
| 11-12 | Würfle mit einem W10. Deine Größe ändert sich um 2,5 cm mal dem Ergebnis. Ist die Zahl ungerade, schrumpfst du, ist sie gerade, wächst du. |
| 13-14 | Du wirkst *Verwirrung* mit dir als Zentrum. |
| 15-16 | Für 1 Minute erhältst du zu Beginn jedes deiner Züge 5 TP zurück. |
| 17-18 | Dir wächst ein gewaltiger Bart aus Federn, der so lange bestehen bleibt, bis du niest, wobei die Federn in alle Richtungen stieben. |
| 19-20 | Du wirkst *Schmieren* mit dir als Zentrum. |
| 21-22 | Kreaturen sind beim nächsten Rettungswurf gegen einen Zauber, den du wirkst, im Nachteil. Dieser Effekt hält 1 Minute an. |
| 23-24 | Deine Haut färbt sich in einem kräftigen Blauton. Der Zauber *Fluch brechen* kann diesen Effekt beenden. |
| 25-26 | Für 1 Minute erscheint ein Auge auf deiner Stirn. Während dieser Zeit bist du bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich auf das Sehen beziehen, im Vorteil. |
| 27-28 | Für 1 Minute besitzen alle deine Zauber, die einen Zeitaufwand von einer Aktion haben, nur noch den Zeitaufwand einer Bonusaktion. |
| 29-30 | Du teleportierst dich bis zu 18 m an eine unbesetzte Stelle, die du sehen kannst. |
| 31-32 | Du wirst bis zum Ende deines nächsten Zuges auf die Astralebene befördert. Danach erscheinst du wieder an der Stelle, an der du warst, oder an der nächstgelegenen unbesetzten Stelle. |
| 33-34 | Maximiere den Schaden des nächsten Zaubers, der Schaden verursacht. Dieser Effekt hält 1 Minute an und gilt nur für einen Zauber. |
| 35-36 | Würfle mit einem W10. Dein Alter ändert sich in der Höhe des Ergebnisses gemessen in Jahren. Bei einer ungeraden Zahl wirst du jünger, bei einer geraden Zahl älter. Du kannst nicht jünger als ein Jahr werden. |
| 37-38 | 1W6 Flumphs, die vom SL kontrolliert werden, erscheinen in einem unbesetzten Bereich im Umkreis von 18 m. Sie sind von dir verängstigt und verschwinden nach Ablauf 1 Minute wieder. |
| 39-40 | Du erhältst 2W10 Trefferpunkte zurück. |
| 41-42 | Du verwandelst dich bis zum Anfang deines nächsten Zuges in eine Topfpflanze. Solange du eine Pflanze bist, giltst du als kampfunfähig und kannst durch jede Schadensart verletzt werden. Falls du auf 0 TP sinken solltest, zerbricht der Topf und du verwandelst dich in deine vorherige Form zurück. |
| 43-44 | Für 1 Minute kannst du dich als Bonusaktion in jedem deiner Züge bis zu 6 m teleportieren. |
| 45-46 | Du wirkst *Schweben* auf dich selbst. |
| 47-48 | Ein Einhorn, das vom SL kontrolliert wird, erscheint in einem unbesetzten Bereich im Umkreis von 1,50 m und verschwindet 1 Minute später wieder. |
| 49-50 | Du kannst für 1 Minute nicht sprechen. Immer wenn du es versuchst, entschweben deinem Mund rosafarbene Luftblasen. |
| 51-52 | Ein geisterhafter Schild schwebt für 1 Minute in deiner Nähe und gibt dir einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse und Immunität gegen *Magisches Geschoss*. |
| 53-54 | Du bist für die nächsten 5W6 Tage immun gegen die Auswirkungen von Alkohol. |
| 55-56 | Dir fallen die Haare aus, wachsen aber innerhalb von 24 Stunden wieder nach. |
| 57-58 | Für 1 Minute geht jedes brennbare Objekt, das nicht von einer Kreatur gehalten oder getragen wird, in Flammen auf, sobald du es berührst. |
| 59-60 | Du erhältst den verbrauchten Zauberplatz mit dem niedrigsten Grad wieder zurück. |
| 61-62 | Für 1 Minute musst du schreien, wenn du reden willst. |
| 63-64 | Du wirkst *Nebelwolke* mit dir als Zentrum. |
| 65-66 | Bis zu drei von dir gewählte Kreaturen im Umkreis von 9 m erleiden jeweils 4W10 Blitzschaden. |
| 67-68 | Du bist von der dir am nächsten stehenden Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zuges verängstigt. |
| 69-70 | Jede Kreatur im Umkreis von 9 m wird für 1 Minute unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet jeweils, wenn die Kreatur angreift oder einen Zauber wirkt. |
| 71-72 | Du erhältst für 1 Minute eine Resistenz gegen sämtliche Schadensarten. |
| 73-74 | Eine zufällige Kreatur im Umkreis von 18 m wird für 1W4 Stunden vergiftet. |
| 75-76 | Du strahlst für 1 Minute im Umkreis von 9 m helles Licht aus. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m um dich beendet, gilt bis zum Ende ihres nächsten Zuges als blind. |
| 77-78 | Du wirkst *Verwandlung* auf dich selbst. Wenn dir der Rettungswurf misslingt, wirst du bis zum Ende der Wirkungsdauer in ein Schaf verwandelt. |
| 79-80 | Illusionäre Schmetterlinge und Blütenblätter flattern im Umkreis von 3 m für 1 Minute um dich herum. |
| 81-82 | Du kannst sofort eine weitere Aktion ausführen. |
| 83-84 | Jede Kreatur im Umkreis von 9 m erleidet 1W10 nekrotischen Schaden. Du erhältst Trefferpunkte in Höhe des zusammengerechneten Schadens zurück. |
| 85-86 | Du wirkst *Spiegelbilder*. |
| 87-88 | Du wirkst *Fliegen* auf eine zufällige Kreatur im Umkreis von 18 m. |
| 89-90 | Du wirst für 1 Minute unsichtbar. In dieser Zeit können dich andere Kreaturen zudem nicht hören. Du wirst sichtbar, wenn du angreifst oder zauberst. |
| 91-92 | Wenn du innerhalb 1 Minute stirbst, wirst du sofort wie durch den Zauber *Wiedergeburt* ins Leben zurückgeholt. |
| 93-94 | Deine Größenkategorie erhöht sich für 1 Minute um eine Stufe. |
| 95-96 | Du und alle Kreaturen im Umkreis von 9 m erhalten für 1 Minute eine Empfindlichkeit gegen Stichschaden. |
| 97-98 | Du wirst von sanfter, ätherischer Musik umgeben die 1 Minute lang anhält. |
| 99-100 | Du erhältst alle verbrauchten Zaubereipunkte zurück. |



# Kapitel 4: Persönlichkeit und Hintergrund

Charaktere werden durch viel mehr als ihre Klasse und ihr Volk definiert. Sie sind Individuen mit einer eigenen Geschichte, eigenen Interessen, persönlichen Kontakten und Eigenschaften über diejenigen hinaus, die durch Volk und Klasse festgelegt werden. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Einzelheiten, die einen Charakter von anderen unterscheiden, und geht dabei auf die Grundlagen der Namensgebung und der äußerlichen Beschreibung ein, gibt Regeln für Hintergründe und Sprachen vor und zeigt die Feinheiten von Persönlichkeit und Gesinnung auf.

## Einzelheiten des Charakters

Der Name deines Charakters und seine körperlichen Eckdaten sind vielleicht die ersten Dinge, die andere Spieler am Tisch über ihn in Erfahrung bringen. Es lohnt sich, darüber nachzudenken, wie diese Charakteristika die Figur definieren, die dir vorschwebt.

### Name

Jede Volksbeschreibung beinhaltet Beispiele für Namen, die häufig von Vertretern dieses Volkes getragen werden. Setze dich ein wenig mit den verschiedenen Namen auseinander, auch wenn du nur einen von der Liste aussuchst.

#### Tika und Artemis: Gegensätzliche Charaktere

Dieses Kapitel hilft dir dabei, einen einzigartigen Charakter zu erschaffen, der sich von jedem anderen unterscheidet. Stell dir die beiden folgenden menschlichen Kämpfer vor.

Die in der Welt der Drachenlanze lebende Tika Waylan war eine dreiste Jugendliche, die eine schwierige Kindheit hatte. Sie rannte von zu Hause fort und trat als Tochter eines Diebes in die Fußstapfen ihres Vaters, indem sie sich auf den Straßen von Solace in seinem Handwerk verdingte. Als sie versuchte, den Besitzer des Gasthauses Zur Letzten Bleibe auszurauben, erwischte er sie und nahm sie unter seine Fittiche. Er verschaffte ihr eine Arbeit als Bedienung in seiner Wirtschaft. Doch als die Drachenarmeen die Stadt in Schutt und Asche legten und auch das Gasthaus zerstörten, zwangen die Umstände Tika in ein Leben als Abenteurerin, gemeinsam mit Freunden, die sie schon seit ihrer Kindheit kannte. Ihre Fähigkeiten als Kämpferin (eine Bratpfanne ist noch immer eine ihrer Lieblingswaffen) zusammen mit denen, die sie durch ihre Vergangenheit auf der Straße erlangte, machen sie zu einer unschätzbaren Bereicherung für jede Abenteurergruppe.

Artemis Entreri wuchs auf den Straßen von Calimport in den Vergessenen Reichen auf. Er nutzte seinen Verstand, seine Kraft und seine Gewandheit, um sich ein Territorium in einem der Hunderte von schäbigen Vororten zu sichern. Nach einigen Jahren zog er die Aufmerksamkeit einer der mächtigsten Diebesgilden der Stadt auf sich. Trotz seiner Jugend stieg er schnell in den Rängen der Gilde auf. Artemis wurde zum bevorzugten Assassinen eines der Paschas der Stadt, der ihn in das weit entfernte Eiswindtal schickte, um gestohlene Edelsteine wiederzubeschaffen. Er ist ein professioneller Auftragsmörder, der ständig die Herausforderung sucht, um seine Fähigkeiten weiter zu verbessern.

Tika und Artemis sind beide Menschen und beide Kämpfer (mit etwas Erfahrung als Schurken), sie besitzen vergleichbare Werte in Stärke und Geschicklichkeit, doch da hören die Gemeinsamkeiten auch schon auf.

### Geschlecht

Du kannst einen Mann oder eine Frau verkörpern, ohne dass du dadurch Vorzüge genießt oder dir Nachteile daraus entstehen. Denke darüber nach, wie dein Charakter in die Vorstellung der breiten Bevölkerung passt in Bezug auf das gängige Rollenbild von Geschlecht, sexueller Ausrichtung und Verhalten. Zum Beispiel könnte sich ein männlicher Drow-Kleriker gegen die traditionellen Geschlechterunterschiede in der Drowgesellschaft stellen und dadurch einen Grund haben, seine Heimat zu verlassen und an die Oberfläche zu gehen.

Du musst dich nicht an die binäre Vorstellung der Geschlechter und des Rollenbildes der Sexualpartner halten. Der elfische Gott Corellon Larethian wird oft als androgyn beschrieben, und manche Elfen im Multiversum richten sich nach seinem Vorbild. Du könntest auch einen weiblichen Charakter spielen, der sich als Mann ausgibt, einen männlichen, der im Körper einer Frau gefangen ist, oder eine bärtige weibliche Zwergin, die es hasst, für einen Mann gehalten zu werden. Auch die sexuelle Orientierung deines Charakters ist voll und ganz dir überlassen.

### Grösse und Gewicht

Du kannst dir deine Größe und dein Gewicht aussuchen (ziehe dazu die Informationen in der Volksbeschreibung heran) oder die Würfel entscheiden lassen, indem du die Zufallstabelle für Größe und Gewicht benutzt. Überlege dir, was die Attribute deines Charakters über seine Größe oder das Gewicht aussagen. Ein schwacher, aber beweglicher Abenteurer könnte dünn sein, ein starker und zäher vielleicht groß oder einfach nur schwer.

Wenn du möchtest, kannst du die Größe und das Gewicht deines Charakters unter Verwendung der Tabelle unten zufällig bestimmen. Berechne je nach Volk mit einem Würfelergebnis den entsprechenden Größenmodifikator und addiere ihn zu der Grundgröße des Charakters. Beides wird in Zentimetern angegeben. Dasselbe Würfelergebnis multiplizierst du mit dem Gewichtsmodifikator, um herauszufinden, wie viel Pfund dein Charakter schwerer ist als das Grundgewicht seines Volkes.

Zum Beispiel besitzt Tika als Mensch eine Größe von 140 cm + 2W10 x 2,5 cm. Ihr Spieler würfelt ein Gesamtergebnis von 12, folglich ist Tika 170 cm groß (Grundgröße + 12 x 2,5 cm). Das Ergebnis von 12 wird auch zum Bestimmen des Gewichtsmodifikators genutzt. Tikas Spieler multipliziert 12 mit 2W4 Pfund. Der Wurf mit den 2W4 ergibt 3, sodass Tika 36 Pfund (12 x 3) schwerer ist als das Grundgewicht von 110 Pfund. Sie wiegt also 146 Pfund.

#### Zufallstabelle Grösse und Gewicht

| Volk | Grundgröße | Größenmodifikator | Grundgewicht | Gewichtsmodifikator |
|---|---|---|---|---|
| Mensch | 140 cm | + 2W10 x 2,5 cm | 110 Pfund | x (2W4) Pfund |
| Hügelzwerg | 110 cm | + 2W4 x 2,5 cm | 115 Pfund | x (2W6) Pfund |
| Gebirgszwerg | 120 cm | + 2W4 x 2,5 cm | 130 Pfund | x (2W6) Pfund |
| Hochelf | 135 cm | + 2W10 x 2,5 cm | 90 Pfund | x (1W4) Pfund |
| Waldelf | 135 cm | + 2W10 x 2,5 cm | 100 Pfund | x (1W4) Pfund |
| Drow | 132 cm | + 2W6 x 2,5 cm | 75 Pfund | x (1W6) Pfund |
| Halbling | 97 cm | + 2W4 x 2,5 cm | 35 Pfund | x 1 Pfund |
| Drachenblütiger | 165 cm | + 2W8 x 2,5 cm | 175 Pfund | x (2W6) Pfund |
| Gnom | 87 cm | + 2W4 x 2,5 cm | 35 Pfund | x 1 Pfund |
| Halbelf | 143 cm | + 2W8 x 2,5 cm | 110 Pfund | x (2W4) Pfund |
| Halbork | 145 cm | + 5W10 | 140 Pfund | x (2W6) Pfund |
| Tiefling | 143 cm | + 5W8 | 110 Pfund | x (2W4) Pfund |

### Tika und Artemis: Einzelheiten der Charaktere

Beachte, wie die Namen Tika Waylan und Artemis Entreri die Charaktere voneinander unterscheiden und ihre jeweilige Persönlichkeit widerspiegeln. Tika ist eine junge Frau, die fest entschlossen ist, zu beweisen, dass sie kein Kind mehr ist. Ihr Name klingt jung und gewöhnlich. Artemis Entreri kommt aus einem exotischen Land und trägt einen mysteriösen Namen.

Tika ist 19 Jahre alt und steht am Anfang ihrer Abenteurerkarriere. Sie hat rotbraune Haare, grüne Augen, helle Haut mit Sommersprossen und einen Leberfleck an der rechten Hüfte. Artemis ist ein kleiner Mann, kompakt gebaut mit drahtigen Muskeln. Er besitzt kantige Züge und hohe Wangenknochen, außerdem sieht er immer aus, als ob er eine Rasur nötig hätte. Seine rabenschwarzen Haare sind voll und dick, doch seine Augen grau und leblos; sie verraten die Leere seines Lebens und seiner Seele.

## Andere körperliche Charakteristika

Du suchst dir das Alter deines Charakters und die Farbe seiner Haare, Augen und der Haut aus. Um einen Hauch von Unverwechselbarkeit hinzuzufügen, könntest du deinem Abenteurer eine ungewöhnliche oder einprägsame körperliche Charakteristik geben wie etwa eine Narbe, ein Muttermal oder ein Tattoo.

## Gesinnung

Eine typische Kreatur in den Welten von Dungeons & Dragons besitzt eine Gesinnung, die grob ihre moralische und persönliche Einstellung beschreibt. Die Gesinnung ist eine Kombination aus zwei Faktoren, wovon einer die moralische Haltung (gut, böse, neutral) und einer die Einstellung zur Gesellschaft und dem Gesetz angibt (rechtschaffen, chaotisch und neutral). Daraus ergeben sich neun mögliche Kombinationen für die Gesinnung.

Die folgenden kurzen Zusammenfassungen umschreiben das typische Verhalten einer Kreatur mit der jeweiligen Gesinnung, doch nur wenige handeln genau und jederzeit nach deren Vorschriften.

**Rechtschaffen gute (RG)** Kreaturen handeln stets nach dem, was in der Gesellschaft als das Richtige angesehen wird. Goldene Drachen, Paladine und die meisten Zwerge sind rechtschaffen gut.

**Neutral gute (NG)** Individuen geben ihr Bestes, anderen entsprechend ihrer Bedürfnisse zu helfen. Viele himmlische Wesen, einige Wolkenriesen und die meisten Gnome sind neutral gut.

**Chaotisch gute (CG)** Kreaturen handeln nur nach den Vorgaben ihres Gewissens und scheren sich kaum darum, was andere erwarten. Kupferdrachen, Einhörner und viele Elfen sind chaotisch gut.

**Rechtschaffen neutrale (RN)** Individuen halten sich an das Gesetz, die Traditionen und persönliche Werte. Viele Mönche und einige Magier sind rechtschaffen neutral.

**Neutral (N)** ist die Gesinnung derer, die frei von moralischen Fragen durch das Leben gehen und auch keine Partei ergreifen möchten. Sie tun stets das, was sie gerade für das Beste halten. Das Echsenvolk, die meisten Druiden und viele Menschen sind neutral.

**Chaotisch neutrale (CN)** Kreaturen folgen ihren Launen und stellen ihre persönliche Freiheit über alles andere. Viele Barbaren und Schurken sowie einige Barden sind chaotisch neutral.

**Rechtschaffen böse (RB)** Individuen nehmen sich methodisch alles, was sie wollen, bleiben jedoch dabei im Rahmen der Gesetze, Traditionen und der Loyalität. Teufel, blaue Drachen und Hobgoblins sind rechtschaffen böse.

**Neutral böse (NB)** ist die Gesinnung derer, die tun, womit auch immer sie durchkommen, ohne Mitleid oder Gewissensbisse. Viele Drow, einige Wolkenriesen und Yugoloths sind neutral böse.

**Chaotisch böse (CB)** Kreaturen handeln mit brutaler Gewalt, die von ihrer Gier, ihrem Hass und ihrer Blutlust befeuert wird. Dämonen, rote Drachen und Orks sind chaotisch böse.

### Gesinnung im Multiversum

Für viele denkende Kreaturen ist die Gesinnung eine bewusste moralische Entscheidung. Menschen, Zwerge, Elfen und andere humanoide Völker können sich aussuchen, dem Weg des Bösen oder des Guten zu folgen oder rechtschaffen oder chaotisch zu sein. Dem Mythos nach gaben die gut gesinnten Götter, die diese Völker erschaffen haben, ihnen auch einen freien Willen. Ihre Schöpfung sollte ihren moralischen Weg selbst finden, da die Götter wussten, dass das Gute ohne freien Willen nichts anderes als Sklaverei ist.

Die böse gesinnten Gottheiten, erschufen ihre Völker jedoch, damit sie ihnen dienen. Diese Völker weisen von Geburt an starke moralische Tendenzen auf, die zur Natur ihrer Götter passen. Die meisten Orks teilen das gewalttätige, wilde Wesen des Orkgottes Gruumsh und wenden sich daher dem Bösen zu. Selbst wenn ein Ork eine gute Gesinnung wählt, muss er sein Leben lang gegen seine angeborenen Neigungen ankämpfen (sogar Halborks fühlen den verführerischen Sog des Einflusses der Orkgottheit).

Die Gesinnung ist ein wichtiger Teil der Natur teuflischer und himmlischer Wesen. Ein Teufel sucht sich nicht aus, rechtschaffen böse zu sein, oder neigt dazu, vielmehr ist er die personifizierte Essenz dieser Gesinnung. Würde er aufhören, rechtschaffen böse zu sein, würde er aufhören, als Teufel zu existieren.

Die meisten Kreaturen, denen es an rationalem Vorstellungsvermögen fehlt, besitzen keine Gesinnung, sie werden als **gesinnungslos** bezeichnet. Einer solchen Kreatur ist es nicht möglich, moralische oder ethische Entscheidungen zu treffen.

### Beispielalphabet der Zwerge

| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

### Tika und Artemis: Gesinnung

Tika Waylan ist neutral gut: Sie ist grundsätzlich gutherzig und strebt danach, anderen zu helfen, wo sie nur kann. Artemis ist rechtschaffen böse: Er macht sich nichts aus den meisten ethischen Werten, doch zumindest geht er beim Töten professionell vor.

Als böser Charakter ist Artemis kein idealer Abenteurer. Er begann seine Karriere als Bösewicht und arbeitet nur mit Helden zusammen, wenn er muss und es in seinem eigenen Interesse ist. In den meisten Gruppen verursachen böse Charaktere Probleme, wenn die anderen ihre Ziele und Interessen nicht teilen. Im Allgemeinen sind böse Gesinnungen eher etwas für Gegenspieler der Abenteurer.

Sie handelt nach ihren tierischen Trieben. Haie sind beispielsweise wilde Raubtiere, deshalb sind sie jedoch nicht böse, sie besitzen schlicht und einfach keine Gesinnung.

## Sprachen

Die Volkszugehörigkeit legt fest, welche Sprachen dein Charakter zu Beginn beherrscht, und der Hintergrund könnte ihm Zugang zu weiteren verschaffen. Notiere dir diese Sprachen auf dem Charakterbogen.

Darfst du dir eine zusätzliche Sprache aussuchen, nutze die Standardsprachentabelle oder wähle eine, die häufig in deiner Kampagne vorkommt. Mit der Erlaubnis deines SL kannst du auch aus der Tabelle für exotische Sprachen wählen oder dich für eine Geheimsprache entscheiden, wie Druidisch oder die Diebessprache.

Einige dieser Sprachen sind in Wahrheit ganze Sprachfamilien mit vielen Dialekten. Urtümlich umfasst beispielsweise Aural-, Aqual-, Ignal- und Terral-Varianten, eine für jede Ebene der Elemente. Kreaturen, die verschiedene Dialekte der gleichen Sprache sprechen, können sich miteinander unterhalten.

### Standardsprachen

| Sprache | Typische Völker | Schrift |
|---|---|---|
| Gemeinsprache | Menschen | Gemeinsprache |
| Zwergisch | Zwerge | Zwergisch |
| Elfisch | Elfen | Elfisch |
| Riesisch | Oger, Riesen | Zwergisch |
| Gnomisch | Gnome | Zwergisch |
| Goblinisch | Goblinoide | Zwergisch |
| Halblingisch | Halblinge | Gemeinsprache |
| Orkisch | Orks | Zwergisch |

### Exotische Sprachen

| Sprache | Typische Völker | Schrift |
|---|---|---|
| Abyssisch | Dämonen | Diabolisch |
| Celestisch | himmlische Wesen | Celestisch |
| Tiefensprache | Gedankenschinder, Betracher | — |
| Drakonisch | Drachen, Drachenblütige | Drakonisch |
| Infernalisch | Teufel | Infernalisch |
| Urtümlich | Elementare | Zwergisch |
| Sylvanisch | Feenwesen | Elfisch |
| Gemeinsprache der Unterreiche | Unterreich-Händler | Elfisch |

## Persönliche Charakteristika

Du kannst der Persönlichkeit deines Charakters Tiefe geben, indem du eine Reihe von Wesenszügen, Verhaltensweisen, Gewohnheiten, Glaubenssätzen und Schwächen kreierst, die deiner Figur Einzigartigkeit verleihen. Dies wird dir helfen, deinen Charakter im Laufe des Spiels zum Leben zu erwecken. Im Folgenden werden vier Kategorien von Charakteristika vorgestellt: Persönlichkeitsmerkmale, Ideale, Schwächen und Bindungen. Überlege dir über diese Kategorien hinaus, was dein Abenteurer für Lieblingsworte oder -sätze verwendet, welche Ticks und typischen Gesten er sich zu eigen gemacht hat, welche Laster er aufweist oder was ihn richtig nervt – kurz gesagt alles, was du dir noch vorstellen kannst.

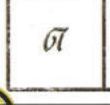
Jeder Hintergrund, der später in diesem Kapitel vorgestellt wird, beinhaltet Vorschläge für Charakteristika, die du nutzen kannst, um deine Vorstellungskraft anzuregen. Du bist natürlich nicht an diese Auswahlmöglichkeiten gebunden, doch sie sind ein guter Anfang.

### Persönlichkeitsmerkmale

Statte deinen Charakter mit zwei Persönlichkeitsmerkmalen aus. Persönlichkeitsmerkmale sind ein kurzer, einfacher Weg, um einen Abenteurer von jedem anderen abzugrenzen. Deine Persönlichkeitsmerkmale sollten etwas Interessantes oder Lustiges über deinen Charakter verraten. Sie sollten selbsterklärend und typisch für das sein, was deinen Charakter von anderen unterscheidet. „Ich bin schlau" ist kein gutes Merkmal, da es viele Charaktere beschreibt. „Ich habe jedes Buch in der Kerzenfeste gelesen" hingegen sagt etwas Spezifisches über die Interessen und Vorlieben deines Charakters aus.

### Beispielalphabet der Elfen

| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  | | | | | | | | | | | | |

| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  | | | | | | | | | | | | |

### Tika und Artemis: Persönliche Charakteristika

Tika und Artemis besitzen verschiedene Persönlichkeitsmerkmale. Tika Waylan kann Angeberei nicht leiden und hat Höhenangst, die aus einer schlechten Erfahrung während ihrer Karriere als Dieb resultiert. Artemis Entreri ist immer auf das Schlimmste vorbereitet und bewegt sich mit raschem, präzisem Schritt, der sein hohes Selbstvertrauen widerspiegelt.

Sie haben folgende Ideale. Tika Waylan ist unschuldig, fast kindlich. Mit neutral guter Gesinnung glaubt sie an die Ideale des Lebens und des gegenseitigen Respekts. Artemis Entreri lässt nicht zu, dass seine Gefühle ihn beherrschen, und fordert sich selbst pausenlos heraus, um seine Fähigkeiten zu verbessern. Seine rechtschaffen böse Gesinnung lässt ihn den Idealen des Machthungers und der Objektivität folgen.

Tika Waylans Bindung ist die zum Gasthaus Zur Letzten Bleibe. Der Besitzer des Wirtshauses gab ihr die Chance auf ein neues Leben, und die Freundschaft zu ihrer Abenteurergruppe baute sie in jener Zeit auf, in der sie dort arbeitete. Die Zerstörung ihres neuen Heims durch die brandschatzenden Drachenarmeen gibt Tika einen sehr persönlichen Grund, diese mit brennendem Herzen zu hassen. Ihre Bindung könnte so formuliert werden: „Ich werde alles in meiner Macht Stehende tun, um die Drachenarmeen für die Zerstörung des Gasthauses Zur Letzten Bleibe zur Rechenschaft zu ziehen."

Artemis Entreris Bindung ist eine seltsame, fast schon paradoxe Beziehung zu Drizzt Do'Urden, dessen Schwertkunst und wilde Entschlossenheit er seiner als ebenbürtig ansieht. Während seines ersten Kampfs gegen Drizzt erkannte Artemis etwas von sich selbst in seinem Gegner. Er entdeckte einen Hinweis darauf, dass sein Leben gänzlich anders verlaufen wäre, wenn er ähnlichen Grundsätzen wie denen des heldenhaften Drow gefolgt wäre. Von diesem Augenblick an wurde Artemis zu mehr als einem gedungenen Mörder, er wurde ein Antiheld, den die Rivalität zu Drizzt antreibt. Seine Bindung könnte so beschrieben werden: „Ich werde nicht ruhen, bis ich nicht bewiesen habe, dass ich besser bin als Drizzt Do'Urden."

Jeder der beiden Charaktere besitzt auch einen wichtigen Makel. Tika Waylan ist naiv und emotional verletzlich, jünger als ihre Gefährten und genervt davon, dass sie noch immer als das Kind angesehen wird, das sie vor Jahren war. Sie würde sogar gegen ihre Prinzipien handeln, wenn sie davon überzeugt wäre, damit unter Beweis stellen zu können, wie erwachsen sie nun ist. Artemis Entreri ist völlig verschlossen gegenüber persönlichen Beziehungen und will nur in Ruhe gelassen werden.

Persönlichkeitsmerkmale können die Dinge beschreiben, die dein Charakter mag, seine Erfolge aufzählen, seine Abneigungen und Ängste ausdrücken, seine Attributswerte widerspiegeln oder sein Verhalten oder sein Selbstwertgefühl verdeutlichen. Für einen ersten Ansatz bietet es sich an, den höchsten und den niedrigsten Attributswert in Augenschein zu nehmen und zu jedem ein passendes Persönlichkeitsmerkmal zu finden. Beide können sowohl positiv als auch negativ ausfallen. Dein Charakter könnte zum Beispiel hart daran arbeiten, einen niedrigen Wert auszugleichen oder zu verbessern, oder mit einem hohen Wert angeben und prahlen.

## Ideale

Beschreibe ein Ideal, das deinen Charakter antreibt. Ideale sind jene Werte, an die dein Abenteurer am meisten glaubt, die grundlegenden moralischen und ethischen Prinzipien, die ihn so handeln lassen, wie er es tut. Sie umfassen alles von Zielen im Leben bis zum tiefsten Glauben.

Ideale könnten diese Fragen beantworten: Was sind die Prinzipien, gegen die dein Charakter niemals verstoßen wird? Was würde ihn dazu veranlassen, Opfer zu bringen? Was treibt ihn an und bestimmt seine Ziele und Ambitionen? Was ist das Wichtigste, nach dem er strebt?

Du kannst dir Ideale frei aussuchen, doch ist es ratsam, sich an der gewählten Gesinnung zu orientieren. Jeder Hintergrund in diesem Kapitel enthält Vorschläge für sechs Ideale. Fünf von ihnen stehen im Zusammenhang mit Aspekten der Gesinnung, also rechtschaffen, neutral, chaotisch, gut und böse. Der letzte Vorschlag bezieht sich mehr auf den jeweiligen Hintergrund als auf moralische oder ethische Ansichten.

## Bindungen

Erschaffe eine Bindung für deinen Charakter. Bindungen repräsentieren die Beziehung deines Abenteurers zu bestimmten Personen, Orten oder Ereignissen. Sie verbinden ihn mit Aspekten seines Hintergrunds und können ihn zu Heldentaten anspornen oder ihn dazu bringen, gegen seine eigenen Interessen zu handeln. Mitunter funktionieren Bindungen ähnlich wie Ideale und können die Ziele und Motivationen deines Charakters beeinflussen.

Bindungen könnten diese Fragen beantworten: Wer ist deinem Charakter am wichtigsten? Zu welchem Ort fühlt er eine besondere Verbindung? Was ist sein wertvollster Besitz?

Bindungen können an eine Klasse geknüpft sein, an den Hintergrund, die Volkszugehörigkeit oder an einen anderen Aspekt in der Geschichte oder der Persönlichkeit deines Charakters. Einige könnten auch im Laufe der Abenteuer neu aufgebaut werden.

### Beispielalphabet der Drachen

| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

### Makel

Zuletzt wählst du noch einen Makel für deinen Charakter. Der Makel stellt ein Laster, eine Angst, eine Schwäche oder einen Zwang dar – irgendetwas, das jemand anderes ausnutzen könnte, um deinem Abenteurer zu schaden oder ihn dazu zu bringen, gegen seine Interessen zu handeln. Mehr noch als ein negatives Persönlichkeitsmerkmal gibt ein Makel Antworten auf diese Fragen: Was macht deinen Charakter wütend? Wer oder was ist die eine Person, das eine Konzept oder das eine Ereignis, vor dem er schreckliche Angst hat? Was sind seine Laster?

## Inspiration

Inspiration ist eine Regel, die dein SL verwenden kann, um dich dafür zu belohnen, dass du deinen Charakter so spielst, wie es seinen Persönlichkeitsmerkmalen, Idealen, seiner Bindung und seinem Makel entspricht. Du kannst Inspiration aufwenden, um beispielsweise von deinem Persönlichkeitsmerkmal des Mitgefühls für die Unterdrückten zu profitieren und dir einen Vorteil bei den Verhandlungen mit dem Bettlerprinzen zu verschaffen. Vielleicht nutzt du auch deine Erinnerung an die Verteidigung deiner Heimatstadt dazu, die Auswirkungen eines auf dich gewirkten Zaubers zu ignorieren.

### Inspiration erhalten

Dein SL kann dir aus vielen verschiedenen Gründen Inspiration gewähren. Typischerweise belohnt dich der SL damit, wenn du deinen Persönlichkeitsmerkmalen entsprechend spielst, den Nachteilen deines Makels oder deiner Bindung erliegst, und auf andere Weise deinen Charakter in einer ansprechenden Art darstellst. Dein SL wird dir erklären, wie du im Spiel Inspiration erhalten kannst.

Entweder verfügst du über Inspiration oder nicht, du kannst sie nicht horten, um sie später mehrmals einzusetzen.

### Inspiration einsetzen

Wenn du über Inspiration verfügst, kannst du sie bei einem Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf einsetzen, um bei diesem Wurf im Vorteil zu sein.

Darüber hinaus kannst du mit Inspiration einen anderen Spieler für gutes Rollenspiel, eine clevere Idee oder einfach dafür belohnen, dass er etwas Spannendes gewagt hat. Wenn ein anderer Spieler auf eine Art und Weise handelt, die das Spiel wirklich bereichert, kannst du deine Inspiration aufgeben, um dem entsprechenden Charakter Inspiration zu verleihen.

## Hintergründe

Jede Geschichte hat einen Anfang. Der Hintergrund deines Charakters verrät, wo er herkommt, wie er ein Abenteurer wurde und wo sein Platz in der Welt ist. Dein Kämpfer könnte ein tapferer Ritter gewesen sein oder ein verbitterter Soldat, dein Magier ein Weiser oder ein Künstler. Dein Schurke hätte sich bei einer Gilde verdingen oder als Narr das Publikum begeistern können.

#### Tika und Artemis: Hintergründe

Tika Waylan und Artemis Entreri haben ihre Jugendjahre beide als Straßenkinder verbracht. Tikas spätere Laufbahn als Schankmaid hat sie nicht einschneidend verändert, also könnte sie den Hintergrund Straßenkind auswählen. Dadurch würde sie Übung in den Fertigkeiten Fingerfertigkeit und Heimlichkeit erwerben und den Umgang mit den Werkzeugen des Diebeshandwerks erlernen. Artemis wird stärker durch seinen kriminellen Hintergrund geprägt, wodurch er die Fertigkeiten Täuschen und Heimlichkeit beherrscht sowie geübt ist mit Diebeswerkzeugen und Giften.

Einen Hintergrund auszusuchen, gibt dir wichtige Anhaltspunkte zur Geschichte deines Charakters und sagt viel über dessen Identität aus. Die wichtigste Frage, die du dir zum Hintergrund stellen solltest, ist: *Was hat sich verändert?* Warum hat dein Charakter mit seinem vorherigen Leben abgeschlossen, alles aufgeben und ist auf Abenteuer ausgezogen? Woher hat er das Geld für seine Anfangsausrüstung oder – falls du einen wohlhabenden Hintergrund wählst – wieso verfügt er nicht über *noch mehr* Geld? Wie hat er die Fähigkeiten seiner Klasse erlernt? Was unterscheidet ihn sonst noch von anderen, die den gleichen Hintergrund haben?

Die Hintergrundbeispiele in diesem Kapitel enthalten sowohl konkrete Vorzüge (Merkmale, Übung und Sprachen) als auch Anhaltspunkte fürs Rollenspiel.

### Übung

Jeder Hintergrund verleiht deinem Charakter Übung in zwei Fertigkeiten (wie in Kapitel 7 „Attributswerte verwenden" beschrieben).

Zusätzlich bist du durch die meisten Hintergründe geübt im Umgang mit einem oder mehreren Werkzeugen (die in Kapitel 5 „Ausrüstung" aufgeführt sind).

Sollte dein Charakter dieselbe Übung aus zwei Quellen erlangen, kann er als Ausgleich eine andere Übung der gleichen Art wählen (Fertigkeit oder Werkzeug).

### Sprachen

Manche Hintergründe gestatten es deinem Charakter, weitere Sprachen zu lernen, die über jene hinausgehen, die er durch seine Volkszugehörigkeit beherrscht. Siehe dazu „Sprachen" weiter vorn in diesem Kapitel.

### Ausrüstung

Jeder Hintergrund stellt deinem Charakter eine Anfangsausrüstung zur Verfügung. Wenn du die optionale Regel aus Kapitel 5 „Ausrüstung" verwendest, um dir deine Anfangsausrüstung mit Geld selbst zusammenzustellen, erhältst du die Anfangsausrüstung deines Hintergrunds nicht.



### Empfohlene Charakteristika

Jeder Hintergrund enthält auf ihm basierende persönliche Charakteristika. Du kannst dir diese frei aussuchen, sie zufällig mit einem Würfel bestimmen oder die Vorschläge als Inspiration für selbst ausgedachte Charakteristika nutzen.

### Einen Hintergrund anpassen

Du möchtest vielleicht einige Eigenschaften deines Hintergrunds verändern, damit er besser zum Konzept deines Charakters oder der Kampagne passt, die ihr spielt. Um einen Hintergrund anzupassen, kannst du ein Merkmal mit einem beliebigen



anderen ersetzen, dir zwei Fertigkeiten aussuchen, in denen du geübt bist, und insgesamt zwei Werkzeuge und/oder Sprachen wählen, mit denen du umgehen kannst oder die du beherrscht. Nutze die Anfangsausrüstung deines Hintergrunds oder erwirb diese mit Geld, wie es in Kapitel 5 „Ausrüstung" beschrieben ist. (In diesem Fall erhältst du nicht noch zusätzlich die Ausrüstung, die in deiner Klassenbeschreibung angegeben ist.) Zum Schluss wählst du noch zwei Persönlichkeitsmerkmale, ein Ideal, eine Bindung und einen Makel. Wenn du kein Merkmal finden kannst, das zu deinem gewünschten Hintergrund passt, setze dich mit deinem SL zusammen und erschafft gemeinsam eines.

## Adeliger

Du bist gewöhnt an Reichtum, Macht und Privilegien. Du trägst einen Adelstitel, und deine Familie besitzt Ländereien, erhebt Steuern und verfügt über bedeutenden politischen Einfluss. Vielleicht bist du ein verwöhnter Aristokrat, der mit Arbeit und Unannehmlichkeiten nicht vertraut ist. Du könntest aber auch ein ehemaliger Kaufmann sein, der erst zum Edelmann wurde, oder ein enterbter Abkömmling, der unverhältnismäßige Ansprüche geltend macht. Oder du bist ein ehrlicher, hart arbeitender Landbesitzer, der sich gut um die Leute kümmert, die auf seinem Land leben und arbeiten, und der sich seiner Verantwortung ihnen gegenüber bewusst ist.

Überlege dir mit deinem SL zusammen einen angemessenen Titel und bestimmt, wie viel Autorität dieser mit sich bringt. Ein Adelstitel steht nicht für sich allein, sondern ist mit einer bestimmten Familienstruktur verbunden. Welchen Titel auch immer du trägst, er repräsentiert Generationen deiner Vorfahren und wird an deine Kinder weitergereicht. Denke also nicht nur über den Titel an sich nach, sondern auch über deine Familienverhältnisse und darüber, welchen Einfluss deine Verwandschaft auf dich hat.

Ist deine Familie alteingesessen oder hast du den Titel erst kürzlich verliehen bekommen? Wie viel Einfluss besitzt dein Adelshaus und über welches Gebiet? Welchen Ruf hat es bei anderen Aristokraten der Gegend? Wie nimmt das gemeine Volk es wahr?

Wie ist deine Stellung innerhalb der Familie? Bist du der Erbe oder hast den Titel bereits geerbt? Wie stehst du zu der mit dem Titel verbundenen Verantwortung? Oder bist du so weit von einer direkten Erbschaft entfernt, dass es niemanden interessiert, was du tust, solange du deine Verwandschaft nicht in Verruf bringst? Wie steht das Oberhaupt der Familie zu deiner Abenteurerkarriere? Hast du einen guten Stand in deiner Sippschaft oder wirst du von deinen Verwandten gemieden?

Besitzt deine Familie ein Wappen? Trägst du es erkennbar auf einem Siegelring oder Schild? Oder legt es bestimmte Farben fest, in die du dich stets kleidest? Gibt es ein Tier, das als Symbol deiner Ahnenlinie gilt oder sogar als spirituelles Mitglied der Familie zählt?

Solche Einzelheiten helfen, dein Adelshaus und deinen Titel als Teil eurer Kampagnenwelt zu festigen.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Geschichte, Überzeugen
**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** eine Art von Spiel
**Sprachen:** eine deiner Wahl
**Ausrüstung:** ein Satz feiner Kleidung, ein Siegelring, eine Abstammungsurkunde, eine Börse mit 25 GM

### Merkmal: Privilegierte Stellung

Dank deiner adeligen Abstammung neigen die Leute dazu, nur das Beste von dir anzunehmen. Du bist in der gehobenen Gesellschaft willkommen, und man geht davon aus, dass du das Recht hast, dich überall aufhalten zu dürfen. Das gemeine Volk gibt sich größte Mühe, dich zu hofieren und deinen Unmut zu vermeiden. Andere Mitglieder des Adels behandeln dich als Teil ihrer sozialen Schicht. Du bekommst eine Audienz bei ortsansässigen Adeligen, wenn du das wünscht.

### Empfohlene Charakteristika

Adelige werden in völlig anderen Lebensverhältnissen geboren und aufgezogen als die meisten anderen Leute. Diese Erziehung spiegelt sich in ihrer Persönlichkeit wider. Eine adelige Abstammung geht mit einer Fülle von Verpflichtungen einher: Verpflichtungen gegenüber der Familie, gegenüber anderen Adeligen (inklusive des Herrschers), gegenüber jenem Volk, das der Obhut der Familie übergeben ist, und sogar gegenüber dem Titel selbst. Diese Verpflichtungen werden oft von Rivalen und Gegenspielern ausgenutzt, um dem Adeligen zu schaden.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Meine wortgewandten Schmeicheleien überzeugen jeden meiner Gesprächspartner davon, dass er die wundervollste und wichtigste Person der Welt ist. |
| 2 | Das gemeine Volk liebt mich für meine Freundlichkeit und Großzügigkeit. |
| 3 | Wenn man mich sieht, besteht allein durch mein Gebaren kein Zweifel daran, dass ich über den ungewaschenen Massen stehe. |
| 4 | Ich gebe mir große Mühe, um mich stets von meiner besten Seite zu zeigen und immer nach der neuesten Mode gekleidet zu sein. |
| 5 | Ich mag es nicht, mir die Hände schmutzig zu machen, und man wird mich niemals in einer unangemessenen Unterkunft antreffen. |
| 6 | Trotz meiner adeligen Herkunft sehe ich mich nicht als über dem gewöhnlichen Volke stehend an. Wir sind alle von denselben Göttern geschaffen. |
| 7 | Wer meine Gunst einmal verliert, verliert sie für immer. |
| 8 | Wenn du mir schadest, werde ich dich vernichten, deinen Namen auslöschen und deine Ländereien dem Erdboden gleichmachen. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Respekt.** Mir gebührt Respekt aufgrund meiner Stellung, doch unabhängig von seinem Stand hat es jeder verdient, mit Achtung behandelt zu werden. (gut) |
| 2 | **Verantwortung.** Es ist meine Pflicht, die Autorität derjenigen zu respektieren, die über mir stehen, genau wie die unter mir meine zu respektieren haben. (rechtschaffen) |
| 3 | **Unabhängigkeit.** Ich muss beweisen, dass ich im Leben zurechtkomme, ohne die Hilfe meiner Familie in Anspruch zu nehmen. (chaotisch) |
| 4 | **Macht.** Wenn ich mehr Macht erlange, wird mir niemand länger vorschreiben können, was ich zu tun oder zu lassen habe. (böse) |
| 5 | **Familie.** Blut ist dicker als Wasser. (jede) |
| 6 | **Adelige Verpflichtungen.** Es ist meine Pflicht, meine Untergebenen zu beschützen und mich um sie zu kümmern. (gut) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Ich würde mich jeder Herausforderung stellen, um die Anerkennung meiner Familie zu erlangen. |
| 2 | Die Allianz meines Hauses mit einer anderen adeligen Familie muss um jeden Preis aufrechterhalten werden. |
| 3 | Nichts ist wichtiger als die Mitglieder meiner Familie. |
| 4 | Ich bin in den Abkömmling eines anderen Adelshauses verliebt, das meine Familie ablehnt. |
| 5 | Die Loyalität für meinen Herrscher ist unerschütterlich. |
| 6 | Das gemeine Volk soll mich als ihren Helden ansehen. |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Insgeheim bin ich davon überzeugt, dass alle unter mir stehen. |
| 2 | Ich verberge ein wahrhaft skandalöses Geheimnis, das meine Familie für immer ruinieren könnte. |
| 3 | Ich höre andauernd versteckte Beleidigungen und Drohungen aus jedem Wort heraus, das an mich gerichtet wird, und werde schnell zornig. |
| 4 | Ich besitze ein unstillbares Verlangen nach den Freuden des Fleisches. |
| 5 | Die Welt dreht sich nur um mich. |
| 6 | Durch Wort und Tat bringe ich oft Schande über meine Familie. |

### Variante des Adeligen: Ritter

Der Ritterstand zählt in den meisten Gesellschaften zum niederen Adel, doch kann er den Weg zu einflussreicheren Positionen bereiten. Als Ritter erhältst du das Merkmal Gefolge (siehe Kasten) anstatt des Merkmals Privilegierte Stellung. Einer deiner nicht-adeligen Gefolgsleute wird durch einen Adeligen ersetzt, der dir als Knappe dient und dir als Gegenleistung für seine Ausbildung auf dem Weg zum Rittertum zu Diensten ist. Unter deinen beiden verbleibenden Begleitern könnte sich ein Stallbursche befinden, der sich um dein Pferd kümmert, und ein Diener, der deine Rüstung poliert (und dir auch dabei hilft, diese anzulegen).

Als Zeichen deiner Ritterlichkeit und der Ideale der Minne könnte sich in deiner Ausrüstung ein Banner oder ein anderes Geschenk eines adeligen Herren oder einer Dame befinden, dem oder der du dein Herz in einem Akt der keuschen Hingabe geschenkt hast. (Diese Person könnte deine Bindung sein.)

#### Merkmalvariante: Gefolge

Wenn dein Charakter den Hintergrund Adeliger besitzt, kannst du dieses Merkmal anstelle des Merkmals Privilegierte Stellung wählen.

Du verfügst über drei Gefolgsleute, die dir dienen und deiner Familie treu ergeben sind. Es könnte sich um Diener oder Boten handeln, von denen einer der Majordomus ist. Deine Gefolgsleute sind Nichtadelige, die alltägliche Aufgaben für dich erledigen, aber sie werden weder für dich kämpfen noch dich an offensichtlich gefährliche Orte begleiten (wie ein Gewölbe). Sie verlassen dich, wenn du sie des Öfteren gefährdest oder sie misshandelst.

## Einsiedler

Du hast einen prägenden Teil deines Lebens in Abgeschiedenheit verbracht, entweder in einer behüteten Gemeinschaft wie einem Kloster oder ganz allein. In deiner Zeit fern der Gesellschaft hast du Ruhe, Einsamkeit und vielleicht einige Antworten gefunden, nach denen du gesucht hast.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Heilkunde, Religion

**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** Kräuterkundeausrüstung

**Sprachen:** eine deiner Wahl

**Ausrüstung:** ein Schriftrollenbehälter voller Notizen zu deinen Studien oder Gebeten, eine Winterdecke, ein Satz gewöhnlicher Kleidung, 5 GM

### Ein Leben in Abgeschiedenheit

Was war der Grund für deine Isolation und was hat sich geändert, dass du sie aufgegeben hast? Du kannst auch mit deinem SL gemeinsam darüber nachdenken oder von der folgenden Tabelle auswählen beziehungsweise den Würfel entscheiden lassen.

| W8 | Leben in Abgeschiedenheit |
|---|---|
| 1 | Ich war auf der Suche nach spiritueller Erleuchtung. |
| 2 | Ich habe ein gemeinschaftliches Leben im Einklang mit den Geboten eines religiösen Ordens geführt. |
| 3 | Ich wurde für ein Verbrechen, das ich nicht begangen habe, ins Exil geschickt. |
| 4 | Ich habe mich nach einem lebensverändernden Ereignis von der Gesellschaft zurückgezogen. |
| 5 | Ich brauchte einen ruhigen Ort, um an meiner Kunst, Literatur, Musik oder einem Manifest zu arbeiten. |
| 6 | Ich musste mit der Natur eins werden, weit weg von der zivilisierten Gesellschaft. |
| 7 | Ich bewachte eine uralte Ruine oder ein wichtiges Relikt. |
| 8 | Ich war ein Pilger, der nach einer Person, einem Ort oder einem Relikt von spiritueller Bedeutung gesucht hat. |

### Merkmal: Entdeckung

Die ruhige Abgeschiedenheit deines langen Eremitentums hat dir zu einer einzigartigen und machtvollen Entdeckung verholfen. Ihre genaue Art hängt von der Beschaffenheit deiner abgeschiedenen Lebensweise ab. Du könntest eine große Wahrheit über den Kosmos erkannt haben, über die Götter, über die mächtigen Wesen auf anderen Ebenen oder über die Naturkräfte. Vielleicht handelt es sich auch um einen Ort, den noch niemand zuvor gesehen hat. Oder du hast Wissen entdeckt, das schon lange in Vergessenheit geraten war, oder ein Relikt aus alten Zeiten ausgegraben, das die Geschichtsschreibung für immer verändert. Es könnte eine Information sein, die jenen zu schaden vermag, die dich ins Exil geschickt haben, und die folglich der Grund für deine Rückkehr in die Gesellschaft ist.

Setze dich mit deinem SL zusammen und legt gemeinsam die Einzelheiten deiner Entdeckung fest sowie deren Einfluss auf die Kampagne.

### Empfohlene Charakteristika

Manche Einsiedler haben sich an das Leben in der Abgeschiedenheit gewöhnt, andere hingegen hadern damit und sehnen sich nach anderen Mitgliedern ihres Volkes. Ob sie nun die Einsamkeit annehmen oder ihr entfliehen wollen, so prägt das Leben an den entlegenen Orten der Welt doch die Ansichten und Ideale jedes Einsiedlers. Manch einer wird über die Jahre abseits der Gesellschaft sogar leicht verrückt.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Ich war so lange allein, dass ich kaum spreche und Gesten und gelegentliches Knurren bevorzuge. |
| 2 | Ich besitze eine fast übernatürliche Ruhe, selbst im Angesicht einer Katastrophe. |
| 3 | Das Oberhaupt meiner Gemeinschaft konnte mir zu jedem Aspekt des Lebens etwas Weises sagen, und ich bin bemüht, diese Weisheit zu teilen. |
| 4 | Ich empfinde ein starkes Mitgefühl für alle, die leiden müssen. |
| 5 | Ich bin unempfänglich für Etikette und gesellschaftliche Erwartungen. |
| 6 | Ich bringe alles, was passiert, mit mir und einem großen kosmischen Plan in Verbindung. |
| 7 | Ich verliere mich oft in meinen Gedanken und blende die Umgebung einfach aus. |
| 8 | Ich arbeite an einer großen philosophischen Abhandlung und liebe es, meine Ideen mitzuteilen. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Höheres Ziel.** Meine Talente sollen allen zuteilwerden und sind nicht für meinen eigenen Vorteil gedacht. (gut) |
| 2 | **Logik.** Gefühle dürfen nicht unseren Sinn für das Richtige und Wahre vernebeln oder uns am logischen Denken hindern. (rechtschaffen) |
| 3 | **Freies Denken.** Neugier und Wissensdurst sind die Pfeiler des Fortschritts. (chaotisch) |
| 4 | **Macht.** Einsamkeit und Kontemplation sind der Weg zu mystischer oder magischer Macht. (böse) |
| 5 | **Leben und leben lassen.** Sich in die Angelegenheiten anderer einzumischen, verursacht nur Probleme. (neutral) |
| 6 | **Selbsterkenntnis.** Wenn du dich selbst erkennst, brauchst du nichts anderes mehr zu wissen. (jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Nichts ist mir wichtiger als andere Mitglieder aus meiner Einsiedelei, meinem Orden oder meiner Gemeinschaft. |
| 2 | Ich bin Einsiedler geworden, um jenen zu entgehen, die Jagd auf mich machten und dies wohl noch immer tun. Eines Tages werde ich mich ihnen entgegenstellen. |
| 3 | Ich suche noch immer nach der Erleuchtung, die ich mir von meinem Leben als Einsiedler erhofft hatte, doch die mir bis jetzt verwehrt blieb. |
| 4 | Ich bin Einsiedler geworden, weil ich jemanden liebte, der diese Liebe nicht teilte. |
| 5 | Sollte meine Entdeckung ans Tageslicht kommen, könnte ich die ganze Welt ins Verderben stürzen. |
| 6 | Meine Isolation hat mir ein umfassendes Verständnis eines Übels gebracht, das nur ich zerstören kann. |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Jetzt, da ich in die Welt zurückgekehrt bin, erfreue ich mich etwas zu sehr an deren Annehmlichkeiten. |
| 2 | Ich trage dunkle, blutrünstige Gedanken in mir, die meine Isolation und meine Meditation nicht ausmerzen konnten. |
| 3 | Ich bin dogmatisch in meinen Gedanken und meiner Philosophie. |
| 4 | Mein Verlangen, Diskussionen zu gewinnen, trübt die Harmonie und die Freundschaft. |
| 5 | Ich bin bereit, alles zu riskieren, um ein bestimmtes Wissen zu enthüllen. |
| 6 | Ich mag es, Geheimnisse zu bewahren, und teile sie mit niemandem. |

### Andere Arten des Einsiedlers

Der beschriebene Hintergrund des Einsiedlers geht von einem kontemplativen Weg der Abgeschiedenheit aus, der Platz für Studien und Gebete lässt. Wenn du einen rauen Aussteiger spielen möchtest, der sich aufs Land zurückgezogen hat, um der Gesellschaft anderer Leute zu entgehen, sieh dir den Hintergrund Sonderling an. Tendierst du eher in eine religiöse Richtung, ziehe den Tempeldiener in Betracht. Vielleicht ist sogar der Scharlatan passend, wenn du den Weisen oder Heiligen nur vorspielst, um dich von den Leichtgläubigen durchfüttern zu lassen.

## Gilden-/Zunfthandwerker

Als Angehöriger einer Handwerkszunft oder -gilde bist du in einem bestimmten handwerklichen Gebiet sehr begabt und arbeitest eng mit anderen Mitgliedern deines Berufsstands zusammen. Du bist ein gut etablierter Teil der gewerblichen Welt und besitzt einen festen Platz in der feudalen Gesellschaftsordnung. Deine Fähigkeiten hast du als Lehrling bei einem Meister deines Handwerks gelernt und sie anschließend verbessert, bis du durch die Unterstützung deiner Zunft selbst den Grad eines Meisters erlangtest.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Motiv erkennen, Überzeugen

**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** ein Handwerkszeug deiner Wahl

**Sprachen:** eine Sprache deiner Wahl

**Ausrüstung:** ein beliebiger Satz Handwerkszeug, ein Empfehlungsschreiben deiner Gilde oder Zunft, ein Satz Reisekleidung, eine Börse mit 15 GM

### Berufsstand

Zünfte findet man im Allgemeinen in Städten, die groß genug sind, um einige Handwerker zu unterhalten, die dem gleichen Geschäft nachgehen. Deine Zunft könnte aber auch ein loses Netzwerk von Handwerkern sein, die alle in unterschiedlichen Dörfern in einem großen Reich verteilt arbeiten. Lege gemeinsam mit deinem SL die Art deiner Zunft fest. Suche dir auch den Berufsstand deiner Zunft aus oder bestimme ihn mit Hilfe der Tabelle unten zufällig.

| W20 | Berufsstand |
|---|---|
| 1 | Alchemisten und Apotheker |
| 2 | Waffenschmiede, Schlosser und Goldschmiede |
| 3 | Brauer, Brenner und Winzer |
| 4 | Kalligraphen, Schreiber und Amtsschreiber |
| 5 | Zimmermänner, Dachdecker und Pflasterer |
| 6 | Kartographen und Landvermesser |
| 7 | Schuster und Schuhmacher |
| 8 | Köche und Bäcker |



| W20 | Berufsstand |
|---|---|
| 9 | Glasbläser und Glaser |
| 10 | Juweliere und Edelsteinschleifer |
| 11 | Lederer, Gerber und Kürschner |
| 12 | Maurer und Steinmetze |
| 13 | Maler, Schildmacher und Graveure |
| 14 | Töpfer und Fliesenmacher |
| 15 | Schiffsbauer und Segelmacher |
| 16 | Schmiede und Metallgießer |
| 17 | Gießer, Zinnmacher und Kesselflicker |
| 18 | Wagenmacher und Wagner |
| 19 | Weber und Färber |
| 20 | Bildhauer, Bogenbauer und Böttcher |

Als Mitglied einer Zunft beherrschst du alle notwendigen Fähigkeiten, um aus Rohmaterialien fertige Produkte zu erstellen (dies entspricht deiner Übung in bestimmten Werkzeugen). Außerdem bist du vertraut mit den Prinzipien des Handels und mit vorteilhaften Geschäftspraktiken. Die Frage, die sich nun stellt, ist, ob du dein Handwerk zugunsten eines Lebens als Abenteurer aufgegeben hast oder du den zusätzlichen Aufwand in Kauf nimmst, um beidem zugleich nachgehen zu können.

### Merkmal: Gilden- oder Zunftmitgliedschaft

Als etabliertes und respektiertes Mitglied einer Gilde (von Kaufleuten) oder einer Zunft (von Handwerkern), hier zusammengefasst als gemeinsamer Hintergrund, kommst du in den Genuss bestimmter Vorzüge. Die anderen Mitglieder deiner Organisation werden dir Kost und Logis gewähren, wenn es nötig ist, und auch deine Beerdigung übernehmen, falls es dazu kommt. In manchen Städten und Dörfern bietet dir eine Gildenhalle oder ein Zunfthaus die Möglichkeit, dich mit anderen Angehörigen deines Berufsstandes zu treffen. Dort können sich auch potenzielle Schutzherren, Verbündete oder Mietlinge aufhalten.

Gilden und Zünfte besitzen oft großen politischen Einfluss. Wenn du eines Verbrechens angeklagt wirst, wird deine Organisation dich unterstützen und versuchen, deine Unschuld zu beweisen. Deine Gilde oder Zunft kann dir auch den Kontakt zu mächtigen politischen Persönlichkeiten ermöglichen, falls du ein Mitglied von gutem Ansehen bist. Solche Kontakte könnten eine Geldspende oder die Schenkung von magischen Gegenständen erfordern. Generell musst du jeden Monat einen Beitrag von 5 GM an die Gilde oder Zunft zahlen. Wenn du Zahlungen auslässt, musst du alle ausstehenden Beträge begleichen, um weiterhin das Wohlwollen deiner Organisation zu genießen.

### Empfohlene Charakteristika

Zunfthandwerker zählen zu den gewöhnlichsten Leuten der Welt – bis sie ihre Werkzeuge an den Nagel hängen und ein Leben als Abenteurer beginnen. Sie kennen den Wert von harter Arbeit und die Bedeutung von Gemeinschaft, doch sie sind anfällig für die Sünden der Habgier und des Neids.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Ich bin ein Perfektionist und glaube daran, dass man alles, was man tut, ordentlich machen sollte. |
| 2 | Ich blicke auf jene herab, die gute Handwerkskunst nicht zu schätzen wissen. |
| 3 | Ich bin neugierig und will stets herausfinden, wie die Dinge funktionieren und was die Leute motiviert. |
| 4 | Ich kenne unzählige schlaue Aphorismen und zu jeder Situation ein passendes Sprichwort. |
| 5 | Ich behandle diejenigen schlecht, die meine Hingabe an harte Arbeit und soziales Verhalten nicht teilen. |
| 6 | Ich liebe es, ausgiebig über meinen Beruf zu reden. |
| 7 | Ich trenne mich nicht gern von meinem Geld und feilsche unermüdlich, um den bestmöglichen Preis zu erzielen. |
| 8 | Ich bin weithin für meine gute Arbeit bekannt und es ist mir wichtig, dass jeder sie wertschätzt. Es trifft mich hart, wenn jemand noch nie von mir gehört hat. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Gemeinschaft.** Es ist die Pflicht der zivilisierten Bevölkerung, die Bande der Gemeinschaft zu stärken und die Sicherheit der Gesellschaft zu gewährleisten. (rechtschaffen) |
| 2 | **Großzügigkeit.** Meine Talente wurden mir zuteil, um der Welt von Nutzen zu sein. (gut) |
| 3 | **Freiheit.** Jeder sollte die Freiheit besitzen, seiner eigenen Lebensart nachzugehen. (chaotisch) |
| 4 | **Gier.** Ich mache alles nur des Geldes wegen. (böse) |
| 5 | **Freundschaft.** Ich bin denjenigen gegenüber verpflichtet, die mir wichtig sind, nicht moralischen Maßstäben. (neutral) |
| 6 | **Ehrgeiz.** Ich arbeite hart, um der Beste in meiner Zunft zu werden. (jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Die Werkstatt, in der ich mein Gewerbe erlernt habe, ist für mich der wichtigste Ort auf der Welt. |
| 2 | Ich habe für jemanden ein großartiges Werk vollendet, nur um dann herauszufinden, dass die Person es nicht wert war. Ich suche noch immer nach jemand Geeignetem. |
| 3 | Ich schulde der Zunft sehr viel dafür, dass sie mich zu dem gemacht hat, der ich heute bin. |
| 4 | Ich strebe nach Reichtum, um mir die Liebe von jemandem zu sichern. |
| 5 | Eines Tages werde ich in meine Zunft zurückkehren und ihr beweisen, dass ich der beste Handwerker bin. |
| 6 | Ich werde mich an den bösen Mächten rächen, die mein Geschäft zerstört haben und meine Art zu leben ruinierten. |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Ich würde alles tun, um etwas in meine Hände zu bekommen, das äußerst selten oder unbezahlbar ist. |
| 2 | Ich bin schnell davon überzeugt, dass mich jemand über den Tisch ziehen will. |
| 3 | Niemand darf jemals erfahren, dass ich mit Geld aus der Zunftkasse verschwunden bin. |
| 4 | Ich bin nie zufrieden mit dem, was ich habe. Ich will immer mehr. |
| 5 | Ich würde töten, um einen Adelstitel zu erlangen. |
| 6 | Ich bin schrecklich neidisch auf jeden, der mich in meinem Handwerk übertreffen kann. Wo ich auch hinkomme, bin ich von Rivalen umgeben. |

### Variante des Zunfthandwerkers: Gildenkaufmann

Anstatt einer Handwerkszunft anzugehören, könntest du auch das Mitglied einer Gilde von Händlern, Karawanenmeistern oder Ladenbesitzern sein. Du stellst Gegenstände nicht selbst her, sondern verdienst deinen Lebensunterhalt damit, dass du die Produkte anderer kaufst und verkaufst (oder die Rohmaterialien, die Handwerker benötigen, um ihrem Gewerbe nachzugehen). Deine Gilde könnte ein großes Kaufmannskonsortium sein (oder eine Familie), dessen Betriebe über eine bestimmte Region verteilt sind. Vielleicht hast du Güter per Schiff, Karren oder mit einer Karawane von Ort zu Ort transportiert oder sie in deinem eigenen kleinen Geschäft verkauft. Das Leben eines fahrenden Händlers führt viel eher zu dem eines Abenteurers als das eines Handwer-

kers. Anstatt mit einem Handwerkszeug umgehen zu können, bist du vielleicht geübt mit Navigationswerkzeugen oder beherrscht eine weitere Sprache. Optional kannst du auch einen Esel und einen Karren statt eines Handwerkszeugs besitzen.

## Krimineller

Du bist ein erfahrener Krimineller mit einer Vergangenheit voller Gesetzesbrüche. Die meiste Zeit deines Lebens hast du unter Ganoven verbracht und pflegst noch immer Kontakte in die kriminelle Unterwelt. Du stehst der Welt aus Mord, Diebstahl und Gewalt, die den Unterbau der Zivilisation bildet, näher als die meisten und hast bisher überlebt, indem du die Regeln und Gesetzmäßigkeiten der Gesellschaft umgangen oder gebrochen hast.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Täuschen, Heimlichkeit
**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** eine Art von Spiel, Diebeswerkzeug
**Ausrüstung:** eine Brechstange, ein Satz dunkle gewöhnliche Kleidung mit Kapuze, eine Börse mit 15 GM

### Kriminelles Fachgebiet

Es gibt viele Arten von Kriminellen, und oft besitzen die einzelnen Mitglieder einer Diebesgilde oder einer ähnlichen verbrecherischen Organisation bestimmte Spezialisierungen. Sogar Kriminelle außerhalb solcher Gruppierungen haben einen starken Hang dazu, ein gewisses Verbrechen anderen vorzuziehen. Suche dir das Fachgebiet aus, auf das du dich in deinem kriminellen Leben spezialisiert hast, oder bestimme es mit Hilfe der folgenden Tabelle zufällig.

| W8 | Fachgebiet | W8 | Fachgebiet |
|---|---|---|---|
| 1 | Erpressung | 5 | Wegelagerei |
| 2 | Einbruch | 6 | Auftragsmord |
| 3 | Schulden eintreiben | 7 | Taschendiebstahl |
| 4 | Hehlerei | 8 | Schmuggel |

### Merkmal: Krimineller Kontakt

Du verfügst über einen zuverlässigen und vertrauenswürdigen Kontakt, der als deine Verbindung zu einem Netzwerk von anderen Kriminellen fungiert. Du weißt, wie man dem Kontakt Nachrichten übermittelt und solche selbst über große Entfernungen empfängt. Außerdem kennst du die ortsansässigen Boten, die für dich Nachrichten überbringen können, zum Beispiel korrupte Karawanenmeister und zwielichtige Seeleute.

### Empfohlene Charakteristika

Kriminelle mögen oberflächlich wie Bösewichte erscheinen, und tatsächlich sind viele böse bis ins Mark. Doch einige andere sind reich an liebenswerten, wenn nicht sogar gewinnenden Charakteristika. Es mag eine Ganovenehre geben, allerdings zeigen Kriminelle nur selten Respekt für geltende Gesetze oder die Autoritäten.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Ich habe immer einen Plan für den Fall, dass etwas schiefläuft. |
| 2 | Ich bin stets ruhig, in jeder Situation. Niemals werde ich laut oder lasse mich von meinen Gefühlen beherrschen. |
| 3 | Sobald ich an einen neuen Ort komme, nehme ich alles Wertvolle in Augenschein oder versuche herauszufinden, wo solche Dinge versteckt sein könnten. |
| 4 | Ich gewinne eher einen neuen Freund, als dass ich mir einen Feind schaffe. |
| 5 | Ich brauche unglaublich lange, um Vertrauen zu fassen. Diejenigen, die am nettesten wirken, haben oft am meisten zu verbergen. |
| 6 | Mir sind die Risiken einer Handlung gleichgültig. Sag mir niemals, wie meine Chancen stehen. |
| 7 | Mir zu sagen, dass ich etwas nicht schaffen kann, ist der beste Weg, mich dazu bringen, genau dies zu versuchen. |
| 8 | Ich gehe bei der kleinsten Beleidigung an die Decke. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Ehre.** Ich beklaue niemanden aus meinem Gewerbe. (rechtschaffen) |
| 2 | **Freiheit.** Ketten sind dazu da, um gebrochen zu werden, genau wie diejenigen, die sie schmieden. (chaotisch) |
| 3 | **Wohltätigkeit.** Ich nehme von den Reichen, damit ich jenen in Not helfen kann. (gut) |
| 4 | **Gier.** Ich werde alles Nötige tun, um reich zu werden. (böse) |
| 5 | **Freundschaft.** Ich bin meinen Freunden treu, nicht moralischen Maßstäben. Und jeder, der sich gegen die stellt, die mir wichtig sind, kann zum Styx fahren! (neutral) |
| 6 | **Wiedergutmachung.** In jedem steckt ein Fünkchen Gutes. (gut) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Ich versuche, eine alte Schuld bei einem großzügigen Gönner zu begleichen. |
| 2 | Meine unrechtmäßig erworbenen Gewinne nutze ich, um meine Familie zu unterstützen. |
| 3 | Mir wurde etwas Wichtiges genommen und ich will es mir wieder zurückholen. |
| 4 | Ich werde der beste Dieb, den es jemals gegeben hat. |
| 5 | Ich habe ein schreckliches Verbrechen begangen. Ich hoffe, dass ich meine Schuld eines Tages abtragen kann. |
| 6 | Jemand, den ich liebte, starb wegen eines Fehlers, den ich gemacht habe. Das wird mir nie wieder passieren. |



| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Sehe ich etwas Wertvolles, kann ich an nichts anderes mehr denken als daran, wie ich es stehlen kann. |
| 2 | Wenn ich vor die Wahl gestellt werde, mich zwischen meinen Freunden und Geld zu entscheiden, wähle ich in der Regel das Geld. |
| 3 | Gibt es einen Plan, vergesse ich ihn. Vergesse ich ihn nicht, ignoriere ich ihn. |
| 4 | Ich besitze einen Tick, der verrät, wenn ich lüge. |
| 5 | Ich drehe mich um und laufe davon, wenn es brenzlig wird. |
| 6 | Eine unschuldige Person ist für ein Verbrechen ins Gefängnis gekommen, das ich begangen habe. Mir macht das nichts aus. |

### Variante des Kriminellen: Spion

Obwohl sich deine Fähigkeiten nicht sehr von denen eines Einbrechers oder Schmugglers unterscheiden, hast du sie in einem ganz anderen Kontext gelernt und geübt: Du bist das Mitglied einer Spionageorganisation. Du könntest ein von der Krone abgesegneter Spion sein oder die Geheimnisse, die du aufdeckst, an den Höchstbietenden verkaufen.

## Scharlatan

Du hattest schon immer ein Händchen für den Umgang mit anderen Leuten. Du weißt, wie sie ticken, nach wenigen Minuten der Unterhaltung kennst du ihre innersten Wünsche und mit einigen gut bedachten Fragen kannst du in ihnen wie in einem Buch lesen. Ein nützliches Talent, und du bist ohne Skrupel dazu bereit, es zu deinem Vorteil zu nutzen.

Du weißt, was die Leute wollen, und du lieferst oder zumindest versprichst es ihnen. Der gesunde Menschenverstand sollte misstrauisch machen gegenüber Dingen, die sich zu gut anhören, um wahr zu sein – doch der gesunde Menschenverstand scheint in deiner Nähe auszusetzen. Das Fläschchen mit rosafarbener Flüssigkeit wird sicherlich den unansehnlichen Ausschlag kurieren, diese Tinktur (nichts weiter als Fett mit einer Prise Silberstaub) kann Gesundheit und Jugend wiederherstellen, und es gibt eine Brücke in der Stadt, die gerade jetzt zum Verkauf steht. Diese Wunder klingen unplausibel, doch du lässt sie wie die reine Wahrheit klingen.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Täuschen, Fingerfertigkeit

**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** Fälscherausrüstung, Verkleidungsausrüstung

**Ausrüstung:** ein Satz feine Kleidung, eine Verkleidungsausrüstung, die Mittel für eine Betrugsmasche deiner Wahl (etwa zehn versiegelte Flaschen mit farbiger Flüssigkeit, ein Satz gezinkter Würfel oder gezinkter Karten, ein Siegelring eines imaginären Grafen), ein Beutel mit 15 GM

### Lieblingsmasche

Jeder Scharlatan hat einen Kniff, den er gegenüber den anderen Maschen bevorzugt. Suche dir deine Lieblingsmasche aus oder bestimme sie mit Hilfe der folgenden Tabelle zufällig.

| W6 | Betrug |
|---|---|
| 1 | Ich schummle beim Wetten. |
| 2 | Ich präge Münzen oder fälsche Dokumente. |
| 3 | Ich schleiche mich in das Leben anderer Leute ein, um ihre Schwächen herauszufinden und mir ihr Vermögen unter den Nagel zu reißen. |
| 4 | Ich wechsle Identitäten wie Kleidung. |
| 5 | Ich verdiene mit meiner Fingerfertigkeit Geld bei Betrügereien auf der Straße. |
| 6 | Ich überzeuge die Leute davon, dass wertloser Schrott ihr hart verdientes Geld wert ist. |

### Merkmal: Falsche Identität

Du hast dir eine zweite Identität aufgebaut, die Dokumente, etablierte Bekanntschaften und Verkleidungen umfasst, welche es dir erlauben, eine bestimmte Person zu verkörpern. Zusätzlich kannst du Dokumente fälschen, einschließlich offizieller Papiere und persönlicher Briefe, wenn du erst einmal ein Exemplar der Art von Dokument oder die Handschrift gesehen hast, die du zu kopieren versuchst.

### Empfohlene Charakteristika

Scharlatane sind farbenfrohe Charaktere, die ihr wahres Ich hinter den Masken verstecken, die sie erschaffen. Sie stellen dar, was die Leute sehen wollen, was sie glauben wollen, und wie sie die Welt wahrnehmen. Doch ihr wahres Selbst ist oft von einem schlechten Gewissen oder tiefsitzenden Vertrauensängsten geplagt oder wird von einem alten Feind gejagt.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Ich verliebe mich schnell und verliere ebenso schnell das Interesse an jemandem. Ich bin immer hinter einer Liebschaft her. |
| 2 | Ich kenne einen Witz für jede Situation, besonders für die, in denen Humor unangebracht ist. |
| 3 | Schmeicheleien sind mein bevorzugtes Mittel, um zu bekommen, was ich will. |
| 4 | Ich bin ein geborener Spieler, der nicht widerstehen kann, ein Risiko einzugehen, wenn es einen möglichen Gewinn gibt. |
| 5 | Ich lüge bei fast jeder Gelegenheit, auch wenn es keinen guten Grund dazu gibt. |
| 6 | Sarkasmus und Beleidigungen sind die Waffen meiner Wahl. |
| 7 | Ich trage eine Vielzahl von heiligen Symbolen und bete zu jeder Gottheit, die mir gerade hilfreich erscheint. |
| 8 | Ich stecke alles ein, was irgendwie von Wert sein könnte. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Unabhängigkeit.** Ich bin ein Freigeist, niemand kann mir vorschreiben, was ich zu tun oder zu lassen habe. (chaotisch) |
| 2 | **Fairness.** Ich suche mir niemals jemanden als Opfer aus, der es nicht verkraften kann, einige Münzen zu verlieren. (rechtschaffen) |
| 3 | **Wohltätigkeit.** Ich verteile das Geld, das ich beschaffe, unter denen, die es wirklich nötig haben. (gut) |
| 4 | **Kreativität.** Ich betrüge niemals auf die gleiche Art und Weise. (chaotisch) |
| 5 | **Freundschaft.** Materielle Güter kommen und gehen. Bande der Freundschaft halten für die Ewigkeit. (gut) |
| 6 | **Ehrgeiz.** Ich bin zu Größerem bestimmt als kleinen Betrügereien auf der Straße. (jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Ich habe die falsche Person hereingelegt und muss dafür sorgen, dass diese niemals die Wege von mir oder denen kreuzt, die mir wichtig sind. |
| 2 | Ich verdanke alles meinem Mentor, einer schrecklichen Person, die vermutlich irgendwo in einem Gefängnis verrottet. |
| 3 | Irgendwo da draußen habe ich ein Kind, das nichts von mir weiß. Ich mache die Welt für sie oder ihn zu einem besseren Ort. |
| 4 | Ich stamme aus einer adeligen Familie, und eines Tages werde ich die mir rechtmäßig zustehenden Ländereien und Titel von denen zurückfordern, die mir alles genommen haben. |
| 5 | Eine mächtige Person hat jemanden, den ich liebte, getötet. Der Tag meiner Rache wird kommen. |
| 6 | Ich habe eine Person, die es nicht verdient hat, hereingelegt und ruiniert. Ich strebe danach, meine Missetat wiedergutzumachen, doch kann mir selbst vielleicht niemals vergeben. |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Ich kann einem schönen Gesicht nicht widerstehen. |
| 2 | Ich bin ständig verschuldet. Meine unrechtmäßig erworbenen Gewinne gebe ich schneller für dekadente Luxuriösitäten aus, als ich sie mir aneignen kann. |
| 3 | Ich bin davon überzeugt, dass mich niemals jemand derartig hereinlegen kann, wie ich andere hereinlege. |
| 4 | Ich bin gieriger, als gut für mich ist. Ich kann nicht widerstehen, ein Risiko einzugehen, wenn ich dabei einen Gewinn wittere. |
| 5 | Ich kann es nicht lassen, diejenigen zu beleidigen, die mächtiger sind als ich. |
| 6 | Ich hasse es, das zuzugeben, und verachte mich selbst dafür – doch wenn es hart auf hart kommt, laufe ich davon, um meine eigene Haut zu retten. |

## Seemann

Du bist jahrelang auf einem meerestauglichen Schiff gesegelt. In dieser Zeit hast du mächtigen Stürmen, Monstern aus der Tiefe und Gegnern getrotzt, die dein Boot auf den Grund des Meeres schicken wollten. Deine erste Liebe war der unerreichbare Horizont, doch die Zeit ist gekommen, um dich an etwas Neuem zu versuchen. Lege gemeinsam mit dem SL die Art des Schiffes fest, mit dem du gesegelt bist. War es eine Handelskogge, ein Erkundungsschiff, ein Marineboot oder eine Piratenschaluppe? Wie berühmt (oder berüchtigt) ist es? Ist es weit herumgekommen? Ging es mit Mann und Maus unter, wird es vermisst oder fährt es noch?

Was waren deine Pflichten an Bord? Warst du Ausguck, Kapitän, Navigator, Koch oder in einer anderen Position? Wer waren dein Kapitän und dein erster Maat? Hast du deine Mannschaft im Guten verlassen oder bist du vor ihnen auf der Flucht?

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Athletik, Wahrnehmung

**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** Navigationswerkzeuge, Fahrzeuge (Wasser)

**Ausrüstung:** ein Belegnagel (Knüppel), 15 m Seidenseil, ein Glücksbringer wie eine Hasenpfote oder ein kleiner Stein mit einem Loch in der Mitte (oder du würfelst auf die Tand-Tabelle in Kapitel 5 „Ausrüstung"), ein Satz gewöhnliche Kleidung, eine Börse mit 10 GM

### Merkmal: Schiffspassage

Bei Bedarf kannst du deinen Abenteurergefährten und dir eine kostenlose Überfahrt auf einem Segelschiff sichern. Ihr könntet auf dem Boot mitreisen, auf dem du einst gedient hast, oder auf einem, zu dem du gute Kontakte unterhältst (weil es vielleicht von einem früheren Mannschaftsmitglied geführt wird). Da du für die Passage einen Gefallen einforderst, kannst du dir nicht sicher sein, dass der Zeitplan und die Route genau eingehalten werden und somit all deinen Anforderungen entsprechen. Dein SL bestimmt, wie lange es dauert, bis ihr an euer gewünschtes Ziel kommt. Als Gegenleistung für die Passage wird von deiner Gruppe und dir erwartet, dass ihr der Crew während der Reise zur Hand geht.

### Empfohlene Charakteristika

Seemänner können ein grober Haufen sein, doch die gegenseitige Verantwortung füreinander, die das Leben auf See mit sich bringt, macht sie für gewöhnlich auch sehr zuverlässig. Der Alltag an Bord eines Schiffes prägt ihre Ansichten und formt ihre wichtigsten Freundschaften.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Meine Freunde können sich auf mich verlassen. Komme, was wolle! |
| 2 | Ich arbeite hart, damit ich ordentlich feiern kann, wenn die Arbeit getan ist. |
| 3 | Ich genieße es, in neue Häfen einzulaufen und neue Freunde bei einer Flasche Ale zu finden. |
| 4 | Ich verbiege die Wahrheit, um eine richtig gute Geschichte erzählen zu können. |
| 5 | Eine Kneipenschlägerei ist für mich eine grandiose Möglichkeit, eine neue Stadt kennenzulernen. |
| 6 | Ich kann keine freundschaftliche Wette ausschlagen. |
| 7 | Meine Umgangsformen sind so dreckig wie das Nest eines Otyugh. |
| 8 | Ich mag es, wenn eine Aufgabe ordentlich erledigt wird, besonders wenn ich jemanden dazu überreden kann, sie für mich zu erledigen. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Respekt.** Das, was ein Schiff zusammenhält, ist der gegenseitige Respekt zwischen Mannschaft und Kapitän. (gut) |
| 2 | **Gerechtigkeit.** Wir teilen uns die Arbeit, also teilen wir uns auch die Gewinne. (rechtschaffen) |
| 3 | **Freiheit.** Auf dem Meer ist man frei: frei, überall hinzugehen und alles zu tun. (chaotisch) |
| 4 | **Überlegenheit.** Ich bin ein Raubtier und die anderen Schiffe auf dem Meer sind meine Beute. (böse) |
| 5 | **Freundschaft.** Ich bin meiner Mannschaft gegenüber verpflichtet, nicht moralischen Maßstäben. (neutral) |
| 6 | **Ehrgeiz.** Eines Tages werde ich mein eigenes Schiff besitzen und meinem Schicksal entgegen segeln. (jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | An erster Stelle steht für mich die Treue zu meinem Kapitän, alles andere ist zweitrangig. |
| 2 | Das Schiff ist das Wichtigste, Mannschaften und Kapitäne kommen und gehen. |
| 3 | Ich werde mein erstes Schiff immer in Erinnerung behalten. |
| 4 | In einer Hafenstadt habe ich eine Liebschaft, deren Augen mich fast die Seefahrerei aufgeben ließen. |
| 5 | Ich wurde um meinen gerechten Anteil betrogen, und ich will ihn zurückbekommen. |
| 6 | Verwegene Piraten haben meinen Kapitän und meine Crew getötet, unser Schiff geplündert und mich zum Sterben zurückgelassen. Die Rache wird mein sein! |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Ich folge Befehlen, auch wenn ich sie für falsch halte. |
| 2 | Ich würde alles behaupten, um zusätzlicher Arbeit aus dem Weg zu gehen. |
| 3 | Sobald jemand meinen Mut infrage stellt, hält mich nichts mehr zurück, gleichgültig wie gefährlich die Situation auch ist. |
| 4 | Habe ich erst einmal angefangen zu trinken, vermag ich nicht mehr aufzuhören. |
| 5 | Ich kann nichts dagegen tun: Ich muss jede lose Münze und anderen Tand einstecken, der mir in die Finger kommt. |
| 6 | Mein Stolz wird mich eines Tages ins Verderben stürzen. |

### Variante des Seemanns: Pirat

Du hast deine Jugend unter dem Befehl eines schrecklichen Piraten verbracht, eines ruchlosen Halsabschneiders, der dir beibrachte, wie man in einer Welt voller Haie und Wilder überlebt. Du genießt die Räuberei auf hoher See und hast mehr als nur eine Seele verdient in ihr feuchtes Grab geschickt. Das Verbreiten von Furcht und Vergießen von Blut sind dir nicht

unbekannt, und du hast dir bereits einen gewissen Ruf in einigen Hafenstädten gemacht.

Wenn du während deiner Matrosenlaufbahn der Piraterie nachgegangen bist, kannst du das Merkmal Schiffspassage mit dem Merkmal Schlechte Reputation ersetzen (siehe Kasten).

## Soldat

Solange du dich erinnern kannst, war der Krieg dein Leben. Schon als Jugendlicher hast du deinen Körper gestählt, die Handhabung von Waffen und Rüstungen trainiert und die grundlegenden Überlebenstechniken erlernt, zu denen auch gehört, wie man während einer Schlacht am Leben bleibt. Du könntest Teil eines stehenden Heeres gewesen oder mit einer Söldnerkompanie marschiert sein. Vielleicht warst du auch Mitglied einer örtlichen Miliz, die im vergangenen Krieg zu Ruhm und Ehre gelangte.

Wenn du dich für diesen Hintergrund entscheidest, solltest du mit deinem SL ausarbeiten, in welcher militärischen Organisation du gedient hast, wie weit du in deren Rängen aufgestiegen bist und welche Erfahrungen du während deiner Militärkarriere gesammelt hast. War es ein stehendes Heer einer Nation, eine Stadtgarde oder eine Dorfmiliz? Oder warst du in der Privatstreitmacht eines Adeligen oder eines Kaufmanns stationiert?



### Merkmalvariante: Schlechte Reputation

Wenn dein Charakter den Hintergrund Seemann besitzt, kannst du dieses Merkmal statt des Merkmals Schiffspassage wählen.

Gleichgültig wo du hinkommst – die Leute haben wegen deines schlechten Rufes Angst vor dir. In einer zivilisierten Siedlung kannst du mit kleinen Straftaten ungestraft davonkommen, wie etwa Zechprellerei oder Ladendiebstahl, da die meisten Geschädigten sich nicht trauen, dich anzuzeigen.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Athletik, Einschüchtern
**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** eine Art von Spiel, Fahrzeuge (Land)
**Ausrüstung:** ein Rangabzeichen, eine Trophäe von einem gefallenen Gegner (ein Dolch, eine abgebrochene Klinge, ein Stück von einem Banner), ein Satz Knochenwürfel oder ein Kartenspiel, ein Satz gewöhnlicher Kleidung, eine Börse mit 10 GM

### Spezialisierung

Während deiner Zeit als Soldat hast du in deiner Einheit oder Armee eine spezielle Rolle übernommen. Würfle mit einem W8 oder wähle selbst aus der folgenden Tabelle, um deine Rolle zu bestimmen.

| W8 | Spezialisierung | W8 | Spezialisierung |
|---|---|---|---|
| 1 | Offizier | 6 | Quartiermeister |
| 2 | Späher | 7 | Standartenträger |
| 3 | Fußsoldat | 8 | Hilfstrupp (Koch, Schmied oder dergleichen) |
| 4 | Kavallerist | | |
| 5 | Heiler | | |

### Merkmal: Militärischer Rang

Du hast einen militärischen Rang aus deiner Zeit als Soldat inne. Personen, die deiner früheren Organisation dienen oder treu ergeben sind, erkennen noch immer deinen Einfluss und deine Autorität an und gehorchen dir, wenn sie von niedrigerem Rang sind. Du kannst dich auf deinen Rang berufen, um Einfluss auf andere Soldaten zu nehmen und einfache Ausrüstung oder Pferde zur zeitweisen Nutzung einzufordern. Außerdem erhältst du in der Regel Zugang zu militärischen Einrichtungen von Verbündeten, wie Lagern und Festungen, falls dich dein Rang als anerkanntes Mitglied des Bündnispartners ausweist.

### Empfohlene Charakteristika

Die Schrecken des Krieges und die straffe Disziplin des Militärdienstes hinterlassen an allen Soldaten ihre Spuren. Sie formen moralische Vorstellungen, schaffen starke Bindungen und prägen Ängste oder bringen blinden Hass hervor.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Ich bin immer freundlich und respektvoll. |
| 2 | Ich werde von Erinnerungen an den Krieg heimgesucht und bekomme die Bilder voller Gewalt nicht aus meinem Kopf. |
| 3 | Ich habe zu viele Freunde verloren, und es fällt mir schwer, neue zu finden. |
| 4 | Ich kenne aus meinen militärischen Erfahrungen unzählige inspirierende und belehrende Geschichten, die für nahezu jede Kampfsituation relevant sind. |
| 5 | Ich kann einen Höllenhund niederstarren, ohne zu blinzeln. |
| 6 | Es gefällt mir, stark zu sein und Dinge zu zerstören. |
| 7 | Ich besitze einen grausamen Sinn für Humor. |
| 8 | Ich stelle mich Problemen direkt. Eine einfache, geradlinige Lösung ist der beste Weg zum Erfolg. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Höheres Ziel.** Es ist unser Schicksal, unser Leben für die Verteidigung anderer zu geben. (gut) |
| 2 | **Verantwortung.** Ich tue, was ich tun muss, und gehorche der Autorität meiner Vorgesetzten. (rechtschaffen) |
| 3 | **Unabhängigkeit.** Wenn man blind Befehlen folgt, liefert man sich einer Art von Tyrannei aus. (chaotisch) |
| 4 | **Macht.** Im Frieden wie im Krieg gewinnt der Stärkere. (böse) |
| 5 | **Leben und leben lassen.** Moralische Maßstäbe sind es nicht wert, dafür getötet zu werden oder für sie in den Krieg zu ziehen. (neutral) |
| 6 | **Nation.** Meine Stadt, meine Nation oder mein Volk ist alles, was zählt. (jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Ich würde mein Leben für jene geben, mit denen ich gedient habe. |
| 2 | Jemand hat mir auf dem Schlachtfeld das Leben gerettet. Bis zum heutigen Tage würde ich niemals einen Freund zurücklassen. |
| 3 | Meine Ehre bedeutet mir alles. |
| 4 | Nie vergesse ich die vernichtende Niederlage, die meiner Einheit beigebracht wurde, oder die Feinde, die sie uns zufügten. |
| 5 | Jene, die an meiner Seite kämpfen, sind es wert, für sie zu sterben. |
| 6 | Ich kämpfe für die, die nicht für sich selbst kämpfen können. |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Der monströse Gegner, dem wir einst im Kampf gegenüberstanden, lässt mich noch immer vor Furcht erschaudern. |
| 2 | Ich habe wenig Respekt für jeden, der kein kampferprobter Krieger ist. |
| 3 | Mir unterlief in einem Kampf ein schrecklicher Fehler, der viele das Leben kostete. Ich werde alles dafür tun, mein Versagen geheim zu halten. |
| 4 | Mein Hass auf meine Feinde ist blind und unbedacht. |
| 5 | Ich halte mich an das Gesetz, auch wenn dabei Leid verursacht wird. |
| 6 | Ich würde eher meine Rüstung verspeisen, als einen Fehler zuzugeben. |

## Sonderling

Du bist in der Wildnis aufgewachsen, weit entfernt von der Zivilisation und den Annehmlichkeiten der Städte und des Fortschritts. Du hast Tierherden bei der Wanderung zugesehen, die größer waren als ganze Wälder, hast Witterungen getrotzt, die extremer waren, als es sich ein Stadtbewohner jemals vorstellen könnte, und hast die Abgeschiedenheit genossen, die man nur erleben kann, wenn man das einzige denkende Wesen im Umkreis von vielen Kilometern ist. Die Wildnis steckt dir im Blut, ob du nun ein Nomade, ein Entdecker, ein Einsiedler, ein Jäger und Sammler oder sogar ein Plünderer warst. Selbst in Regionen, die du nicht genau oder vielleicht gar nicht kennst, kannst du mit deinem Wissen über die Natur überleben.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Athletik, Überlebenskunst

**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** eine Art von Musikinstrument

**Sprachen:** eine deiner Wahl

**Ausrüstung:** ein Stab, eine Jagdfalle, die Trophäe eines getöteten Tieres, ein Satz Reisekleidung, ein Beutel mit 10 GM

### Bisheriges Leben

Du warst schon an seltsamen Orten und hast Dinge gesehen, die sich andere nicht einmal vorstellen können. Würfle mit einem W10 oder wähle aus der folgenden Tabelle, um zu bestimmen, auf welche Art du deine Zeit in der Wildnis und auf Reisen verbracht hast.

| W10 | Bisheriges Leben | W10 | Bisheriges Leben |
|---|---|---|---|
| 1 | Förster | 6 | Kopfgeldjäger |
| 2 | Fallensteller | 7 | Pilger |
| 3 | Siedler | 8 | Stammesnomade |
| 4 | Führer | 9 | Jäger und Sammler |
| 5 | Exilant oder Aussteiger | 10 | Stammesplünderer |

### Merkmal: Wanderer

Du verfügst über eine hervorragende Erinnerungsgabe in Bezug auf Karten und Geografie und kannst dir immer anhand auffälliger Geländemerkmale die Beschaffenheit und Lage eines Gebietes oder einer Siedlung merken. Zusätzlich bist du in der Lage, täglich für dich selbst und bis zu fünf Begleiter ausreichend frisches Wasser und Nahrung zu beschaffen, solange dir das Land entsprechende Möglichkeiten dazu bietet (es etwa Beeren, Kleinwild und Ähnliches gibt).



### Empfohlene Charakteristika

Da sie von der zivilisierten Welt oft als grob und ungehobelt wahrgenommen werden, hegen Sonderlinge wenig Respekt für die Annehmlichkeiten des Lebens in der Stadt. Die Bande zu Stamm, Klan, Familie und der natürlichen Welt, deren Teil sie sind, stellen für die meisten Sonderlinge die wichtigsten Bindungen dar.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Ich werde von der Wanderlust getrieben, die mich mein Zuhause verlassen ließ. |
| 2 | Ich wache über meine Freunde, als ob sie ein Wurf neugeborener Welpen wären. |
| 3 | Einmal lief ich 40 km ohne eine einzige Pause, um meinen Stamm vor einer nahenden Horde Orks zu warnen. Ich würde es jederzeit wieder tun. |
| 4 | Zu jeder Situation kenne ich eine Lektion, die ich aus der Beobachtung der Natur gezogen habe. |
| 5 | Ich lege keinen Wert auf Reichtum oder Höflichkeit. Geld und Manieren werden dich nicht vor einem hungrigen Eulenbären beschützen. |
| 6 | Ich hebe ständig Dinge auf, spiele damit herum und mache sie dann aus Versehen kaputt. |
| 7 | Ich fühle mich unter Tieren viel wohler als unter humanoiden Wesen. |
| 8 | Ich wurde von Wölfen aufgezogen. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Veränderung.** Das Leben ist wie die Jahreszeiten, es unterliegt einem ständigen Wechsel, und wir müssen uns mit ihm verändern. (chaotisch) |
| 2 | **Höheres Ziel.** Es ist die Verantwortung jedes Einzelnen, für das Wohl des Stammes zu sorgen. (gut) |
| 3 | **Ehre.** Wenn ich entehrt werde, entehre ich meinen ganzen Klan. (rechtschaffen) |
| 4 | **Macht.** Die Stärksten sind dazu bestimmt, zu führen. (böse) |
| 5 | **Natur.** Die natürliche Welt ist wichtiger als alle Konstrukte der Zivilisation. (neutral) |
| 6 | **Ruhm.** Ich muss im Kampf Ruhm ernten, für mich und meinen Klan. (jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Meine Familie, mein Klan oder mein Stamm sind das Wichtigste in meinem Leben, auch wenn sie weit entfernt sind. |
| 2 | Eine Verletzung der unberührten Wildnis meiner Heimat verletzt auch mich. |
| 3 | Ich werde schrecklichen Zorn auf die Übeltäter niedergehen lassen, die mein Heimatland zerstörten. |
| 4 | Ich bin der Letzte meines Stammes, und es liegt an mir, seinen Namen in die Legenden eingehen zu lassen. |
| 5 | Ich leide unter grausamen Visionen einer kommenden Katastrophe und werde alles tun, um sie zu verhindern. |
| 6 | Es ist meine Pflicht, Kinder in die Welt zu setzen, um meinen Stamm zu erhalten. |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Ich fühle mich zu sehr zu Bier, Wein und ähnlichen Rauschmitteln hingezogen. |
| 2 | In meinem Leben ist kein Platz für Vorsicht. Ich will es in vollen Zügen auskosten. |
| 3 | Ich erinnere mich an jede einzelne Beleidigung, die mir galt, und hege eine stumme Abneigung gegen all jene, die mich schon einmal falsch behandelt haben. |
| 4 | Ich bin misstrauisch gegenüber Mitgliedern anderer Völker, Stämme und Gesellschaften. |
| 5 | Gewalt ist meine Antwort auf fast alle Herausforderungen. |
| 6 | Erwarte nicht, dass ich jene rette, die sich nicht selbst retten können. Es ist das Gesetz der Natur, dass sich die Starken durchsetzen und die Schwachen sterben. |

## Strassenkind

Du bist allein auf der Straße aufgewachsen, verwaist und arm. Du hattest niemanden, der auf dich aufpasste oder für dich sorgte, also musstest du das selbst tun. Verbissen hast du um Essen gekämpft, ständig auf der Hut vor anderen verzweifelten Seelen, die dich hätten bestehlen können. Du hast auf Dächern und in Seitenstraßen geschlafen, warst den Elementen ausgesetzt und hast Krankheiten überstanden ohne Medizin oder einen sicheren Ort, um dich auszukurieren. Allen Widrigkeiten zum Trotz hast du dank deines Einfallsreichtums, deiner Stärke oder deiner Geschwindigkeit überlebt – oder einer Kombination aus allem.

Du beginnst deine Abenteurerkarriere mit genügend Geld, um für mindestens zehn Tage einen einfachen Lebensstil führen zu können. Wie bist du an das Geld gekommen? Was hat dir erlaubt, dich aus deinen hoffnungslosen Verhältnissen zu befreien und nach einem besseren Leben zu greifen?

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Fingerfertigkeit, Heimlichkeit

**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** Diebeswerkzeug, Verkleidungsausrüstung

**Ausrüstung:** ein kleines Messer, eine Stadtkarte (der Stadt, in der du aufgewachsen bist), eine Maus als Haustier, ein persönlicher Gegenstand (der dich an deine Eltern erinnert), ein Satz gewöhnlicher Kleidung, ein Beutel mit 10 GM

### Merkmal: Geheimnisse der Stadt

Du kennst die Abläufe und die Struktur von Städten und vermagst in dem städtischen Gewirr Durchgänge zu finden, die anderen verborgen bleiben. Wenn du dich nicht im Kampf befindest, können du und deine dir folgenden Gefährten doppelt so schnell zwischen zwei Orten in einer Stadt reisen, als dies normalerweise der Fall wäre.

### Empfohlene Charakteristika

Straßenkinder werden durch ihre ausweglose Armut geprägt, ob zum Guten oder zum Schlechten. Sie neigen dazu, entweder von ihrer Hingabe an jene, mit denen sie ihr Leben auf der Straße teilten, angetrieben zu werden oder von dem brennenden Verlangen nach einem besseren Leben – und vielleicht den Rachegelüsten gegenüber all den reichen Leuten, die sie schlecht behandelt haben.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Essensabfälle und Plunder, der vielleicht noch nützlich sein könnte, verstaue ich unauffällig in meinen Taschen. |
| 2 | Ich stelle viele Fragen. |
| 3 | Ich mag es, mich in enge Orte zu quetschen, an denen mich niemand erreichen kann. |
| 4 | Ich schlafe immer mit dem Rücken zu einem Baum oder einer Wand und halte alles, was ich besitze, in einem Bündel verschnürt in meinen Armen. |
| 5 | Ich fresse wie ein Schwein und habe schlechte Umgangsformen. |
| 6 | Ich bin überzeugt davon, dass jeder, der nett zu mir ist, etwas Böses im Schilde führt. |
| 7 | Ich mag es nicht zu baden. |
| 8 | Ich spreche geradeheraus an, was andere nur andeuten oder zu verstecken versuchen. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Respekt.** Jeder, ob arm oder reich, verdient Respekt. (gut) |
| 2 | **Gemeinschaft.** Wir müssen uns umeinander kümmern, weil es sonst niemand macht. (rechtschaffen) |
| 3 | **Wandel.** Die Schwachen und Armen steigen empor, die Hohen und Mächtigen werden zu Fall gebracht. Wandel ist die Natur der Dinge. (chaotisch) |
| 4 | **Vergeltung.** Den Reichen muss gezeigt werden, wie das Leben und der Tod in der Gosse sind. (böse) |
| 5 | **Freundschaft.** Ich helfe denen, die mir helfen. Das ist es, was uns am Leben erhält. (neutral) |
| 6 | **Ehrgeiz.** Ich werde unter Beweis stellen, dass ich ein besseres Leben wert bin. (jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Meine Stadt oder mein Dorf sind meine Heimat, und ich werde kämpfen, um sie zu verteidigen. |
| 2 | Ich unterstütze ein Waisenhaus, damit andere nicht das durchmachen müssen, was ich erlebt habe. |
| 3 | Ich verdanke mein Überleben einem anderen Straßenkind, das mir beigebracht hat, wie man in den Gassen zurechtkommt. |
| 4 | Ich habe Schulden, die ich niemals zurückzahlen kann, bei einer Person, die Mitleid mit mir hatte. |
| 5 | Ich bin der Armut entkommen, weil ich eine hochrangige Person ausgeraubt habe. Deshalb werde ich jetzt gesucht. |
| 6 | Niemand anderer sollte die Entbehrungen durchmachen, die ich hinter mich gebracht habe. |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Wenn ich in Unterzahl bin, fliehe ich vor einem Kampf. |
| 2 | Schon ein einziges Goldstück ist für mich ein wahrer Schatz. Ich würde so gut wie alles tun, um mehr davon zu bekommen. |
| 3 | Niemals werde ich jemand anderem völlig vertrauen als mir selbst. |
| 4 | Ich würde eher jemanden im Schlaf töten, als fair mit ihm zu kämpfen. |
| 5 | Es ist kein Diebstahl, wenn ich etwas mehr brauche als jemand anderes. |
| 6 | Jeder, der nicht auf sich aufpassen kann, bekommt, was er verdient. |

## Tempeldiener

Du hast dein Leben im Dienste eines Tempels einer bestimmten Gottheit oder eines Pantheons von Göttern verbracht. Als Mittler zwischen dem Reich des Heiligen und der sterblichen Welt führst du Rituale aus und bringst Opfer dar, um Gläubige mit der Präsenz des Göttlichen zu verbinden. Du bist nicht zwangsläufig ein Kleriker, heilige Rituale abzuhalten ist nicht das Gleiche wie das Fokussieren göttlicher Macht.

Wähle eine Gottheit, ein Pantheon von Göttern oder eine andere fast göttliche Wesenheit aus jenen, die in Anhang B „Götter des Multiversums" aufgeführt sind oder die dein SL dir für die Kampagne vorgibt. Arbeite gemeinsam mit ihm die Art und Weise deines religiösen Dienstes aus. Warst du ein unbedeutender Tempeldiener, der seit seiner frühesten Kindheit von Priestern ausgebildet wurde, um sie bei ihren Ritualen zu unterstützen? Oder warst du ein Hohepriester, der plötzlich den Ruf erhielt, seinem Gott auf andere Art zu dienen? Vielleicht hast du auch einen kleinen Kult außerhalb der eingesessenen Tempelstrukturen angeführt oder sogar eine okkulte Gruppe, die einen teuflischen Meister verehrte, was du jetzt verleugnest.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Motiv erkennen, Religion

**Sprachen:** zwei nach Wahl

**Ausrüstung:** ein heiliges Symbol (ein Geschenk von damals, als du der Priesterschaft beigetreten bist), ein Gebetsbuch oder eine Gebetsmühle, 5 Räucherstäbchen, ein Satz gewöhnlicher Kleidung, eine Robe, eine Börse mit 15 GM

### Merkmal: Zufluchtsort der Gläubigen

Als Tempeldiener bist du in der Lage, die Zeremonien deiner Gottheit auszuführen, und dir gebührt der Respekt derer, die deinen Glauben teilen. Du und deine Abenteurergefährten können an jedem Tempel, Schrein oder einer anderen Stätte deines Glaubens kostenlose Heilung und Fürsorge erhalten, auch wenn ihr die Komponenten, die für Zauber benötigt werden, selbst bereitstellen müsst. Jene, die deine Religion ausüben, werden dir zu einem einfachen Lebensstil verhelfen (und nur dir), wenn du kein Auskommen haben solltest.

Du könntest außerdem Verbindungen zu einem bestimmten Tempel pflegen, der deiner Gottheit oder deinem Pantheon geweiht ist. Vielleicht unterhältst du dort auch einen Wohnsitz. Dies könnte ein Tempel sein, in dem du einst dientest, falls du dich im Guten getrennt hast, oder ein Tempel, in dem du ein neues Zuhause fandest. Solange du in der Nähe deines Tempels bist, kannst du die Priester rufen, um dich zu unterstützen, gesetzt den Fall, dass die Hilfe, die du erbittest, sie nicht in Gefahr bringt und du in einem guten Verhältnis zu deinem Tempel stehst.

### Empfohlene Charakteristika

Tempeldiener werden durch ihr Leben in einer religiösen Gemeinschaft geprägt. Sowohl ihre Studien der Geschichte und der Lehre ihres Glaubens als auch die Beziehungen innerhalb von Tempeln und Schreinen sowie deren Hierarchie beeinflussen ihre Verhaltensweisen und Moralvorstellungen. Ihr Makel könnte ein verborgener ketzerischer Gedanke sein oder ein geheucheltes Glaubensbekenntnis, ein Ideal oder eine Bindung, die ins Extrem getrieben wurde.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Ich habe einen bestimmten Helden meines Glaubens zum Vorbild und beziehe mich ständig auf die Taten und Beispiele dieser Person. |
| 2 | Ich bin in der Lage, selbst mit dem erbittertsten Feind eine gemeinsame Basis zu finden, mich in ihn einzufühlen. Stetig arbeite ich daran, Frieden zu verbreiten. |
| 3 | Ich sehe in jedem Ereignis und jeder Handlung ein Vorzeichen. Die Götter sprechen zu uns, wir müssen nur zuhören. |
| 4 | Nichts kann meine optimistische Einstellung erschüttern. |
| 5 | In fast jeder Lebenslage zitiere ich (oder verdrehe) heilige Texte und Sprichworte. |
| 6 | Ich bin tolerant (oder intolerant) gegenüber anderen Glaubensrichtungen und respektiere (oder verdamme) die Anbetung anderer Götter. |
| 7 | Ich war es gewohnt, feine Speisen und Getränke in den gehobenen Kreisen der Priesterschaft zu genießen. Das raue Leben ertrage ich nur schwerlich. |
| 8 | Ich habe so viel Zeit im Tempel verbracht, dass ich kaum Erfahrungen im Umgang mit der übrigen Welt besitze. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Tradition.** Die uralten Traditionen der Verehrung und der Opfergaben müssen bewahrt und aufrechterhalten werden. (rechtschaffen) |
| 2 | **Wohltätigkeit.** Ich versuche immer, den Bedürftigen zu helfen, gleichgültig was es mich kostet. (gut) |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 3 | **Wandel.** Wir müssen dazu beitragen, jene Veränderungen zu verwirklichen, die von den Göttern eingeleitet werden. (chaotisch) |
| 4 | **Macht.** Ich hoffe, eines Tages an der Spitze meiner Glaubensgemeinschaft und deren Hierarchie zu stehen. (rechtschaffen) |
| 5 | **Glaube.** Ich vertraue darauf, dass meine Gottheit meine Taten lenkt. Ich glaube, dass alles gut werden wird, wenn ich hart arbeite. (rechtschaffen) |
| 6 | **Ehrgeiz.** Ich strebe danach, mich der Gunst meines Gottes als würdig zu erweisen, und richte mich in meinem Handeln nach dessen Lehren. (jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Ich würde mein Leben geben, um ein antikes Relikt meines Glaubens wiederzubeschaffen, das vor langer Zeit verloren ging. |
| 2 | Eines Tages werde ich mich an der korrupten Tempelhierarchie rächen, die mich als Ketzer brandmarkte. |
| 3 | Ich verdanke mein Leben einem Priester, der mich aufnahm, nachdem meine Eltern gestorben waren. |
| 4 | Jede meiner Handlungen soll dem gemeinen Volk nutzen. |
| 5 | Ich würde alles tun, um den Tempel zu beschützen, dem ich gedient habe. |
| 6 | Ich trachte danach, einen heiligen Text zu bewahren, den meine Feinde als ketzerisch ansehen und zerstören wollen. |



| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Ich urteile streng über andere und noch strenger über mich selbst. |
| 2 | Ich setze zu großes Vertrauen in die Machthaber innerhalb der Hierarchie meines Tempels. |
| 3 | Mein Mitgefühl lässt mich manchmal denen, die sich zum Glauben an meinen Gott bekennen, blind vertrauen. |
| 4 | Ich bin in meinem Denken engstirnig und unaufgeschlossen. |
| 5 | Fremden gegenüber bin ich äußerst misstrauisch und erwarte nur das Schlimmste von ihnen. |
| 6 | Wenn ich mir einmal ein Ziel setze, werde ich davon wie besessen, was mein übriges Leben völlig in den Hintergrund rücken lässt. |

## Unterhaltungskünstler

Du blühst vor einem Publikum auf. Du weißt, wie man es fasziniert, wie man es unterhält und sogar wie man es inspiriert. Deine Poesie vermag die Herzen zu rühren, Trauer oder Freude auszulösen und Gelächter oder Wut hervorzurufen. Deine Musik heitert auf oder nährt Schmerz. Deine Tanzschritte sind faszinierend, dein Humor ist ansteckend. Welche Technik du auch anwendest, deine Kunst ist dein Leben.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Akrobatik, Auftreten

**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** Verkleidungsausrüstung, eine Art von Musikinstrument

**Ausrüstung:** ein Musikinstrument (deiner Wahl), das Geschenk eines Verehrers (Liebesbrief, Haarlocke oder ein Stück Tand), ein Kostüm, ein Beutel mit 15 GM

### Unterhaltungsprogramm

Ein guter Unterhaltungskünstler ist vielseitig und würzt seine Auftritte mit einer Vielzahl verschiedener Kunststücke. Wähle aus der Tabelle ein bis drei Kunststücke aus oder würfle mit einem W10, um zu bestimmen, welche Art von Unterhaltungsprogramm dein Spezialgebiet ist.

| W10 | Unterhaltungsprogramm | W10 | Unterhaltungsprogramm |
|---|---|---|---|
| 1 | Schauspiel | 6 | Musik |
| 2 | Tanz | 7 | Poesie |
| 3 | Feuerschlucken | 8 | Gesang |
| 4 | Possenreißen | 9 | Geschichten erzählen |
| 5 | Jonglage | 10 | Bodenakrobatik |

### Merkmal: Auf vielfachen Wunsch

Du findest immer einen Ort zum Auftreten, sei es in einem Gasthaus, einer Taverne oder möglicherweise in einem Zirkus, am Theater oder sogar am Hofe eines Adeligen. Solange du täglich dein Programm vorführst, erhältst du an einem solchen Ort kostenlose Verpflegung und einen Platz zum Schlafen von einfacher oder komfortabler Qualität (abhängig von der des Etablissements). Außerdem machen dich deine Darbietungen in der Gegend bekannt. Erkennen dich Fremde in einer Stadt, in der du gespielt hast, sind sie dir gegenüber meist positiv eingestellt.

### Empfohlene Charakteristika

Erfolgreiche Unterhaltungskünstler müssen in der Lage sein, die Aufmerksamkeit des Publikums sowohl zu erlangen als auch zu behalten, daher neigen sie dazu, extravagante oder starke Persönlichkeiten zu besitzen. Sie tendieren zu romantischen Vorstellungen und streben oft hochtrabende Ideale an, wenn es um die Ausübung ihrer Kunst und die Wertschätzung des Schönen geht.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Ich kenne zu fast jeder Situation eine passende Geschichte. |
| 2 | Wenn ich an einen neuen Ort komme, sammle ich Gerüchte und verbreite Tratsch. |
| 3 | Ich bin ein hoffnungsloser Romantiker und bin immer auf der Suche nach der einen besonderen Person. |
| 4 | Niemand kann lange auf mich oder in meiner Nähe wütend sein, da ich jede Art von Spannung sofort verfliegen lasse. |
| 5 | Ich liebe gute Beleidigungen, sogar wenn sie gegen mich gerichtet sind. |
| 6 | Ich bin eingeschnappt, wenn ich nicht der Mittelpunkt der Aufmerksamkeit bin. |
| 7 | Ich strebe nach nichts Geringerem als der Perfektion. |
| 8 | Ich ändere meine Stimmung oder meine Meinung so schnell wie die Akkorde in einem Lied. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Schönheit.** Indem ich auftrete, mache ich die Welt besser, als sie vorher war. (gut) |
| 2 | **Tradition.** Die Geschichten, Legenden und Lieder der Vergangenheit dürfen niemals in Vergessenheit geraten, da sie uns lehren, wer wir sind. (rechtschaffen) |
| 3 | **Kreativität.** Die Welt braucht neue Ideen und gewagte Aktionen. (chaotisch) |
| 4 | **Gier.** Ich mache alles nur des Ruhmes und des Geldes wegen. (böse) |
| 5 | **Publikum.** Ich liebe es, ein Lächeln auf den Gesichtern der Zuschauer zu sehen, wenn ich auftrete. Das ist alles, was zählt. (neutral) |
| 6 | **Ehrlichkeit.** Kunst sollte die Seele widerspiegeln. Sie sollte aus dem tiefsten Inneren kommen und enthüllen, wer wir wirklich sind. (jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Mein Instrument ist mein wertvollster Besitz. Es erinnert mich an jemanden, den ich liebe. |
| 2 | Jemand hat mein geliebtes Instrument gestohlen. Eines Tages werde ich es wieder in meinen Händen halten. |
| 3 | Ich will berühmt sein. Koste es, was es wolle! |
| 4 | Ich verehre einen Held aus alten Sagen und messe meine Taten an dieser Person. |
| 5 | Ich werde alles tun, um mich meinem Rivalen gegenüber als überlegen zu erweisen. |
| 6 | Die Mitglieder meiner alten Schaustellertruppe sind die wichtigsten Personen in meinem Leben. |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Ich würde alles tun, um Ruhm und Bekanntheit zu erlangen. |
| 2 | Ich kann einem schönen Gesicht nicht widerstehen. |
| 3 | Ein Skandal hindert mich daran, je wieder in meine Heimat zurückzukehren. Diese Art von Problem scheint mich zu verfolgen. |
| 4 | Seit ich einmal einen Adeligen satirisch dargestellt habe, ist dieser auf meinen Kopf aus. Es ist gut möglich, dass mir so etwas erneut passiert. |
| 5 | Es fällt mir schwer, meine wahren Gefühle zu verstecken. Meine scharfe Zunge bringt mich oft in große Schwierigkeiten. |
| 6 | Wie sehr ich mich auch anstrenge, ich bin sehr unzuverlässig, vor allem in Bezug auf meine Freunde. |

### Variante des Unterhaltungskünstlers: Gladiator

Ein Gladiator ist ebenso sehr ein Unterhaltungskünstler wie ein Minnesänger oder ein Zirkusartist. Seine Kunst ist es, den Kampf zur Schau zu stellen und daraus zur Freude der Menge ein Spektakel zu machen. Diese Art von protzigem Kampf ist dein Unterhaltungsprogramm, auch wenn du zudem vielleicht noch über Fähigkeiten als Schauspieler oder Bodenakrobat verfügst. Mit deinem Merkmal Auf vielfachen Wunsch kannst du einen Ort ausfindig machen, an dem Kämpfe zu Unterhaltungszwecken veranstaltet werden. Dabei könnte es sich um eine Gladiatorenarena handeln oder einen Ort für geheime Grubenkämpfe. Ersetze das Musikinstrument in deiner Anfangsausrüstung durch eine ungewöhnliche, aber günstige Waffe, wie beispielsweise ein Netz oder einen Dreizack.

## Volksheld

Du kommst aus einer bescheidenen sozialen Schicht, doch bist für so viel Größeres bestimmt. Die Bevölkerung deines Heimatorts sieht dich bereits als ihren Helden, und dein Schicksal verlangt danach, dass du dich Tyrannen und Monstern stellst, überall dort, wo sie das gemeine Volk bedrohen.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Mit Tieren umgehen, Überlebenskunst

**Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:** ein Handwerkszeug deiner Wahl, Fahrzeuge (Land)

**Ausrüstung:** ein Satz Handwerkszeug (deiner Wahl), eine Schaufel, ein Eisentopf, ein Satz gewöhnlicher Kleidung, eine Börse mit 10 GM

### Prägendes Ereignis

Früher bist du einem einfachen Beruf nachgegangen wie zum Beispiel Bauer, Minenarbeiter, Diener, Schäfer, Holzfäller oder Totengräber. Doch es ist etwas passiert, das dich auf einen anderen Weg geführt hat und dich für Größeres bestimmt. Suche dir ein prägendes Ereignis aus oder bestimme es zufällig, um festzulegen, was dich zum Helden gemacht hat.

| W8 | Prägendes Ereignis |
|---|---|
| 1 | Ich lehnte mich gegen einen Abgesandten des Tyrannen auf. |
| 2 | Ich rettete mehrere Anwohner bei einer Naturkatastrophe. |
| 3 | Ich besiegte allein ein schreckliches Monster. |
| 4 | Ich bestahl einen korrupten Kaufmann, um den Armen zu helfen. |
| 5 | Ich führte eine Miliz an und wehrte eine einfallende Streitmacht ab. |
| 6 | Ich brach in das Schloss des Tyrannen ein und stahl Waffen, um das Volk für den Kampf auszurüsten. |
| 7 | Ich brachte den Bauern bei, wie sie ihre Werkzeuge als Waffen gegen die Soldaten des Tyrannen einsetzen können. |
| 8 | Ein Graf nahm ein unbeliebtes Gesetz zurück, nachdem ich einen symbolischen Akt des Protests dagegen veranstaltete. |
| 9 | Ein himmlisches Wesen, eine Fee oder eine ähnliche Kreatur segnete mich oder offenbarte mir meine wahre Abstammung. |
| 10 | In die Armee meines Herrschers einberufen, übernahm ich in der Schlacht die Führung meiner Einheit und wurde für meinen Heldenmut gelobt. |

### Merkmal: Rustikale Gastfreundschaft

Da du aus den Reihen des gemeinen Volkes stammst, hast du ihren Respekt und ihre Unterstützung. Die einfache Bevölkerung wird dir immer einen Ort zum Untertauchen, zum Rasten oder zur Genesung zur Verfügung stellen, außer du hast dich als Gefahr für sie erwiesen. Sie wird dich vor dem Gesetz oder jedem anderen beschützen, der nach dir sucht, jedoch wird niemand sein Leben für dich aufs Spiel setzen.

### Empfohlene Charakteristika

Ein Volksheld ist ein gewöhnlicher Bürger, mit allen dazugehörigen Vor- und Nachteilen. Die meisten Volkshelden betrachten ihre bescheidene Herkunft als Stärke, nicht als Unzulänglichkeit, und ihre Heimatgemeinde bleibt ihnen sehr wichtig.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Ich beurteile jeden nach seinen Taten, nicht seinen Worten. |
| 2 | Ist jemand in Schwierigkeiten, bin ich immer zu helfen bereit. |
| 3 | Wenn ich mir etwas vornehme, ziehe ich es durch. Komme, was wolle! |
| 4 | Ich besitze einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit und versuche bei Streitigkeiten stets, die ausgeglichenste Lösung zu finden. |
| 5 | Ich vertraue auf mein Können und tue, was in meiner Macht steht, um dieses Vertrauen auch in anderen zu erwecken. |
| 6 | Denken überlasse ich anderen. Ich bevorzuge das Handeln. |
| 7 | Ich verwende komplizierte Wörter auf die falsche Weise bei dem Versuch, gebildet zu klingen. |
| 8 | Mir wird schnell langweilig. Wann geht es mit meiner Bestimmung voran? |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Respekt.** Jeder verdient es, mit Respekt und Ehrfurcht behandelt zu werden. (gut) |
| 2 | **Gerechtigkeit.** Keiner sollte durch das Gesetz bevorzugt behandelt werden, und niemand steht über dem Gesetz. (rechtschaffen) |
| 3 | **Freiheit.** Tyrannen darf es nicht erlaubt sein, das Volk zu unterdrücken. (chaotisch) |
| 4 | **Macht.** Wenn ich stark werde, kann ich mir nehmen, was ich will – was mir zusteht. (böse) |



| W6 | Ideal |
|---|---|
| 5 | **Aufrichtigkeit.** Es ist nichts Gutes daran, wenn man vorgibt, etwas zu sein, was man nicht ist. (neutral) |
| 6 | **Schicksal.** Nichts und niemand kann mich von meiner höheren Berufung abbringen. (jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Ich habe eine Familie, doch weiß nicht, wo sie ist. Ich hoffe, sie eines Tages wiederzusehen. |
| 2 | Ich habe das Land mit eigenen Händen bestellt und es mit Blut und Schweiß gedüngt. Ich liebe das Land, und ich werde es beschützen. |
| 3 | Ein stolzer Adeliger ließ mir einst eine Tracht Prügel verpassen. Ich habe geschworen, an jedem Rüpel Rache zu nehmen, dem ich begegne. |
| 4 | Meine Werkzeuge sind die Symbole meines bisherigen Lebens und ich trage sie bei mir, damit ich niemals vergesse, wo ich herkomme. |
| 5 | Ich beschütze jene, die sich nicht selbst beschützen können. |
| 6 | Ich wünschte, meine Jugendliebe wäre mit mir gekommen, um meiner Bestimmung zu folgen. |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Der Tyrann, der mein Land beherrscht, wird vor nichts zurückschrecken, um meinen Tod herbeizuführen. |
| 2 | Ich bin von der Wichtigkeit meines Schicksals überzeugt und sowohl blind für meine Unzulänglichkeiten als auch vor der Gefahr zu scheitern. |
| 3 | Alle, die mich seit meiner Kindheit kennen, wissen von meinem beschämenden Geheimnis. Daher kann ich niemals nach Hause zurückkehren. |
| 4 | Ich habe eine Schwäche für die Laster der Stadt, besonders für harten Alkohol. |
| 5 | Insgeheim glaube ich daran, dass alles besser wäre, wenn ich als Alleinherrscher das Land regieren würde. |
| 6 | Mir fällt es sehr schwer, meinen Verbündeten zu vertrauen. |

## Weiser

Du hast Jahre damit verbracht, das Wissen des Multiversums zu lernen. Du hast Manuskripte durchkämmt, Schriftrollen studiert und zählst zu den größten Experten auf jenen Gebieten, die dich interessieren. Deine Anstrengungen haben dich zu einem Meister deines Faches werden lassen.

**Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Arkane Kunde, Geschichte

**Sprachen:** zwei deiner Wahl

**Ausrüstung:** eine Flasche mit schwarzer Tinte, eine Schreibfeder, ein kleines Messer, ein Brief von einem verstorbenen Kollegen (in dem dieser eine Frage stellt, die du noch nicht beantworten konntest), ein Satz gewöhnlicher Kleidung, ein Beutel mit 10 GM

### Akademische Laufbahn

Um die Art deiner akademischen Laufbahn zu bestimmen, wähle aus der folgenden Tabelle oder würfle mit einem W8.

| W8 | Laufbahn | W8 | Laufbahn |
|---|---|---|---|
| 1 | Alchemist | 5 | Professor |
| 2 | Astronom | 6 | Forschungsreisender |
| 3 | in Verruf geratener Akademiker | 7 | Zauberlehrling |
| 4 | Bibliothekar | 8 | Schreiber |

## Merkmal: Forscher

Gelingt es dir nicht, dir Wissen anzueignen oder dich an Wissen zu erinnern, weißt du meist, wo und von wem du die benötigte Information bekommen kannst. In der Regel erhältst du diese aus einer Bibliothek, einer Schreibwerkstatt, einer Universität, von einem Kollegen oder einer anderen gelehrten Person oder Kreatur. Dein SL kann bestimmen, dass das Wissen, nach dem du suchst, an einem nahezu unerreichbaren Ort versteckt wurde oder es einfach nicht gefunden werden kann. Die tiefsten Geheimnisse des Multiversums ans Licht zu bringen, kann ein Abenteuer oder sogar eine ganze Kampagne erfordern.

## Empfohlene Charakteristika

Weise werden durch ihre ausgiebigen Studien geprägt, was sich auch in ihren Charakteristika widerspiegelt. Dem gelehrten Ansatz treu ergeben, legt ein Weiser großen Wert auf Wissen, manchmal um seiner selbst willen, manchmal in Bezug auf andere Moralvorstellungen.

| W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|---|---|
| 1 | Ich verwende vielsilbige Wörter, um den Eindruck von großer Gelehrsamkeit zu vermitteln. |
| 2 | Ich habe alle Bücher in der größten Bibliothek der Welt gelesen, oder zumindest gebe ich gern damit an, das getan zu haben. |
| 3 | Ich bin es gewohnt, denen zu helfen, die nicht so klug sind wie ich, und ich erkläre ihnen geduldig alles und jedes Detail. |
| 4 | Es gibt nichts, was ich mehr mag als ein gutes Rätsel. |
| 5 | Ich bin bereit, jede Seite einer Auseinandersetzung anzuhören, bevor ich mein Urteil fälle. |
| 6 | Ich ... spreche ... langsam, ... wenn ... ich ... mit ... Dummköpfen ... rede, ... was ... im ... Vergleich ... zu ... mir ... fast ... jeder ... ist. |
| 7 | Ich bin wahnsinnig, wahnsinnig schlecht im gesellschaftlichen Miteinander. |
| 8 | Ich bin davon überzeugt, dass die Leute immer versuchen, meine Geheimnisse zu stehlen. |

| W6 | Ideal |
|---|---|
| 1 | **Wissen.** Der Pfad zu Macht und Selbstvervollkommnung führt über das Wissen. (neutral) |
| 2 | **Schönheit.** Schönheit strahlt immer auch Wahrheit aus. (gut) |
| 3 | **Logik.** Emotionen dürfen nicht unseren logischen Verstand vernebeln. (rechtschaffen) |
| 4 | **Grenzenlosigkeit.** Nichts sollte die unendlichen Möglichkeiten einschränken, die in der gesamten Schöpfung verborgen liegen. (chaotisch) |
| 5 | **Macht.** Wissen ist der Weg zu Macht und Überlegenheit. (böse) |
| 6 | **Selbstvervollkommnung.** Das Ziel eines Lebens voller Studien ist es, sich selbst zu verbessern. (Jede) |

| W6 | Bindung |
|---|---|
| 1 | Es ist meine Pflicht, meine Studenten zu beschützen. |
| 2 | Ich besitze einen uralten Text, der Geheimnisse enthält, die nicht in die falschen Hände geraten dürfen. |
| 3 | Ich arbeite dafür, eine Bibliothek, Universität, Schreibwerkstatt oder Klostergemeinschaft zu erhalten. |
| 4 | Mein Lebenswerk ist eine Reihe von Folianten, die von einem bestimmten Fachgebiet handeln. |
| 5 | Ich suche bereits mein ganzes Leben lang nach der Antwort auf eine bestimmte Frage. |
| 6 | Ich habe meine Seele für Wissen verkauft. Ich hoffe, große Taten zu vollbringen und sie eines Tages wiederzuerlangen. |

| W6 | Makel |
|---|---|
| 1 | Ich werde schnell von der Aussicht auf Informationen abgelenkt. |
| 2 | Die meisten laufen schreiend davon, wenn sie einen Dämon sehen. Ich bleibe stehen und mache mir Notizen zu seiner Anatomie. |
| 3 | Ein uraltes Mysterium zu entschlüsseln, ist es wert, eine Zivilisation zu opfern. |
| 4 | Ich übersehe einfache Lösungen zugunsten komplizierterer. |
| 5 | Ich rede, ohne nachzudenken, womit ich unweigerlich andere verletze. |
| 6 | Ich kann kein Geheimnis für mich behalten, auch wenn mein Leben oder das anderer auf dem Spiel steht. |





# Kapitel 5: Ausrüstung

Der Marktplatz einer grossen Stadt wimmelt von mannigfaltigen Käufern und Verkäufern: Zwergenschmiede und elfische Schnitzer, Halblingbauern und Gnomenjuweliere, nicht zu vergessen die unzähligen Menschen aus dem gesamten Spektrum ihrer Nationen und Kulturen. In den großen Städten wird alles Erdenkliche zum Kauf angeboten, von exotischen Gewürzen und luxuriöser Kleidung bis hin zu geflochtenen Weidenkörben und fein verzierten Schwertern.

Für einen Abenteurer ist die Verfügbarkeit von Rüstungen, Waffen, Rucksäcken, Seilen und ähnlichen Waren von entscheidender Wichtigkeit, denn gute Ausrüstung kann den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten, wenn man in einem dunklen Gewölbe oder der ungezähmten Wildnis unterwegs ist. Dieses Kapitel erläutert die alltäglichen und ausgefallenen Güter, die Abenteurer für gewöhnlich als nützlich erachten, wenn sie sich den Gefahren der Welten von Dungeons & Dragons stellen.

## Anfangsausrüstung

Wenn du deinen Charakter erschaffst, erhältst du Ausrüstung auf der Basis sowohl deiner Klasse als auch deines Hintergrunds. Alternativ kannst du das Spiel auch mit einer gewissen Anzahl von Goldmünzen beginnen, die von deiner Klasse abhängig ist und die du für Gegenstände aus den Listen in diesem Kapitel ausgibst. Bestimme anhand der Tabelle „Anfangsvermögen nach Klasse", wie viel Gold dir zur Verfügung steht.

Du entscheidest, wie dein Charakter an diese Anfangsausrüstung gekommen ist. Dein Abenteurer könnte sie geerbt oder erstanden haben, während er aufgewachsen ist. Er könnte als Teil seines Militärdienstes mit einer Waffe, einer Rüstung und einem Rucksack ausgestattet worden sein. Vielleicht hat er die Ausrüstung sogar gestohlen. Eine Waffe könnte ein Familienerbstück darstellen, das bereits seit Generationen weitergegeben wurde, bis dein Charakter schließlich in die Fußstapfen eines abenteuerlustigen Vorfahren getreten ist.

### Anfangsvermögen nach Klasse

| Klasse | Geldmittel |
|---|---|
| Barbar | 2W4 x 10 GM |
| Barde | 5W4 x 10 GM |
| Druide | 2W4 x 10 GM |
| Kämpfer | 5W4 x 10 GM |
| Kleriker | 5W4 x 10 GM |
| Magier | 4W4 x 10 GM |
| Mönch | 5W4 GM |
| Hexenmeister | 4W4 x 10 GM |
| Paladin | 5W4 x 10 GM |
| Schurke | 4W4 x 10 GM |
| Waldläufer | 5W4 x 10 GM |
| Zauberer | 3W4 x 10 GM |

## Reichtümer

Reichtümer gibt es in vielen Formen: Sowohl Münzen, Edelsteine, Handelsgüter, Kunstwerke, Tiere als auch Grundstücke können das finanzielle Wohlbefinden deines Charakters widerspiegeln. Mitglieder der Bauernschaft tauschen Waren und zahlen Steuern mit Getreide und Käse. Adelige handeln mit Rechten und Privilegien, wie etwa dem Schürfrecht für eine Mine oder Handelsrechten, mit Ackerland oder in Goldbarren statt einzelnen Münzen. Nur Händler, Abenteurer und die Anbieter professioneller Mietdienste verwenden für gewöhnlich Münzgeld.

### Münzwerte

Die üblichen Münzen gibt es in verschiedenen Werten, die auf dem relativen Wert der Metalle beruhen, aus denen sie gefertigt sind. Die drei häufigsten Münzen sind Goldmünzen (GM), Silbermünzen (SM) und Kupfermünzen (KM).

Mit einer Goldmünze kann sich ein Charakter einen Schlafsack, 15 m guten Seils oder eine Ziege leisten. Ein fähiger (doch nicht außergewöhnlicher) Handwerker verdient am Tag etwa den gleichen Betrag. Die Goldmünze zählt als Standardeinheit für den Wert von Reichtümern, obwohl die Münze selbst nicht in großen Mengen im Umlauf ist. Wenn Kaufleute Geschäfte besprechen, die Waren und Dienstleistungen im Wert von Hunderten oder Tausenden Goldmünzen umfassen, wechseln bei den tatsächlichen Transaktionen selten einzelne Münzen den Besitzer. Der eigentliche Austausch findet in Goldbarren, Schuldscheinen oder wertvollen Waren statt.

Eine Goldmünze ist zehn Silbermünzen wert, die unter dem gemeinen Volk am weitesten verbreitete Währungseinheit. Eine Silbermünze hat den Gegenwert eines halben Tagessolds eines Arbeiters, einer Flasche Lampenöl oder der Übernachtungskosten in einem ärmlichen Gasthof.

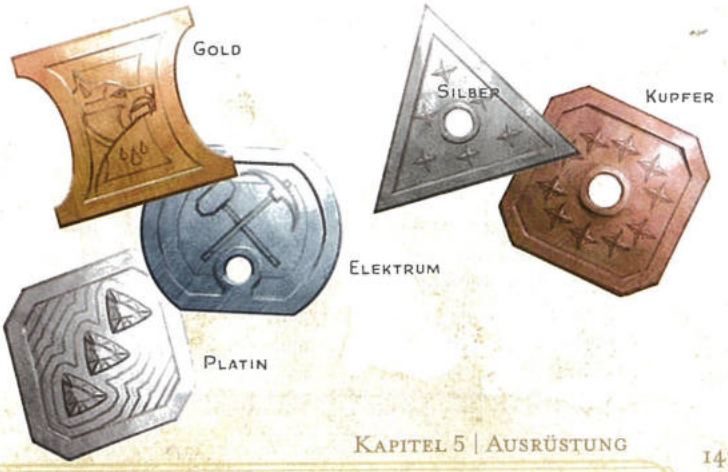
Eine Silbermünze ist zehn Kupfermünzen wert, welche das gewöhnliche Zahlungsmittel von Arbeitern und Bettlern sind. Von einer einzelnen Kupfermünze kann man eine Kerze, eine Fackel oder ein Stück Kreide kaufen.

Außerdem gibt es noch unüblichere Münzen, die aus wertvollem Metall gefertigt sind und in Schatzhorten gefunden werden können. Die Elektrummünze (EM) und die Platinmünze (PM) stammen aus untergegangenen Königreichen und gefallenen Imperien. Sie erregen oft Verdacht oder Misstrauen, wenn sie für Transaktionen eingesetzt werden. Eine Elektrummünze ist fünf Silbermünzen wert, eine Platinmünze entspricht zehn Goldmünzen.

Eine gewöhnliche Münze wiegt etwa eine Drittel Unze, 50 Münzen wiegen also 1 Pfund.

### Standardwechselkurse

| Münze | KM | SM | EM | GM | PM |
|---|---|---|---|---|---|
| Kupfer (KM) | 1 | 1/10 | 1/50 | 1/100 | 1/1.000 |
| Silber (SM) | 10 | 1 | 1/5 | 1/10 | 1/100 |
| Elektrum (EM) | 50 | 5 | 1 | 1/2 | 1/20 |
| Gold (GM) | 100 | 10 | 2 | 1 | 1/10 |
| Platin (PM) | 1.000 | 100 | 20 | 10 | 1 |



## Schätze verkaufen

Mit Sicherheit werden sich dir Gelegenheiten bieten, bei denen du in finsteren Gewölben oder an anderen Orten Schätze, Ausrüstung, Waffen, Rüstungen und anderes entdeckst. Für gewöhnlich kannst du Schätze und Tand bei der Rückkehr in ein Dorf, eine Stadt oder eine andere Siedlung verkaufen, gesetzt den Fall, du findest Käufer oder Kaufleute, die an deiner Beute interessiert sind.

***Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstung:*** Als generelle Regel erzielen unbeschädigte Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände die Hälfte ihres Listenpreises, wenn sie auf dem Markt verkauft werden. Waffen und Rüstungen, die von Monstern verwendet wurden, sind selten in einem ausreichend guten Zustand, um verkauft werden zu können.

***Magische Gegenstände:*** Magische Gegenstände zu verkaufen, ist problematisch. Zwar ist es nicht allzu schwierig, jemanden zu finden, der einen Trank oder eine Schriftrolle kaufen will. Doch andere Gegenstände liegen außerhalb dessen, was sich Leute, die nicht gerade zu den wohlhabendsten Adeligen zählen, leisten können. Im Gegenzug bedeutet das, dass du kaum Zauber und magische Gegenstände finden wirst, die zum Verkauf stehen. Der Wert von Magie liegt jenseits von einfachem Gold und sollte auch immer so behandelt werden.

***Edelsteine, Schmuck und Kunstgegenstände:*** Diese Gegenstände behalten bei einem Verkauf ihren vollen Wert, und du kannst sie entweder gegen Münzen eintauschen oder sie als Währung für andere Transaktionen verwenden. Bei besonders wertvollen Schätzen entscheidet der SL eventuell, dass du einen Käufer nur in einer großen Stadt oder sogar nur in einer Metropole findest.

***Handelsgüter:*** In den Grenzgebieten werden Waren meist getauscht. Wie Edelsteine und Kunstgegenstände behalten Handelsgüter bei einem Verkauf oder Tauschhandel ihren Marktwert, seien es nun Eisenbarren, Säcke mit Salz, Vieh oder dergleichen. Diese Waren können wie eine Währung behandelt werden.

# Rüstungen und Schilde

D&D-Welten sind wie ein riesiger Flickenteppich, der aus vielen verschiedenen Kulturen besteht, jede mit ihrem eigenen technologischen Entwicklungsstand. Aus diesem Grund haben Abenteurer Zugang zu einer Vielzahl von Rüstungsarten, die von Lederrüstungen über Kettenpanzer bis zu kostspieligen Plattenrüstungen reichen. Die Rüstungstabelle fasst die am häufigsten verfügbaren Arten von Rüstungen zusammen, die im Spiel vorkommen können, und unterteilt sie in drei Kategorien: leichte Rüstungen, mittelschwere Rüstungen und schwere Rüstungen. Außerdem gibt sie die Kosten, das Gewicht und andere Eigenschaften an. Viele Krieger ergänzen ihre Rüstung mit einem Schild.

***Geübt im Umgang mit Rüstungen:*** Jedermann kann sich eine Rüstung anziehen und einen Schild an den Arm binden. Doch nur diejenigen, die auch geübt im Umgang mit dieser Rüstung sind, können sie effizient tragen und kommen in den Genuss all ihre Vorzüge. Deine Klasse verleiht dir Übung im Umgang mit bestimmten Rüstungsarten. Wenn du eine Rüstung trägst, in deren Umgang du nicht geübt bist, bist du bei sämtlichen Attributs-, Rettungs- und Angriffswürfen im Nachteil, bei denen Stärke oder Geschicklichkeit angewendet wird. Außerdem ist es dir nicht möglich, Zauber zu wirken.

***Rüstungsklasse (RK):*** Rüstung schützt ihren Träger vor Angriffen. Die Rüstung (und der Schild), die du trägst, bestimmen deine Basis-Rüstungsklasse.

***Schwere Rüstungen:*** Schwere Rüstungen behindern ihren Träger und lassen ihn sich weniger schnell, heimlich und frei bewegen. Ist in der Spalte „Stärke" der Rüstungstabelle „STR 13" oder „STR 15" angegeben, reduziert die Rüstung die Bewegungsrate des Trägers um 3 m, falls dieser nicht mindestens einen entsprechenden Stärkewert besitzt.

***Heimlichkeit:*** Findet sich in der Spalte „Heimlichkeit" der Rüstungstabelle der Eintrag „Nachteil", so ist der Träger bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) im Nachteil.

***Schilde:*** Ein Schild ist aus Holz oder Metall gefertigt und wird in einer Hand getragen. Einen Schild zu führen, erhöht die Rüstungsklasse um 2. Du kannst immer nur von einem Schild gleichzeitig profitieren.

### Variante: Ausrüstungsgrössen

In den meisten Kampagnen können von Abenteurern gefundene Ausrüstungsgegenstände von jedem angezogen werden, solange der gesunde Menschenverstand dies erlaubt. Beispielsweise wird ein breiter Halbork kaum in die Lederrüstung eines Halblings passen und ein Gnom von der Robe eines Wolkenriesen verschluckt werden, wenn er sie anzuziehen versucht.

Der SL kann dem Spiel mehr Realismus verleihen, indem er die Regelvariante anwendet, dass Ausrüstung in verschiedenen Größen gefertigt wird. Zum Beispiel mag ein Plattenpanzer nicht ohne signifikante Änderungsarbeiten jemand anderem passen, und die Stadtwachenuniform könnte eindeutig schlecht sitzen, wenn ein Abenteurer sie als Verkleidung benutzen möchte.

Diese Variante beinhaltet, dass gefundene Rüstungen, Kleidung und ähnliche anziehbare Gegenstände erst bei einem Rüstungsschmied, Schneider, Lederer oder anderen geeigneten Experten angepasst werden müssen, bevor ein Abenteurer sie tragen kann. Die Kosten für eine solche Anpassung variieren zwischen 10 und 40 Prozent des Marktpreises des Gegenstandes. Der SL kann entweder das Ergebnis eines W4 mit 10% multiplizieren oder den Betrag festlegen, der für die Änderungen aufgebracht werden muss.

## Leichte Rüstung

Aus weichen und dünnen Materialien gefertigt, begünstigen leichte Rüstungen agile Abenteurer, da sie Schutz bieten, ohne die Beweglichkeit einzuschränken. Wenn du eine leichte Rüstung trägst, addierst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator zu der Basis-Rüstungsklasse deiner Rüstung, um deine Rüstungsklasse zu ermitteln.

***Gefütterte Rüstung:*** Gefütterte beziehungsweise wattierte Rüstungen bestehen aus verwobenen Schichten von Stoff und Futtermaterial.

***Lederrüstung:*** Brust- und Schulterschutz dieser Rüstung sind aus Leder gemacht, das versteift wurde, bevor man es in Öl gekocht hat. Die übrigen Teile der Rüstung sind aus weichen und flexiblen Materialien gefertigt.

***Beschlagene Lederrüstung:*** Diese Rüstung wurde aus strapazierfähigem oder flexiblem Leder hergestellt und mit eng aneinanderliegenden Nieten oder Stacheln verstärkt.

## Mittelschwere Rüstung

Mittelschwere Rüstung bietet mehr Schutz als leichte Rüstung, doch schränkt sie die Beweglichkeit auch mehr ein. Wenn du mittelschwere Rüstung trägst, addierst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf die Basis-Rüstungsklasse der Rüstung, allerdings nur bis zu einem Maximum von +2, um deine Rüstungsklasse zu bestimmen.

***Fellrüstung:*** Diese primitive Rüstung besteht aus dicken Pelzen und Tierhäuten. Sie wird für gewöhnlich von Barbarenstämmen, bösen Humanoiden und anderen Individuen getragen, die keinen Zugang zu Werkzeugen und Materialien für die Herstellung von besserer Rüstung besitzen.

***Kettenhemd:*** Aus ineinandergreifenden Metallringen gearbeitet, wird das Kettenhemd über Schichten aus Stoff oder Leder getragen. Diese Rüstung bietet dem Oberkörper des Trägers wirksam Schutz und dämpft durch äußere Schichten das Geräusch der aneinanderschlagenden Ringe.

***Schuppenpanzer:*** Ein Schuppenpanzer setzt sich aus einem Mantel und Hosenbeinen (oder einem separaten Rock) aus Leder zusammen, die mit sich überlappenden Metallsegmenten bedeckt sind, ganz wie die Schuppen eines Fisches. Zur Rüstung gehören Handschuhe.

***Brustplatte:*** Diese Rüstung besteht aus einem maßgefertigten Brustteil aus Metall, das mit weichem Leder zusammen getragen wird. Obwohl sie die Arme und Beine relativ ungeschützt lässt, bietet diese Rüstung guten Schutz für die lebenswichtigen Organe des Trägers, während sie ihn in seiner Bewegung nur wenig einschränkt.

***Plattenpanzer:*** Ein Plattenpanzer besteht aus geformten Metallplatten, die den Großteil des Körpers bedecken. Als Beinschutz verfügt er nur über einfache Schienen, die mit Lederriemen befestigt sind.

## Schwere Rüstung

Von allen Rüstungsarten bietet schwere Rüstung den besten Schutz. Sie bedeckt den Körper fast völlig und wurde entworfen, um eine ganze Reihe unterschiedlicher Angriffe abzuwehren. Nur geübte Krieger sind in der Lage, trotz des hohen Gewichts und der Sperrigkeit effektiv zu kämpfen.

Bei schweren Rüstungen darfst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator nicht auf deine Rüstungsklasse anrechnen. Allerdings bekommst du auch keine Abzüge, falls dein Geschicklichkeitsmodifikator negativ sein sollte.

***Ringpanzer:*** In diese Lederrüstung wurden massive Ringe aus Metall eingenäht, welche die Rüstung gegen Hiebe von Schwertern und Äxten verstärken. Ringpanzer sind von minderer Qualität als Kettenpanzer und werden meist nur von denjenigen getragen, die sich keine bessere Rüstung leisten können.

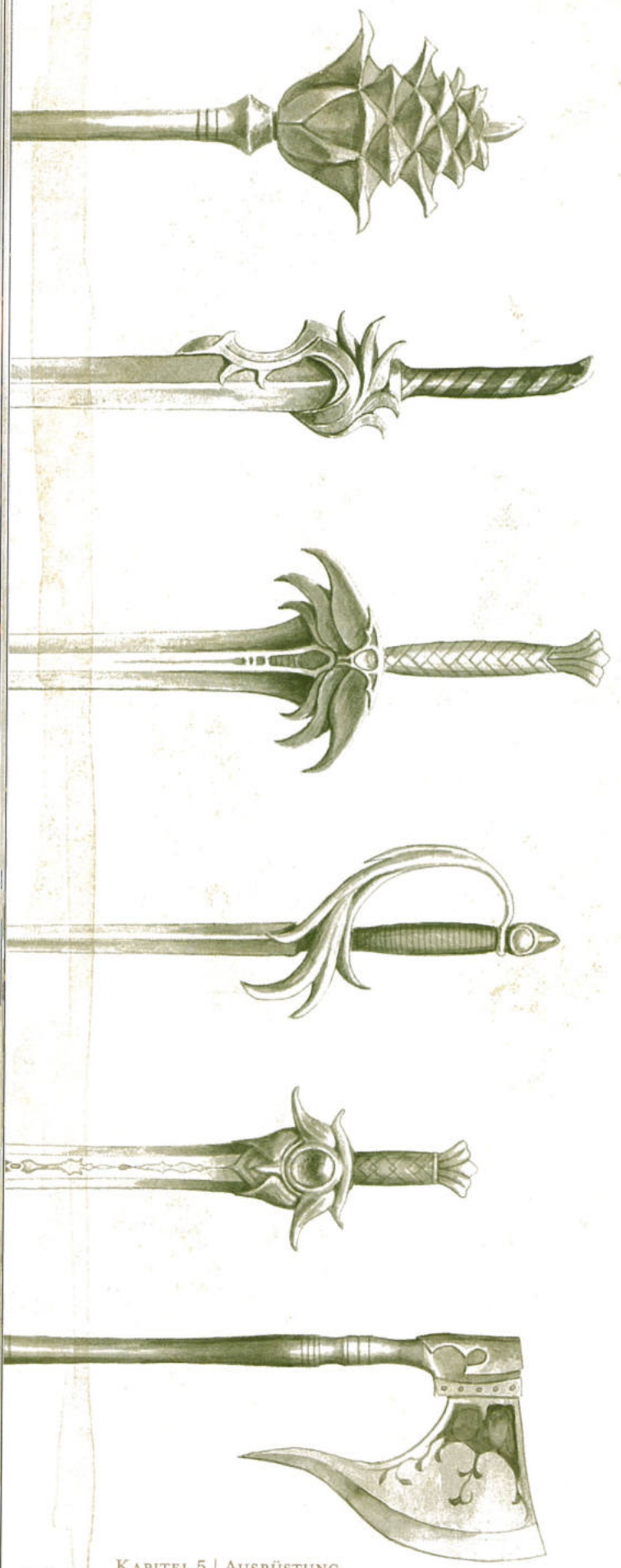
***Kettenpanzer:*** Diese Rüstung besteht aus ineinandergreifenden Metallringen mit darunterliegenden Lagen gefütterten Materials, um Prellungen und Schürfwunden durch die Wucht der Schläge zu reduzieren. Dieser Rüstung liegen Handschuhe bei.

***Schienenpanzer:*** Ein Schienenpanzer setzt sich aus schmalen vertikalen Metallstreifen zusammen, die auf einen Träger aus Leder genietet sind, der über einer Lage wattierter Kleidung getragen wird. Flexible Kettenpanzerstücke bedecken die Gelenke.



### Rüstung und Schilde

| Rüstung | Kosten | Rüstungsklasse (RK) | Stärke | Heimlichkeit | Gewicht in Pfd. |
|---|---|---|---|---|---|
| *leichte Rüstung* | | | | | |
| gefütterte Rüstung | 5 GM | 11 + GES-Modifikator | — | Nachteil | 8 |
| Lederrüstung | 10 GM | 11 + GES-Modifikator | — | — | 10 |
| beschlagene Lederrüstung | 45 GM | 12 + GES-Modifikator | — | — | 13 |
| *mittelschwere Rüstung* | | | | | |
| Fellrüstung | 10 GM | 12 + GES-Modifikator (max. +2) | — | — | 12 |
| Kettenhemd | 50 GM | 13 + GES-Modifikator (max. +2) | — | — | 20 |
| Schuppenpanzer | 50 GM | 14 + GES-Modifikator (max. +2) | — | Nachteil | 45 |
| Brustplatte | 400 GM | 14 + GES-Modifikator (max. +2) | — | — | 20 |
| Plattenpanzer | 750 GM | 15 + GES-Modifikator (max. +2) | — | Nachteil | 40 |
| *schwere Rüstung* | | | | | |
| Ringpanzer | 30 GM | 14 | — | Nachteil | 40 |
| Kettenpanzer | 75 GM | 16 | STR 13 | Nachteil | 55 |
| Schienenpanzer | 200 GM | 17 | STR 15 | Nachteil | 60 |
| Ritterrüstung | 1.500 GM | 18 | STR 15 | Nachteil | 65 |
| *Schilde* | | | | | |
| Schild | 10 GM | +2 | — | — | 6 |



***Ritterrüstung:*** Die Ritterrüstung besteht aus geformten, ineinandergreifenden Metallplatten, die den gesamten Körper bedecken. Zu diesem Harnisch gehören Handschuhe, schwere Lederstiefel, ein Helm mit Visier und dicke Lagen von Polsterung unter der Rüstung. Schnallen und Riemen verteilen das Gewicht über den Körper.

## Rüstungen an- und ablegen

Die Zeit, die man benötigt, um Rüstungen an- und abzulegen, hängt von der Kategorie der Rüstung ab.

***Anlegen:*** Das ist die Zeit, die man aufbringen muss, um die Rüstung anzuziehen. Du erhältst die entsprechende Rüstungsklasse nur, wenn du die volle Zeit, die nötig ist, mit dem Anlegen verbracht hast.

***Ablegen:*** Das ist die Zeit, die du benötigst, um die Rüstung auszuziehen. Wenn du dabei Hilfe hast, kannst du die Dauer halbieren.

### Rüstung anlegen und ablegen

| Kategorie | anlegen | ablegen |
|---|---|---|
| leichte Rüstung | 1 Minute | 1 Minute |
| mittelschwere Rüstung | 5 Minuten | 1 Minute |
| schwere Rüstung | 10 Minuten | 5 Minuten |
| Schilde | 1 Aktion | 1 Aktion |

# Waffen

Deine Klasse verleiht dir Übung im Umgang mit bestimmten Waffen. Daran kannst du den Schwerpunkt deiner Klasse erkennen und planen, welche Waffen du am ehesten benutzen wirst. Ob du nun ein Langschwert bevorzugst oder einen Langbogen, die Wahl deiner Waffen und deine Fähigkeit, sie effektiv zu führen, können auf deinen Abenteuern den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

Die Waffentabelle führt die am häufigsten verwendeten Waffen in den Welten von D&D auf sowie ihren Preis, ihr Gewicht und den Schaden, den sie verursachen. Darüber hinaus sind etwaige besondere Eigenschaften angegeben, die sie besitzen. Jede Waffe wird entweder als **Nahkampfwaffe** oder als **Fernkampfwaffe** eingestuft. Eine Nahkampfwaffe wird verwendet, um einen Gegner im Umkreis von 1,50 m anzugreifen, wohingegen man mit Fernkampfwaffen Ziele aus der Entfernung attackiert.

## Übung mit Waffen

Deine Volkszugehörigkeit, deine Klasse und deine Talente können dir Übung im Umgang mit einzelnen Waffen oder ganzen Kategorien verleihen. Es gibt zwei Kategorien: **einfache Waffen** und **Kriegswaffen**. Ein Großteil der Bevölkerung ist im Umgang mit einfachen Waffen geübt. Dies umfasst Keulen, Streitkolben und andere Waffen, die oft von gewöhnlichen Leuten geführt werden. Als Kriegswaffen zählen zum Beispiel Schwerter, Äxte und Stangenwaffen. Sie erfordern ein spezialisiertes Training, um effektiv eingesetzt werden zu können. Meist sieht man sie in der Hand von Kriegern, da diese mit ihnen ihren Kampfstil und ihr Training am besten umzusetzen vermögen.

Hast du Übung im Umgang mit einer Waffe, darfst du bei einem Angriff mit dieser deinen Übungsbonus auf den Wurf addieren. Führst du einen Angriffswurf mit einer Waffe aus, in deren Umgang du nicht geübt bist, erhältst du deinen Übungsbonus nicht auf den Wurf.

## Waffeneigenschaften

Viele Waffen besitzen spezielle Eigenschaften, die mit der Art ihrer Benutzung zusammenhängen und die in der Waffentabelle an der entsprechenden Stelle aufgeführt werden.

***Finesse:*** Führst du einen Angriff mit einer Waffe aus, die über diese Eigenschaft verfügt, kannst du wählen, ob du

deinen Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator zu den Angriffs- und Schadenswürfen addieren willst. Du musst den gleichen Modifikator für beide Würfe verwenden.

***Geschosse:*** Du kannst eine Waffe mit der Eigenschaft Geschosse nur dann für einen Fernkampfangriff verwenden, wenn du entsprechende Munition besitzt. Jeder Angriff mit der Waffe verbraucht ein Geschoss. Dieses aus dem Köcher, dem Beutel oder einem anderen Behältnis zu ziehen, ist Teil des Angriffs (du benötigst eine freie Hand, um eine einhändige Waffe zu laden). Am Ende des Kampfes kannst du die Hälfte der verbrauchten Geschosse wieder einsammeln, wenn du für 1 Minute das Schlachtfeld absuchst. Verwendest du eine Waffe mit dieser Eigenschaft für einen Nahkampfangriff, wird sie wie eine improvisierte Waffe behandelt (siehe weiter unten in diesem Abschnitt). Eine Schleuder muss geladen sein, um auf diese Weise Schaden verursachen zu können.

***Laden:*** Das Laden dieser Waffe benötigt eine gewisse Zeit. Wendest du für einen Angriff eine Aktion, Bonusaktion oder Reaktion auf, kannst du nur ein Geschoss verschießen, unabhängig davon, wie viele Angriffe dir zur Verfügung stehen.

***Leicht:*** Eine Waffe mit dieser Eigenschaft ist klein und einfach zu handhaben, was sie ideal für den Kampf mit zwei Waffen macht (die entsprechenden Regeln findest du in Kapitel 9 „Kampf").

***Reichweite:*** Eine Waffe, mit der man Fernkampfangriffe ausführen kann, weist eine in Klammern gesetzte Angabe zur Reichweite auf. Diese besteht aus zwei Zahlen: Die erste ist die Grundreichweite der Waffe in Metern, die zweite die Maximalreichweite in Metern. Greifst du ein über die Grundreichweite entferntes Ziel an, bist du bei deinem Angriffswurf im Nachteil. Du kannst kein Ziel angreifen, das sich außerhalb der Maximalreichweite der Waffe befindet.

***Schwer:*** Kleine oder winzige Kreaturen sind bei Angriffswürfen mit schweren Waffen im Nachteil. Masse und Sperrigkeit einer schweren Waffe machen sie zu unhandlich, als dass sie von kleinen oder winzigen Kreaturen effektiv eingesetzt werden können.

***Speziell:*** Eine Waffe mit der Eigenschaft Speziell verfügt über ungewöhnliche Regeln, die ihre Anwendung betreffen und die in der Waffenbeschreibung angegeben werden (siehe weiter unten in diesem Abschnitt).

***Vielseitig:*** Diese Waffe kann mit einer oder mit zwei Händen geführt werden. Der Schadenswert in Klammern gibt den Schaden an, der verursacht wird, wenn die Waffe bei einem Angriff mit zwei Händen geführt wird.

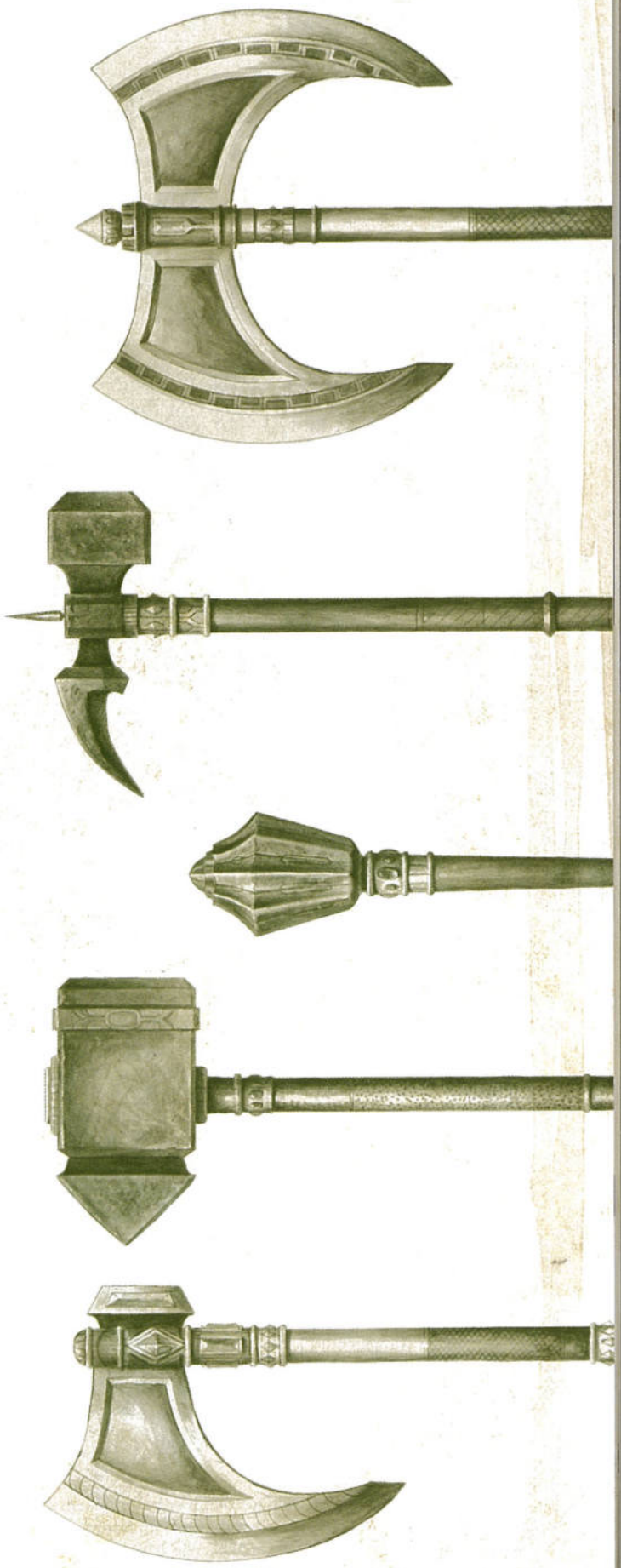
***Weitreichend:*** Bei weitreichenden Waffen erhöht sich die normale Angriffsreichweite um zusätzliche 1,50 m (das gilt auch für Gelegenheitsangriffe, siehe Kapitel 9 „Kampf").

***Wurfwaffe:*** Besitzt eine Waffe die Eigenschaft Wurfwaffe, kannst du mit ihr einen Fernkampfangriff ausführen. Falls es sich um eine Nahkampfwaffe handelt, verwendest du für den Angriffs- und Schadenswurf den gleichen Attributsmodifikator, den du für einen Nahkampfangriff mit dieser Waffe nutzen würdest. Wirfst du zum Beispiel ein Beil, verwendest du Stärke, wirfst du einen Dolch, kannst du zwischen Stärke und Geschicklichkeit wählen, da der Dolch die Eigenschaft Finesse besitzt.

***Zweihändig:*** Diese Waffe erfordert beide Hände, um mit ihr angreifen zu können.

## Improvisierte Waffen

Manchmal haben die Charaktere ihre Waffen nicht bei sich und müssen mit dem angreifen, was gerade in der Nähe ist. Als improvisierte Waffe zählt alles, was für einen Angriff in einer oder zwei Händen geführt werden kann, wie etwa ein zerbrochenes Glas, ein Tischbein, eine Bratpfanne, ein Wagenrad oder ein toter Goblin.





Oft ähneln improvisierte Waffen einer tatsächlichen Waffe und können als solche verwendet werden. Der SL entscheidet, ob ein Charakter seinen Übungsbonus beim Angriff mit einer improvisierten Waffe verwenden darf oder nicht (beispielsweise weil das Tischbein stark einer Keule ähnelt und der Charakter im Umgang mit einfachen Waffen geübt ist).

Ein Gegenstand, der keine Ähnlichkeit mit einer Waffe besitzt, verursacht 1W4 Schaden (der SL entscheidet, welcher Art dieser Schaden ist). Wenn der Charakter eine Fernkampfwaffe dazu verwendet, einen Nahkampfangriff ausführen, oder eine Nahkampfwaffe wirft, die nicht die Eigenschaft Wurfwaffe besitzt, verursacht dies ebenfalls 1W4 Schaden. Wird eine improvisierte Waffe geworfen, hat sie eine Grundreichweite von 6 m und eine Maximalreichweite von 18 m.

### Versilberte Waffen

Manche Monster, die eine Immunität oder Resistenz gegen nicht-magische Waffen besitzen, sind anfällig für silberne Waffen. Daher investieren vorsichtige Abenteurer in die Versilberung ihrer Klingen oder Pfeile. Du kannst eine einzelne Waffe oder 10 Geschosse für 100 GM mit Silber überziehen lassen. Diese Kosten repräsentieren nicht nur den Preis für das Material an sich, sondern auch für den Prozess des Versilberns. Die sonstige Funktion der Waffe oder der Geschosse bleibt erhalten.

### Spezielle Waffen

Waffen mit speziellen Regeln werden hier beschrieben.

***Lanze:*** Du bist bei deinem Angriffswurf im Nachteil, wenn du die Lanze gegen ein Ziel im Umkreis von 1,50 m oder weniger einsetzt. Außerdem benötigst du beide Hände, um die Lanze effektiv zu führen, wenn du nicht auf einem Reittier sitzt.

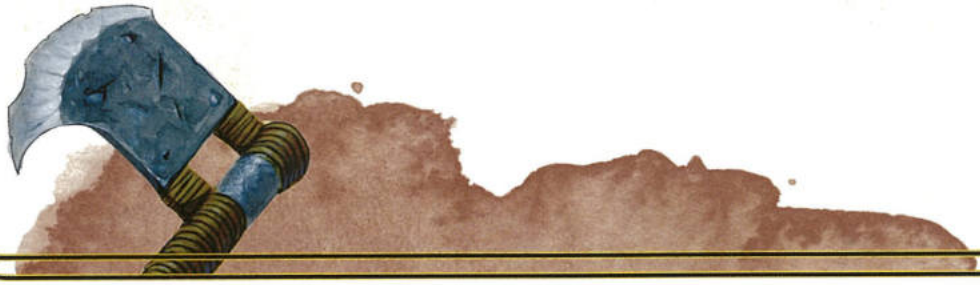
***Netz:*** Eine Kreatur der Größenkategorie groß oder kleiner, die vom Angriff mit einem Netz getroffen wird, gilt als festgesetzt, bis sie sich befreien kann oder befreit wird. Ein Netz hat keinen Einfluss auf körperlose Kreaturen oder solche der Größenkategorie riesig oder größer. Die betroffene Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf gegen SG 10 auszuführen. Bei einem erfolgreichen Wurf kann sie sich selbst oder eine andere Kreatur in Reichweite aus dem Netz befreien. Dem Netz 5 Punkte Hiebschaden zuzufügen (RK 10), befreit die Kreatur ebenfalls, ohne sie dabei zu verletzen. Der Zustand festgesetzt ist beendet und das Netz zerstört.

Wenn du deine Aktion, Bonusaktion oder Reaktion verwendest, um mit einem Netz anzugreifen, kannst du nur diesen einen Angriff ausführen, gleichgültig wie viele Angriffe dir zur Verfügung stehen.

## Abenteuerausrüstung

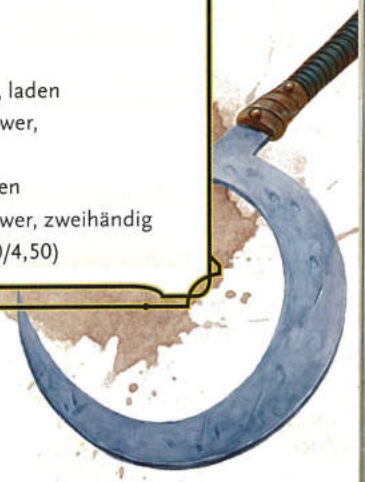
Dieser Abschnitt beschreibt Gegenstände, die einer näheren Erklärung bedürfen oder für die spezielle Regeln gelten.

***Alchemistenfeuer:*** Diese zähe, klebrige Flüssigkeit entzündet sich, wenn sie in Kontakt mit Luft kommt. Als Aktion kannst du das Fläschchen bis zu 6 m weit werfen, wo es beim Aufprall zerspringt. Führe einen Fernkampfangriff gegen ein Objekt oder eine Kreatur aus, wobei das Alchemistenfeuer als improvisierte Waffe behandelt wird. Bei einem Treffer erleidet das Ziel zu Beginn jedes seiner Züge 1W4 Feuerschaden. Eine Kreatur



## Waffen

| Name | Kosten | Schaden | Gewicht in Pfd. | Eigenschaften |
|---|---|---|---|---|
| *Einfache Nahkampfwaffen* | | | | |
| Beil | 5 GM | 1W6 Hieb | 2 | Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18) |
| Dolch | 2 GM | 1W4 Stich | 1 | Finesse, leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18) |
| Hammer, leicht | 2 GM | 1W4 Wucht | 2 | Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18) |
| Kampfstab | 2 SM | 1W6 Wucht | 4 | Vielseitig (1W8) |
| Knüppel | 1 SM | 1W4 Wucht | 2 | Leicht |
| Sichel | 1 GM | 1W4 Hieb | 2 | Leicht |
| Speer | 1 GM | 1W6 Stich | 3 | Wurfwaffe (Reichweite 6/18), vielseitig (1W8) |
| Streitkolben | 5 GM | 1W6 Wucht | 4 | — |
| Wurfspeer | 5 SM | 1W6 Stich | 2 | Wurfwaffe (Reichweite 9/36) |
| Zweihandknüppel | 2 SM | 1W8 Wucht | 10 | Zweihändig |
| *Einfache Fernkampfwaffen* | | | | |
| Armbrust, leicht | 25 GM | 1W8 Stich | 5 | Geschosse (Reichweite 24/96), laden, zweihändig |
| Kurzbogen | 25 GM | 1W6 Stich | 2 | Geschosse (Reichweite 24/96), zweihändig |
| Schleuder | 1 SM | 1W4 Wucht | — | Geschosse (Reichweite 9/36) |
| Wurfpfeil | 5 KM | 1W4 Stich | 0,25 | Finesse, Wurfwaffe (Reichweite 6/18) |
| *Nahkampf-Kriegswaffen* | | | | |
| Dreizack | 5 GM | 1W6 Stich | 4 | Wurfwaffe (Reichweite 6/18), vielseitig (1W8) |
| Flegel | 10 GM | 1W8 Wucht | 2 | — |
| Gleve | 20 GM | 1W10 Hieb | 6 | Schwer, weitreichend, zweihändig |
| Hellebarde | 20 GM | 1W10 Hieb | 6 | Schwer, weitreichend, zweihändig |
| Kriegshacke | 5 GM | 1W8 Stich | 2 | — |
| Kriegshammer | 15 GM | 1W8 Wucht | 2 | Vielseitig (1W10) |
| Krummsäbel | 25 GM | 1W6 Hieb | 3 | Finesse, leicht |
| Kurzschwert | 10 GM | 1W6 Stich | 2 | Finesse, leicht |
| Langschwert | 15 GM | 1W8 Hieb | 3 | Vielseitig (1W10) |
| Lanze | 10 GM | 1W12 Stich | 6 | Weitreichend, speziell |
| Morgenstern | 15 GM | 1W8 Stich | 4 | — |
| Peitsche | 2 GM | 1W4 Hieb | 3 | Finesse, weitreichend |
| Pike | 5 GM | 1W10 Stich | 18 | Schwer, weitreichend, zweihändig |
| Rapier | 25 GM | 1W8 Stich | 2 | Finesse |
| Streitaxt | 10 GM | 1W8 Hieb | 4 | Vielseitig (1W10) |
| Zweihandaxt | 30 GM | 1W12 Hieb | 7 | Schwer, zweihändig |
| Zweihandhammer | 10 GM | 2W6 Wucht | 10 | Schwer, zweihändig |
| Zweihandschwert | 50 GM | 2W6 Hieb | 6 | Schwer, zweihändig |
| *Fernkampf-Kriegswaffen* | | | | |
| Armbrust, Hand- | 75 GM | 1W6 Stich | 3 | Geschosse (Reichweite 9/36), leicht, laden |
| Armbrust, schwere | 50 GM | 1W10 Stich | 18 | Geschosse (Reichweite 30/120), schwer, laden, zweihändig |
| Blasrohr | 10 GM | 1 Stich | 1 | Geschosse (Reichweite 7,50/30), laden |
| Langbogen | 50 GM | 1W8 Stich | 2 | Geschosse (Reichweite 45/180), schwer, zweihändig |
| Netz | 1 GM | — | 3 | Speziell, Wurfwaffe (Reichweite 1,50/4,50) |



## Abenteuerausrüstung

| Gegenstand | Kosten | Gewicht in Pfd. |
|---|---|---|
| Abakus | 2 GM | 2 |
| Alchemistenfeuer (Flasche) | 50 GM | 1 |
| Angelausrüstung | 1 GM | 4 |
| *Arkaner Fokus* | | |
| Kristall | 10 GM | 1 |
| Kugel | 20 GM | 3 |
| Rute | 10 GM | 2 |
| Stab | 5 GM | 4 |
| Zauberstab | 10 GM | 1 |
| Behälter (Armbrustbolzen) | 1 GM | 1 |
| Behälter (Karten oder Schriftrollen) | 1 GM | 1 |
| Brechstange | 2 GM | 5 |
| Buch | 25 GM | 5 |
| Decke | 5 SM | 3 |
| Drei-Schritt-Stange (3 m) | 5 KM | 7 |
| *Druidischer Fokus* | | |
| Holzstab | 5 GM | 4 |
| Eibenzauberstab | 10 GM | 1 |
| Mistelzweigsprössling | 1 GM | — |
| Totem | 1 GM | — |
| Eimer | 5 KM | 2 |
| Eisenkeile (10) | 1 GM | 5 |
| Enterhaken | 2 GM | 4 |
| Fackel | 1 KM | 1 |
| Fangeisen (Falle) | 5 GM | 25 |
| Fass | 2 GM | 70 |
| Fernglas | 1.000 GM | 1 |
| Becher oder Tonhumpen | 2 KM | 1 |
| Flaschenzug | 1 GM | 5 |
| Gegengift (Phiole) | 50 GM | — |
| *Geschosse* | | |
| Armbrustbolzen (20 Stk.) | 1 GM | 1,5 |
| Blasrohrpfeile (50 Stk.) | 1 GM | 1 |
| Pfeile (20 Stk.) | 1 GM | 1 |
| Schleuderkugeln (20 Stk.) | 4 KM | 1,5 |
| Gift, einfach (Phiole) | 100 GM | — |
| Glasflasche | 2 GM | 2 |
| Glocke | 1 GM | — |
| Hammer | 1 GM | 3 |
| Handschellen | 2 GM | 6 |
| Heilerausrüstung | 5 GM | 3 |
| *Heiliges Symbol* | | |
| Amulett | 5 GM | 1 |
| Emblem | 5 GM | — |
| Reliquie | 5 GM | 2 |
| Heiltrank | 50 GM | 0,5 |
| Kaufmannswaage | 5 GM | 3 |
| Kerze | 1 KM | — |
| Kette (3 m) | 5 GM | 10 |
| Kiste | 5 GM | 25 |
| Kleidung, fein | 15 GM | 6 |
| Kleidung, gewöhnlich | 5 GM | 3 |

| Gegenstand | Kosten | Gewicht in Pfd. |
|---|---|---|
| Kleidung, Kostüm | 5 GM | 4 |
| Kleidung, Reise- | 2 GM | 4 |
| Kletterausrüstung | 25 GM | 12 |
| Kletterhaken | 5 KM | 0,25 |
| Köcher | 1 GM | 1 |
| Korb | 4 SM | 2 |
| Krähenfüße (Beutel, 20 Stk.) | 1 GM | 2 |
| Kreide (1 Stück) | 1 KM | — |
| Lampe | 5 SM | 1 |
| Laterne, abdeckbar | 5 GM | 2 |
| Laterne, Blend- | 10 GM | 2 |
| Leiter (3 m) | 1 SM | 25 |
| Materialkomponentenbeutel | 25 GM | 2 |
| Metallkügelchen (Beutel, 1.000 Stk.) | 1 GM | 2 |
| Öl (Flasche) | 1 SM | 1 |
| Papier (ein Blatt) | 2 SM | — |
| Parfüm (Phiole) | 5 GM | — |
| Pergament (ein Blatt) | 1 SM | — |
| Phiole | 1 GM | — |
| Rammbock, tragbar | 4 GM | 35 |
| Rationen (1 Tag) | 5 SM | 2 |
| Reisegeschirr | 2 SM | 1 |
| Roben | 1 GM | 4 |
| Rucksack | 2 GM | 5 |
| Sack | 1 KM | 0,5 |
| Sanduhr | 25 GM | 1 |
| Säure (Phiole) | 25 GM | 1 |
| Schaufel | 2 GM | 5 |
| Schlafsack | 1 GM | 7 |
| Schloss | 10 GM | 1 |
| Schreibfeder | 2 KM | — |
| Seife | 2 KM | — |
| Seil aus Hanf (15 m) | 1 GM | 10 |
| Seil aus Seide (15 m) | 10 GM | 5 |
| Siegelring | 5 GM | — |
| Siegelwachs | 5 SM | — |
| Signalpfeife | 5 KM | — |
| Spitzhacke | 2 GM | 10 |
| Spiegel, Stahl- | 5 GM | — |
| Beutel | 5 SM | 1 |
| Tinte (Flasche, 30 ml) | 10 GM | — |
| Tonkrug oder Kanne | 2 KM | 4 |
| Topf, Eisen- | 2 GM | 10 |
| Trinkschlauch | 2 SM | — |
| Vergrößerungsglas | 100 GM | — |
| Vorschlaghammer | 2 GM | 10 |
| Weihwasser (Flasche) | 25 GM | 1 |
| Wetzstein | 1 KM | 1 |
| Zauberbuch | 50 GM | 3 |
| Zelt (für 2 Personen) | 2 GM | 20 |
| Zunderkästchen | 5 SM | 1 |

kann diesen Schaden beenden, indem es eine Aktion aufwendet und einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 ablegt, um die Flammen zu löschen.

***Angelausrüstung:*** Diese Zusammenstellung beinhaltet eine Angelrute, Angelschnur, Korkschwimmer, Stahlhaken, Bleigewichte, Seidenköder und engmaschige Netze.

***Arkaner Fokus:*** Ein arkaner Fokus ist ein spezieller Gegenstand wie eine Kristallkugel, ein Edelstein, ein Stab, ein besonders gearbeiteter Stecken, ein zauberstabartiges Stück Holz oder ein ähnlicher Gegenstand, der dazu entworfen wurde, die Kraft von arkanen Zaubern zu bündeln. Ein Zauberer, Hexenmeister oder Magier kann einen solchen Gegenstand als Zauberfokus verwenden, wie es im Kapitel 10 „Zauber wirken" beschrieben wird.

***Behälter (Armbrustbolzen):*** Dieser hölzerne Kasten fasst bis zu 20 Armbrustbolzen.

***Behälter (Karten oder Schriftrollen):*** Dieser zylindrische Lederbehälter kann bis zu zehn zusammengerollte Blatt Papier oder fünf zusammengerollte Blatt Pergament enthalten.

***Beutel:*** Ein Stoff- oder Lederbeutel fasst (neben anderen Dingen) bis zu 20 Schleuderkugeln oder 50 Blasrohrpfeile. Ein Materialkomponentenbeutel, den man für Zauber verwendet, wird separat beschrieben.

***Brechstange:*** Verwendest du eine Brechstange als Hebel, bist du im Vorteil bei entsprechenden Stärkewürfen.

***Buch:*** Ein Buch könnte Poesie, geschichtliche Aufzeichnungen, Informationen über ein bestimmtes Fachgebiet, Diagramme und Notizen zu gnomischen Apparaten oder jeglichem anderen Inhalt enthalten, den man mit Text und Zeichnungen festhalten kann. Ein Buch mit Zaubernsprüchen ist ein Zauberbuch (siehe weiter unten in diesem Abschnitt).

***Druidischer Fokus:*** Ein druidischer Fokus kann ein Mistelzweig, ein Eibenstock oder ein anderer Gegenstand aus speziellem Holz sein, wie etwa ein Kampfstab. Es kann sich auch um ein Totemobjekt handeln, in das Federn, Fell, Knochen und Zähne eines heiligen Tieres eingearbeitet sind. Ein Druide kann ein solches Objekt als Zauberfokus verwenden, wie es in Kapitel 10 „Zauber wirken" beschrieben wird.

***Fackel:*** Eine Fackel brennt 1 Stunde lang und liefert im Umkreis von 6 m helles Licht sowie in weiteren 6 m Abstand dämmriges Licht. Wenn du mit der Fackel einen Nahkampfangriff ausführst und triffst, verursachst du 1 Punkt Feuerschaden.

***Fangeisen (Falle):*** Als Aktion kannst du das Fangeisen auslegen und einsatzbereit machen. Der sägezahnbesetzte Stahlring schnappt zusammen, sobald eine Kreatur auf die Druckplatte in dessen Mitte tritt. Die Falle wird an einer Kette an einem unbeweglichen Objekt befestigt, wie etwa einem Baum oder einem im Boden steckenden Pfahl. Eine Kreatur, die auf die Druckplatte tritt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 1W4 Stichschaden und ihre Bewegung ist beendet. Anschließend ist die Bewegungsfreiheit der Kreatur durch die Kette eingeschränkt, bis sie sich befreien kann. Eine Kreatur kann ihre Aktion dazu verwenden, um einen Stärkewurf gegen SG 13 abzulegen. Bei einem Erfolg kann sie sich selbst oder eine Kreatur in Reichweite befreien. Jeder erfolglose Versuch fügt der gefangenen Kreatur 1 Punkt Stichschaden zu. Die Kette ist typischerweise 1 m lang.

***Fernglas:*** Objekte, die durch ein Fernglas betrachtet werden, erscheinen doppelt so groß.

***Flaschenzug:*** Bestehend aus Seilen, Rollen und einem Holzblock, an dem ein Haken befestigt ist, dient der Flaschenzug dazu, bis zu viermal höheres Gewicht anzuheben, als dies ohne ihn möglich wäre.

***Gegengift:*** Eine Kreatur, die diese Phiole mit Flüssigkeit trinkt, ist für die nächste Stunde bei ihren Rettungswürfen gegen Gifte im Vorteil. Untote und Konstrukte können diesen Vorteil nicht erhalten.

***Gift, einfach:*** Du kannst das Gift in diesem Gefäß verwenden, um als Aktion eine Hieb- oder Stichwaffe oder 3 Geschosse zu vergiften. Eine Kreatur, die von einer vergifteten Waffe oder einem vergifteten Geschoss getroffen wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen oder nimmt 1W4 Giftschaden. Ist das Gift erst einmal aufgetragen, behält es seine Wirksamkeit für 1 Minute, bevor es eintrocknet.

***Handschellen:*** Diese metallenen Fesseln können einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur angelegt werden. Sich den Handschellen zu entwinden, erfordert einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20. Mit einem Stärkewurf gegen SG 20 können sie auch aufgebrochen werden. Jedem Paar Handschellen liegt ein Schlüssel bei. Eine Kreatur, die geübt im Umgang mit Diebeswerkzeug ist, kann die Handschellen auch ohne Schlüssel mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 öffnen. Handschellen haben 15 Trefferpunkte.

***Heilerausrüstung:*** Dieses Set ist ein Lederbeutel, der Bandagen, Salben und Schienen enthält. Es reicht für zehn Anwendungen. Als Aktion kannst du eine Anwendung aufbrauchen, um eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten zu stabilisieren, ohne dass du einen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) ablegen musst.

***Heiltrank:*** Ein Charakter, der die magische rote Flüssigkeit aus der Phiole trinkt, erhält 2W4 + 2 Trefferpunkte zurück. Den Trank zu trinken oder zu verabreichen, benötigt eine Aktion.

***Heiliges Symbol:*** Ein heiliges Symbol repräsentiert eine Gottheit oder ein Pantheon von Göttern. Es könnte auf ein

### Ausrüstungspakete

Die Anfangsausrüstung, die du durch deine Klasse erhältst, beinhaltet eine in einem Paket zusammengefasste Sammlung nützlicher Abenteuerausrüstung. Die Inhalte dieser Pakete sind nachfolgend aufgelistet. Wenn du deine Anfangsausrüstung mit Geld selbst zusammenstellst, kannst du ein Paket für den angegebenen Preis erwerben, was möglicherweise günstiger ist, als alle Gegenstände einzeln zu kaufen.

***Diplomatenausrüstung (39 GM):*** Enthält eine Truhe, 2 Behälter für Karten und Schriftrollen, einen Satz feine Kleidung, eine Flasche Tinte, eine Schreibfeder, eine Lampe, 2 Flaschen Öl, 5 Blatt Papier, eine Phiole mit Parfüm, Siegelwachs und Seife.

***Einbrecherausrüstung (16 GM):*** Enthält einen Rucksack, einen Beutel mit 1.000 Metallkügelchen, eine 3 m lange Kette, eine Glocke, 5 Kerzen, eine Brechstange, einen Hammer, 10 Kletterhaken, eine abdeckbare Laterne, 2 Flaschen Öl, 5 Tagesrationen, ein Zunderkästchen, einen Trinkschlauch und ein 15 m langes Seil aus Hanf.

***Entdeckerausrüstung (10 GM):*** Enthält einen Rucksack, einen Schlafsack, ein Reisegeschirr, ein Zunderkästchen, 10 Fackeln, 10 Tagesrationen, einen Trinkschlauch und ein 15 m langes Seil aus Hanf.

***Gelehrtenausrüstung (40 GM):*** Enthält einen Rucksack, ein Buch mit Überlieferungen, eine Flasche Tinte, eine Schreibfeder, 10 Blätter Pergament, einen kleinen Beutel mit Sand und ein kleines Messer.

***Gewölbeforscherausrüstung (12 GM):*** Enthält einen Rucksack, eine Brechstange, einen Hammer, 10 Kletterhaken, 10 Fackeln, ein Zunderkästchen, 10 Tagesrationen, einen Trinkschlauch und ein 15 m langes Seil aus Hanf.

***Priesterausrüstung (19 GM):*** Enthält einen Rucksack, eine Decke, 10 Kerzen, ein Zunderkästchen, eine Opferbüchse, 2 Blöcke Räucherwerk, ein Räuchergefäß, Gewänder, 2 Tagesrationen und einen Trinkschlauch.

***Unterhaltungskünstler-Ausrüstung (40 GM):*** Enthält einen Rucksack, einen Schlafsack, 2 Kostüme, 5 Kerzen, 5 Tagesrationen, einen Trinkschlauch und eine Verkleidungsausrüstung.



Amulett geprägt, aber auch auf einen Schild graviert sein oder sich als Einlegearbeit auf diesem befinden. Auch eine kleine Schatulle mit einem winzigen Fragment einer heiligen Reliquie kann als heiliges Symbol dienen. Anhang B „Götter des Multiversums" führt das verbreitetste Symbol jeder Gottheit auf. Ein Kleriker oder Paladin kann das heilige Symbol als Zauberfokus verwenden, so wie es in Kapitel 10 „Zauber wirken" beschrieben wird. Um das heilige Symbol auf diese Weise nutzen zu können, muss man es sichtbar in einer Hand halten oder es muss auf einem Schild angebracht sein.

***Kaufmannswaage:*** Eine Waage besteht aus einem Gegengewicht, zwei Waagschalen und einem passenden Sortiment an Gewichten von bis zu zwei Pfund. Mit ihrer Hilfe kannst du das genaue Gewicht von kleinen Gegenständen wie Rohmaterialien oder Handelsgütern abwiegen und so ihren Wert bestimmen.

***Kette:*** Eine Kette hat 10 Trefferpunkte. Sie kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 gesprengt werden.

***Kerze:*** Eine Kerze spendet für 1 Stunde helles Licht in einem Radius von 1,50 m und dämmriges Licht in weiteren 1,50 m Entfernung.

***Kletterausrüstung:*** Eine Kletterausrüstung beinhaltet spezielle Felshaken, Steigeisen, Handschuhe und einen Klettergurt. Als Aktion kannst du die Kletterausrüstung nutzen, um dich in einer Wand zu verankern. Von dem Punkt, an dem du dich verankert hast, kannst du nicht tiefer als 7,50 m fallen und dich nicht weiter als 7,50 m entfernen, ohne die Verankerung zu lösen.

***Köcher:*** Ein Köcher fasst bis zu 20 Pfeile.

***Krähenfüße:*** Als Aktion kannst du die Krähenfüße in diesem Beutel über einen Bereich mit höchstens 1,50 m Seitenlänge verteilen. Jede Kreatur, die den Bereich betritt, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen oder sie erleidet 1 Punkt Stichschaden und ihre Bewegung ist beendet. Erleidet sie diesen Schaden, ist die Bewegungsrate der Kreatur um 3 m verringert, bis sie mindestens 1 Trefferpunkt wiedererlangt. Eine Kreatur, die sich nur mit halber Bewegungsrate durch den Bereich bewegt, muss keinen Rettungswurf ablegen. Fliegende Kreaturen werden von Krähenfüßen nicht beeinflusst.

***Lampe:*** Eine Lampe verbreitet helles Licht in einem Radius von 4,50 m und dämmriges Licht im Umkreis von weiteren 9 m. Ab dem Entfachen brennt die Lampe mit einem Fläschchen Öl (0,5 l) für 6 Stunden.

***Laterne, abdeckbar:*** Die abdeckbare Laterne erhellt einen Umkreis von 9 m mit hellem Licht und weitere 9 m mit dämmrigem Licht. Nach dem Entzünden brennt sie mit einem Fläschchen Öl (0,5 l) 6 Stunden lang. Im Rahmen einer Aktion kannst du die Abdeckung herunterlassen und das Licht der Laterne auf einen Radius von 1,50 m aus dämmrigem Licht reduzieren.

***Laterne, Blend-:*** Eine Blendlaterne wirft einen 18 m langen Kegel hellen Lichts, der weitere 18 m in dämmriges Licht taucht. Einmal entfacht, brennt die Laterne mit einem Fläschchen Öl (0,5 l) für 6 Stunden.

***Materialkomponentenbeutel:*** Ein Materialkomponentenbeutel ist eine kleine, wasserdichte Ledergürteltasche. In ihm befinden sich in separaten Fächern all jene Materialien und anderen speziellen Gegenstände, die du zum Wirken deiner Zauber benötigst. Komponenten, die in der Beschreibung des Zaubers mit Kosten aufgeführt sind, sind nicht im Beutel enthalten.

***Metallkügelchen:*** Als Aktion kannst du die kleinen Metallkugeln auf einer Fläche verschütten, die höchstens 3 m pro Seite misst. Eine Kreatur, die sich über die bedeckte Fläche (die eben sein muss) bewegt, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht hinzufallen und den Zustand liegend zu erhalten. Eine Kreatur, die sich nur mit halber Bewegungsrate durch diesen Bereich bewegt, muss keinen Rettungswurf ablegen.

***Öl:*** Öl wird üblicherweise in tönernen Flaschen verkauft, die 0,5 Liter enthalten. Als Aktion kannst du das Öl auf eine Kreatur innerhalb von 1,50 m schütten oder es bis zu 6 m weit werfen, wo das Fläschchen beim Aufprall zerbricht. In beiden Fällen führst du einen Fernkampfangriff gegen das Objekt oder die Kreatur aus, wobei das Ölfläschchen als improvisierte Waffe behandelt wird. Bei einem Treffer ist das Ziel mit Öl benetzt. Erleidet es Feuerschaden, bevor das Öl eintrocknet (nach 1 Minute), fügt ihm das Öl weitere 5 Punkte Feuerschaden zu. Du kannst ein Fläschchen auch auf dem Boden ausleeren und eine Fläche von 1,50 m x 1,50 m mit Öl bedecken, vorausgesetzt der Boden ist eben. Wird es entzündet, brennt das Öl für 2 Runden und fügt jeder Kreatur, die den Bereich betritt oder ihren Zug in diesem beendet, 5 Punkte Feuerschaden zu.



***Rammbock, tragbarer:*** Du kannst den tragbaren Rammbock dazu verwenden, um Türen einzuschlagen. In diesem Fall erhältst du einen Bonus von +4 auf deinen Stärkewurf. Hilft dir ein weiterer Charakter, den Rammbock zu benutzen, bist du bei deinem Wurf im Vorteil.

***Rationen:*** Rationen bestehen aus getrocknetem Essen, das für lange Reisen geeignet ist. Darunter findet man Dörrfleisch, Trockenfrüchte, Nüsse und Hartkäse.

***Reisegeschirr:*** Diese Blechdose enthält einen Becher und einfaches Besteck. Die Blechdose ist zusammengesteckt, sodass eine Seite als Pfanne und die andere als Teller oder flache Schale verwendet werden kann.

***Säure:*** Als Aktion kannst du den Inhalt dieser Phiole auf eine Kreatur innerhalb von 1,50 m verspritzen oder die Phiole bis zu 6 m weit werfen, wo sie beim Aufprall zerbricht. In beiden Fällen führst du gegen das Objekt oder die Kreatur einen Fernkampfangriff aus, bei dem die Säure als improvisierte Waffe behandelt wird. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 2W6 Säureschaden.

***Schloss:*** Jedes Schloss wird mit einem passenden Schlüssel verkauft. Eine Kreatur, die geübt im Umgang mit Diebeswerkzeug ist, kann das Schloss auch ohne den Schlüssel mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 öffnen. Dein SL kann bestimmen, ob es für mehr Geld bessere Schlösser zu kaufen gibt.

***Seil:*** Seile, ob aus Hanf oder Seide gefertigt, haben 2 Trefferpunkte und können mit einem Stärkewurf gegen SG 17 zerrissen werden.

***Vergrößerungsglas:*** Diese Linse ermöglicht einen besseren Blick auf kleine Objekte. Verwendest du ein Vergrößerungsglas bist du im Vorteil bei jeglichen Fertigkeitswürfen, die mit der Untersuchung oder dem Schätzen eines Objekts in Verbindung stehen, das klein oder sehr detailliert ist. Die Linse ist auch hilfreich als Ersatz für Feuerstein und Stahl. Ein Feuer mit dem Vergrößerungsglas zu entfachen, erfordert taghelles Licht, um die Strahlen zu bündeln, Zunder und etwa 5 Minuten Zeit, bis der Zunder brennt.

***Weihwasser:*** Als Aktion kannst du den Inhalt des Fläschchens auf eine Kreatur innerhalb von 1,50 m verspritzen oder dieses bis zu 6 m weit werfen, wo es beim Aufprall zerbricht. In beiden Fällen führst du einen Fernkampfangriff gegen die Zielkreatur aus, wobei das Weihwasser als improvisierte Waffe behandelt wird. Wenn das Ziel ein Untoter oder ein Unhold ist, nimmt es 2W6 gleißenden Schaden. Ein Kleriker oder ein Paladin kann Weihwasser mit einem speziellen Ritual erschaffen. Das Ritual benötigt 1 Stunde, um durchgeführt zu werden, und verbraucht 25 GM an Silberstaub und einen Zauberplatz des 1. Grades.

***Zauberbuch:*** Unverzichtbar für Magier ist das Zauberbuch aus ledergebundenen 100 leeren Pergamentseiten.

***Zelt:*** Ein einfacher und tragbarer Leinenunterschlupf, in dem zwei Personen übernachten können.

***Zunderkästchen:*** Dieses kleine Kästchen enthält Feuerstein, Stahl und Zunder (in der Regel Stoff, der leicht mit Öl getränkt ist), um ein Feuer entfachen zu können. Zum Anzünden einer Fackel oder einem ähnlichen mit Brennstoff versehenen Gegenstand, benötigt man eine Aktion. Jedes andere Feuer zu entfachen, dauert 1 Minute.

## Behälterkapazitäten

| Behälter | Kapazität |
|---|---|
| Becher oder Tonhumpen | 0,5 Liter Flüssigkeit |
| Beutel | 6 Liter Fassungsvermögen / 6 Pfd. Ausrüstung |
| Eimer | 12 Liter Fassungsvermögen |
| Eisentopf | 4 Liter Flüssigkeit |
| Fass | 160 Liter Fassungsvermögen |
| Flasche | 0,75 Liter Flüssigkeit |
| Kiste | 340 Liter Fassungsvermögen / 300 Pfd. Ausrüstung |
| Korb | 60 Liter Fassungsvermögen / 40 Pfd. Ausrüstung |
| Phiole | 120 ml Flüssigkeit |
| Rucksack* | 30 Liter Fassungsvermögen / 30 Pfd. Ausrüstung |
| Sack | 30 Liter Fassungsvermögen / 30 Pfd. Ausrüstung |
| Tonkrug oder Kanne | 4 Liter Flüssigkeit |
| Wasserschlauch | 2 Liter Flüssigkeit |

* Du kannst auch Gegenstände außen an dem Rucksack festzurren, wie etwa einen Schlafsack oder ein Seil.

# Werkzeuge

Mit einem Werkzeug kannst du etwas vollbringen, wozu du andernfalls nicht in der Lage wärst. Dazu zählt das Herstellen oder Reparieren von Gegenständen, das Fälschen von Dokumenten oder das Knacken von Schlössern. Deine Volkszugehörigkeit, deine Klasse, dein Hintergrund oder deine Talente verleihen dir Übung mit bestimmten Werkzeugen. Dies erlaubt dir, deinen Übungsbonus bei jedem Fertigkeits- oder Attributswurf anzuwenden, bei dem das Werkzeug zum Einsatz kommt. Die Benutzung des Werkzeugs ist nicht an ein einzelnes Attribut oder eine einzelne Fertigkeit gebunden, da es für jedes verschiedene Anwendungsmöglichkeiten gibt. Bei einem Holzschnitzwerkzeug könnte dein SL beispielsweise einen Geschicklichkeitswurf verlangen, wenn du feine Details herausarbeiten willst, oder einen Stärkewurf, wenn du etwas aus besonders hartem Holz herstellen möchtest.

## Werkzeuge

| Gegenstand | Kosten | Gewicht in Pfd. |
|---|---|---|
| Fälscherausrüstung | 15 GM | 5 |
| *Handwerkszeug* | | |
| Alchemistenlabor | 50 GM | 8 |
| Brauereivorräte | 20 GM | 9 |
| Glasbläserwerkzeuge | 30 GM | 5 |
| Holzschnitzwerkzeuge | 1 GM | 5 |
| Juwelierwerkzeuge | 25 GM | 2 |
| Kalligraphiewerkzeuge | 10 GM | 5 |
| Kartographenwerkzeuge | 15 GM | 6 |
| Kochutensilien | 1 GM | 8 |
| Ledererwerkzeuge | 5 GM | 5 |
| Malutensilien | 10 GM | 5 |
| Maurerwerkzeuge | 10 GM | 8 |
| Schmiedewerkzeuge | 20 GM | 8 |
| Schreinerwerkzeuge | 8 GM | 6 |
| Schusterwerkzeuge | 5 GM | 5 |
| Töpferwerkzeuge | 10 GM | 3 |
| Tüftlerwerkzeuge | 50 GM | 10 |
| Weberwerkzeuge | 1 GM | 5 |
| *Musikinstrument* | | |
| Dudelsack | 30 GM | 6 |
| Flöte | 2 GM | 1 |
| Gambe | 30 GM | 1 |
| Hackbrett | 25 GM | 10 |
| Horn | 3 GM | 2 |
| Laute | 35 GM | 2 |
| Leier | 30 GM | 2 |
| Panflöte | 12 GM | 2 |
| Schalmei | 2 GM | 1 |
| Trommel | 6 GM | 3 |
| *Spiel* | | |
| Drachenschach-Spielsatz | 1 GM | 1/2 |
| Satz Spielkarten | 5 SM | — |
| Satz Würfel | 1 SM | — |
| Drei-Drachen-Kartensatz | 1 GM | — |
| Diebeswerkzeug | 25 GM | 1 |
| Giftmischerausrüstung | 50 GM | 2 |
| Kräuterkundeausrüstung | 5 GM | 3 |
| Navigationswerkzeuge | 25 GM | 2 |
| Verkleidungsausrüstung | 25 GM | 3 |
| Fahrzeuge (Land oder Wasser) * | * | |

* Siehe hierzu den Abschnitt „Reittiere und Fahrzeuge".

***Diebeswerkzeug:*** Dieser Satz Werkzeuge enthält eine kleine Feile, verschiedene Dietriche, einen kleinen Spiegel mit Handgriff, unterschiedliche Scheren mit dünnen Schneiden und einige Pinzetten. Bist du im Umgang mit diesem Werkzeug geübt, darfst du deinen Übungsbonus auf alle Attributs- und Fertigkeitswürfe addieren, die mit dem Entschärfen von Fallen oder dem Öffnen von Schlössern in Verbindung stehen.

***Fälscherausrüstung:*** Dieser kleine Kasten enthält ein breites Spektrum an Papieren und Pergamenten, Schreibwerkzeugen und Tinten, Siegeln und Siegelwachs, Gold- und Silberplättchen sowie andere Ausrüstung, die notwendig ist, um überzeugende Fälschungen von tatsächlichen Dokumenten zu erschaffen. Bist du im Umgang mit diesem Werkzeug geübt, darfst du deinen Übungsbonus auf alle Attributs- und Fertigkeitswürfe addieren, die mit dem Fälschen von Dokumenten in Verbindung stehen.

***Giftmischerausrüstung:*** Die Giftmischerausrüstung enthält Phiolen, Chemikalien und andere Gegenstände, die zum Herstellen von Giften benötigt werden. Bist du im Umgang mit diesem Werkzeug geübt, darfst du deinen Übungsbonus auf alle Attributs- und Fertigkeitswürfe addieren, die mit der Herstellung und Anwendung von Giften in Verbindung stehen.

***Handwerkzeug:*** Diese speziellen Werkzeuge umfassen alles, was man benötigt, um einem bestimmten Handwerk oder einer bestimmten Tätigkeit nachzugehen. In der Tabelle sind die häufigsten und meistverbreiteten Werkzeuge angeführt. Bist du im Umgang mit einem von diesen geübt, darfst du deinen Übungsbonus auf alle Attributs- und Fertigkeitswürfe addieren, die mit der Ausübung des entsprechenden Handwerks oder der Tätigkeit in Verbindung stehen. Jede Art von Handwerkzeug benötigt seine eigene Übung.

***Kräuterkundeausrüstung:*** Diese Ausrüstung enthält eine Auswahl von Instrumenten wie Pinzetten, Mörser und Stößel sowie Phiolen und Beutelchen, die von Kräuterkundigen verwendet werden, um Salben und Tränke herzustellen. Bist du im Umgang mit diesem Werkzeug geübt, darfst du deinen Übungsbonus auf alle Attributs- und Fertigkeitswürfe addieren, die mit dem Anwenden und Identifizieren von Kräutern sowie dem Herstellen von Gegengiften und Heiltränken in Verbindung stehen.

***Musikinstrument:*** Einige der meistverbreiteten Musikinstrumente sind als Beispiele in der Tabelle aufgeführt. Bist du im Umgang mit einem Musikinstrument geübt, darfst du deinen Übungsbonus auf alle Attributs- und Fertigkeitswürfe addieren, die mit dem Spielen des Instruments in Verbindung stehen. Ein Barde kann sein Instrument als Zauberfokus verwenden, so wie es in Kapitel 10 „Zauber wirken" beschrieben wird. Jedes Musikinstrument benötigt seine eigene Übung.

***Navigationswerkzeuge:*** Dieser Satz von Instrumenten wird bei der Navigation auf See verwendet. Übung mit diesem Werkzeug lässt dich den Kurs eines Schiffes aufzeichnen und Navigationstabellen befolgen. Außerdem darfst du deinen Übungsbonus addieren, wenn du Attributs- oder Fertigkeitswürfe ablegen musst, um dich nicht auf dem Meer zu verirren.

***Spiel:*** Hierunter fallen eine ganze Auswahl von Spielen, unter anderem ein Würfelset und Spielkarten. Die Tabelle gibt einige verbreitete Beispiele für Spiele, doch es existieren unzählige weitere. Bist du im Umgang mit einem Spiel geübt, darfst du deinen Übungsbonus auf alle Attributs- und Fertigkeitswürfe addieren, wenn du es spielst. Jedes Spiel erfordert seine eigene Übung.

***Verkleidungsausrüstung:*** Dieser Beutel mit Schminke, Haarfärbemitteln und kleinen Requisiten lässt dich Verkleidungen entwerfen, die dein Äußeres verändern. Bist du im Umgang mit diesem Werkzeug geübt, darfst du deinen Übungsbonus auf alle Attributs- und Fertigkeitswürfe addieren, wenn du dich äußerlich verkleidest.

# Reittiere und Fahrzeuge

Mit einem guten Reittier vermagst du dich schneller durch die Wildnis zu bewegen, doch seine primäre Aufgabe ist es, die Ausrüstung zu tragen, die dich andernfalls verlangsamen würde. In der Reit- und Lasttiertabelle sind verschiedene Tiere aufgeführt, die sich zum Reiten eignen, zusammen mit der entsprechenden Bewegungsrate und Traglast.

Ein Tier, das einen Wagen, Karren, Schlitten oder Streitwagen zieht, kann bis zum fünffachen seiner Traglast damit transportieren, einschließlich des Gewichts des Fahrzeugs. Ziehen mehrere Tiere dasselbe Fahrzeug, summiert sich ihre Traglast.

In den Welten von Dungeons & Dragons existieren zwar auch andere Reittiere als die aufgeführten, diese sind jedoch selten und stehen für gewöhnlich nicht zum Verkauf. Darin inbegriffen sind fliegende Reittiere (Pegasi, Greifen, Hippogreifen und ähnliche Wesen) und auch Meeresreittiere (wie zum Beispiel Riesenseepferdchen). An ein solches Reittier gelangen Abenteurer meist nur, indem sie einen Handel mit einem mächtigen Wesen oder dem Reittier selbst eingehen oder wenn sie ein Ei finden, es selbst ausbrüten und das Junge aufziehen.

***Rossharnisch:*** Hierbei handelt es sich um eine Rüstung, die dafür entworfen wurde, Kopf, Nacken, Brust und Körper eines Reittieres zu schützen. Jede Art von Rüstung, die in der Rüstungstabelle aufgeführt ist, kann als Rossharnisch angefertigt werden. Die Kosten entsprechen dem vierfachen Preis für Humanoide und das Gewicht ist doppelt so hoch. Nicht nur Pferde können einen Rossharnisch tragen.

***Sattel:*** Ein Militärsattel stützt den Reiter und hilft ihm dabei, während des Kampfes auf einem Reittier nicht hinunterzufallen. Du bist im Vorteil bei Würfen, um im Sattel zu bleiben. Ein exotischer Sattel wird zum Reiten von fliegenden oder Wasserreittieren benötigt.

***Fahrzeugübung:*** Bist du im Umgang mit einem Fahrzeug (Land oder Wasser) geübt, darfst du deinen Übungsbonus auf alle Attributs- und Fertigkeitswürfe addieren, die damit in Verbindung stehen, das Fahrzeug in schwierigen Situationen unter Kontrolle zu halten.

***Ruderboot:*** Kielboote und Ruderboote werden auf Seen und Flüssen eingesetzt. Wenn du flussabwärts fährst, kannst du die Geschwindigkeit der Strömung beim Bestimmen des Reisetempos des Fahrzeugs mit einrechnen (typischerweise 4,5 km pro Stunde). Mit diesen Booten kann man nicht flussaufwärts rudern, wenn eine erwähnenswerte Strömung besteht, doch können sie von Tieren am Ufer in diese Richtung gezogen werden. Ein Ruderboot wiegt 100 Pfund, für den Fall, dass Abenteurer es über Land tragen müssen.



### Reit- und Lasttiere

| Tier | Kosten | Bewegungsrate | Traglast |
|---|---|---|---|
| Elefant | 200 GM | 12 m | 1.320 Pfd. |
| Esel oder Maultier | 8 GM | 12 m | 420 Pfd. |
| Kamel | 50 GM | 15 m | 480 Pfd. |
| Mastiff | 25 GM | 12 m | 195 Pfd. |
| Pony | 30 GM | 12 m | 225 Pfd. |
| Reitpferd | 75 GM | 18 m | 480 Pfd. |
| Schlachtroß | 400 GM | 18 m | 540 Pfd. |
| Zugpferd | 50 GM | 12 m | 540 Pfd. |

### Zaumzeug, Harnische und gezogene Fahrzeuge

| Name | Kosten | Gewicht |
|---|---|---|
| Futter (pro Tag) | 5 KM | 10 Pfd. |
| Geschirr und Zaumzeug | 2 GM | 1 Pfd. |
| Karren | 15 GM | 200 Pfd. |
| Kutsche | 100 GM | 600 Pfd. |
| Rossharnisch | x4 | x2 |
| *Sattel* | | |
| Exotisch | 60 GM | 40 Pfd. |
| Militärsattel | 20 GM | 30 Pfd. |
| Packsattel | 5 GM | 15 Pfd. |
| Reitsattel | 10 GM | 25 Pfd. |
| Satteltaschen | 4 GM | 8 Pfd. |
| Schlitten | 20 GM | 300 Pfd. |
| Stallung (pro Tag) | 5 SM | — |
| Streitwagen | 250 GM | 100 Pfd. |
| Wagen | 35 GM | 400 Pfd. |

### Wasserfahrzeuge

| Name | Kosten | Geschwindigkeit |
|---|---|---|
| Galeere | 30.000 GM | 6 km/h |
| Kielboot | 3.000 GM | 1,5 km/h |
| Kriegsschiff | 25.000 GM | 3,75 km/h |
| Langboot | 10.000 GM | 4,5 km/h |
| Ruderboot | 50 GM | 2,25 km/h |
| Segelschiff | 10.000 GM | 3 km/h |

# Handelsgüter

Die meisten Reichtümer bestehen nicht aus Gold. Reichtum wird in Vieh, Getreide, Land, Steuerrechten und dem Recht auf Ressourcen gemessen (wie dem Schürfrecht oder dem Forstrecht). Gilden, Adelige und Edelleute kontrollieren den Handel. Beauftragten Unternehmen wird das Recht verliehen, Handel auf bestimmten Strecken zu betreiben, Schiffe in verschiedene Häfen zu schicken oder festgelegte Waren zu kaufen oder zu verkaufen. Gilden setzen Preise für Güter und Dienstleistungen fest, die sie kontrollieren, und bestimmen, wer diese anbieten darf und wer nicht. Kaufleute tauschen Handelsgüter für gewöhnlich aus, ohne Währungen zu verwenden. Die Handelsgütertabelle zeigt den Wert der am häufigsten getauschten Güter.

### Handelsgüter

| Wert | Güter |
|---|---|
| 1 KM | 1 Pfd. Getreide |
| 2 KM | 1 Pfd. Mehl oder ein Huhn |
| 5 KM | 1 Pfd. Salz |
| 1 SM | 1 Pfd. Eisen oder 1 Quadratmeter Segeltuch |
| 5 SM | 1 Pfd. Kupfer oder 1 Quadratmeter Baumwollstoff |
| 1 GM | 1 Pfd. Ingwer oder eine Ziege |
| 2 GM | 1 Pfd. Zimt oder Pfeffer, oder ein Schaf |
| 3 GM | 1 Pfd. Gewürznelken oder ein Schwein |
| 5 GM | 1 Pfd. Silber oder 1 Quadratmeter Leinen |
| 10 GM | 1 Quadratmeter Seide oder eine Kuh |
| 15 GM | 1 Pfd. Safran oder ein Ochse |
| 50 GM | 1 Pfd. Gold |
| 500 GM | 1 Pfd. Platin |

# Ausgaben

Wenn Abenteurer nicht gerade in die Tiefen eines Gewölbes hinabsteigen, Ruinen erkunden, Schatzhorte plündern oder Krieg gegen die um sich greifende Dunkelheit führen, stellen sie sich der Realität des Alltags. Sogar in den fantastischen Welten von D&D muss jeder Bewohner Grundbedürfnisse wie ein Zuhause, Nahrung und Kleidung befriedigen. Diese Dinge kosten Geld, auch wenn manche Lebensstile höhere Ausgaben verlangen als andere.

## Lebenshaltungskosten

Die folgende Tabelle hilft dir dabei, auf einfache Weise die Kosten für das alltägliche Leben in den fantastischen Welten von D&D abzurechnen. Die Ausgaben für einen bestimmten Lebensstil decken Unterkunft, Essen und Trinken sowie alle sonstigen Bedürfnisse ab. Darüberhinaus sind darin auch die Instandhaltungskosten für deine Ausrüstung enthalten, sodass du jederzeit bereit bist, wenn das Abenteuer ruft.

Am Anfang jeder Woche oder jedes Monats (deine Wahl) kannst du dir einen Lebensstil aus der unten stehenden Tabelle aussuchen und die entsprechenden Kosten begleichen, um diesen zu unterhalten. Die aufgeführten Preise gelten für einen Tag. Um die monatlichen Kosten auszurechnen, multipliziere also einfach den angegebenen Wert mit 30. Dein Lebensstil kann deine gesamte Abenteurerkarriere hindurch gleich bleiben oder sich von Zeit zu Zeit ändern, weil dir mehr oder weniger Geld zur Verfügung steht.

Die Wahl deines Lebensstils hat Konsequenzen. Einen wohlhabenden Lebensstil zu unterhalten, könnte dir helfen, Kontakte mit den Reichen und Mächtigen zu knüpfen, gleichzeitig erhöht sich aber auch die Gefahr eines Überfalls. Umgekehrt bewahrt dich ein ärmlicher Lebensstil vermutlich davor, von Dieben behelligt zu werden, doch verwehrt er dir den Kontakt zu einflussreichen Personen.

### Lebenshaltungskosten

| Lebensstil | Kosten pro Tag |
|---|---|
| Jämmerlich | — |
| Ärmlich | 1 SM |
| Schlecht | 2 SM |
| Einfach | 1 GM |
| Komfortabel | 2 GM |
| Wohlhabend | 4 GM |
| Edel | min. 10 GM |

***Jämmerlich:*** Du lebst in unmenschlichen Verhältnissen. Ohne ein Zuhause schläfst du, wo es sich gerade anbietet (etwa bei bessergestellten Leuten), oder du schleichst dich in eine Scheune, kauerst dich in alte Transportkisten oder suchst Unterschlupf in der freien Natur. Ein derartiger Lebensstil ist mit einigen Gefahren verbunden. Gewalt, Krankheiten und Hunger verfolgen dich, wo immer du hingehst. Jene, die genauso abgebrannt sind wie du, haben es auf deine Rüstung, Waffen und sonstige Ausrüstung abgesehen, da diese für ihre Verhältnisse ein Vermögen wert ist. Der Großteil der Bevölkerung nimmt dich gar nicht wahr.

***Ärmlich:*** Du haust in einem dreckigen Stall, einer Hütte mit matschigem Boden vor den Toren der Stadt oder in einem ungeziefer verseuchten, abrissreifen Haus in einem der schlimmsten Viertel. Du hast zwar Zuflucht vor den Elementen, doch du lebst in einer hoffnungslosen und oft gewalttätigen Umgebung, an Orten, die von Krankheiten, Hunger und Unglück heimgesucht werden. Die meisten Leute nehmen dich nicht wahr und du besitzt nur wenig rechtlichen Schutz. Jemand, der diesen Lebensstil pflegt, hat oft einen schrecklichen Rückschlag erlitten. Er könnte verwirrt, als Aussätziger gebrandmarkt oder krank sein.

***Schlecht:*** In schlechten Verhältnissen zu leben, bedeutet, auf die Annehmlichkeiten einer stabilen Gemeinschaft verzichten zu müssen. Einfaches Essen und simple Unterkunft, zerschlissene Kleidung und unvorhersehbare Verhältnisse prägen diesen ausreichenden, wenn auch eher unangenehmen Lebensstil. Deine Unterkunft könnte ein Raum in einem Wohnhaus oder ein Zimmer über einer Taverne sein. Du genießt einigen rechtlichen Schutz, doch musst dich noch oft mit Gewalt, Verbrechen und Krankheiten auseinandersetzen. Personen mit diesem Lebensstil sind häufig ungelernte Arbeiter, Tagelöhner, Diebe, Söldner oder anderweitig verrufene Gestalten.

***Einfach:*** Ein einfacher Lebensstil ermöglicht dir ein Heim abseits der Elendsviertel und sichert dir den Erhalt deiner Ausrüstung. Du lebst in einem älteren Viertel der Stadt, hast ein Zimmer in einem Gasthof, Tempel oder einer Pension. Du musst nie hungrig oder durstig sein und deine Lebensverhältnisse sind gepflegt, aber schlicht. Zur Bevölkerung mit einem einfachen Lebensstil gehören Soldaten mit Familien, Arbeiter, Gelehrte, Priester, angehende Magier und dergleichen.

***Komfortabel:*** Einen komfortablen Lebensstil zu pflegen, bedeutet, sich schönere Kleidung leisten zu können und mit Leichtigkeit für die Instandhaltung der Ausrüstung aufzukommen. Du lebst in einem kleinen Häuschen in einer beschaulichen Gegend oder in einem Privatzimmer eines feinen Gasthofs. Zu deinem sozialen Umfeld gehören Kaufleute, fähige Handwerker und Offiziere.

***Wohlhabend:*** Wer einen wohlhabenden Lebensstil wählt, entscheidet sich für ein Leben im Luxus. Zwar besitzt du nicht den sozialen Status von Edelleuten und Adeligen, doch ist dein Leben vergleichbar mit dem eines sehr erfolgreichen Kaufmanns, eines bevorzugten Dieners des Adels oder eines Eigentümers einiger kleiner Geschäfte. Du verfügst über eine respektable Behausung, für gewöhnlich ein großräumiges Heim in einem guten Viertel der Stadt oder eine komfortable Suite in einem der besten Gasthöfe. Es ist wahrscheinlich, dass du ein kleines Gefolge aus Dienern unterhältst.

***Edel:*** Du lebst ein Leben voller Überfluss und Komfort und bewegst dich in den Kreisen der mächtigsten Personen einer Gemeinschaft. Deine Unterkunft ist exzellent, vielleicht ein Haus im besten Teil der Stadt oder Räumlichkeiten im besten Gasthof. Du isst in den besten Speiselokalen, unterhältst den fähigsten und angesagtesten Schneider und hast Diener, die sich all deiner Wünsche annehmen. Die Abende verbringst du in Gesellschaft der Reichen und Mächtigen, mit Politikern, Gildenoberhäuptern, Hohepriestern und Edelleuten, bei exklusiven Veranstaltungen, zu denen du selbstverständlich stets eingeladen bist. Allerdings musst du auch mit dem höchsten Maß an Betrug und Verrat umgehen. Je wohlhabender du bist, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, in politische Intrigen verstrickt zu werden, als Ränkeschmied oder Leidtragender.

## Essen, Trinken und Unterkunft

Die Tabelle Essen, Trinken und Unterkunft gibt Preise für einzelne Nahrungsmittel und Übernachtungen in bestimmten Unterkünften an. Diese Kosten sind in deine Lebenshaltungskosten mit eingerechnet.

### Essen, Trinken und Unterkunft

| Name | Kosten |
|---|---|
| *Bier* | |
| Gallone (knapp 4 Liter) | 2 SM |
| Humpen | 4 KM |
| Bankett (pro Person) | 10 GM |
| Brot, Laib | 2 KM |
| Käse, Laib | 1 SM |
| *Übernachtung im Gasthof (pro Tag)* | |
| Ärmlich | 7 KM |
| Schlecht | 1 SM |
| Einfach | 5 SM |
| Komfortabel | 8 SM |
| Wohlhabend | 2 GM |
| Edel | 4 GM |
| *Mahlzeiten (pro Tag)* | |
| Ärmlich | 3 KM |
| Schlecht | 6 KM |
| Einfach | 3 SM |
| Komfortabel | 5 SM |
| Wohlhabend | 8 SM |
| Edel | 2 GM |
| Fleisch, Stück | 3 SM |
| *Wein* | |
| Gewöhnlich (Karaffe) | 2 SM |
| Fein (Flasche) | 10 GM |





### Selbstversorgung

Die Lebensstile, die in diesem Kapitel beschrieben werden, setzen voraus, dass du die Zeit zwischen deinen Abenteuern in einer Stadt verbringst, wo du dir Dienstleistungen gönnst, für Essen und Unterkunft aufkommst und dafür bezahlst, dass man dein Schwert schärft und deine Rüstung repariert. Manche Charaktere bevorzugen es jedoch, ihr Leben fern von der Zivilisation zu verbringen und in der Wildnis für sich selbst zu sorgen, indem sie jagen, Vorräte sammeln und ihre Ausrüstung selbst instand halten. Diesen Lebensstil zu pflegen, erfordert keine einzige Münze, aber Zeit.

Verbringst du die Tage oder Wochen zwischen den Abenteuern mit der Ausübung deines Berufs (siehe Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen"), kannst du dir in einem Dorf oder einer Stadt einen schlechten Lebensstil leisten. Wenn du geübt in der Überlebenskunst bist, kannst du in der Wildnis die Entsprechung eines komfortablen Lebensstils führen.

## Dienstleistungen

Abenteurer können Nichtspielercharaktere dafür bezahlen, ihnen bei einer Vielzahl von Tätigkeiten zu assistieren oder diese ganz zu übernehmen. Die meisten dieser Mietlinge besitzen durchschnittliche Fähigkeiten, während andere Meister ihres Faches sind und einige wenige Experten sogar über spezialisierte Abenteurerfähigkeiten verfügen.

Die grundlegenden Arten von Mietlingen, die in der Tabelle „Dienstleistungen" aufgeführt sind, umfassen jede Person, die eine Ansiedlung bewohnt und eine bestimmte Aufgabe erledigt, wenn die Abenteurer sie dafür bezahlen. Beispielsweise könnte ein Magier einen Zimmermann beauftragen, eine anständige Truhe (samt Miniaturentsprechung) zu fertigen, um sie für den Zauberspruch *Leomunds Geheime Truhe* zu verwenden. Ein Kämpfer könnte einen Schmied dafür bezahlen, ein spezielles Schwert anzufertigen, oder ein Barde einen Schneider, damit dieser exquisite Kleidung für einen anstehenden Auftritt vor dem Grafen herstellt.

Andere Mietlinge erbringen speziellere und gefährlichere Dienste: Etwa ziehen bezahlte Söldner mit in den Kampf, um den Abenteurern in der Schlacht mit einer Hobgoblinarmee beizustehen, oder angeheuerte Gelehrte durchforsten antike Schriftrollen oder betreiben geheimnisvolle Forschungen. Erwirbt ein hochstufiger Abenteurer gar eine Festung, benötigt er einen ganzen Stab an Dienern und Angestellten. Dies kann vom Kastellan über einen Truchsess bis hin zu Arbeitern reichen, welche die Stallungen sauber halten. Diese Mietlinge freuen sich über langfristige Verträge, die Kost und Logis innerhalb der Festung beinhalten.

### Dienstleistungen

| Dienstleistung | Preis |
|---|---|
| Bote oder Kurier | 2 KM pro 1,5 km |
| Brücken- oder Wegzoll | 1 KM |
| *Kutsche oder Wagen* | |
| Von Stadt zu Stadt | 3 KM pro 1,5 km |
| Innerhalb einer Stadt | 1 KM |
| *Mietling* | |
| Ungelernt | 2 SM pro Tag |
| Ausgebildet | 2 GM pro Tag |
| Schiffspassage | 1 SM pro 1,5 km |

Ausgebildete Mietlinge sind jene, die für eine Tätigkeit bezahlt werden, in der sie geübt sind (dazu zählen Waffen, Fertigkeiten und Werkzeuge): ein Kaufmann, ein Handwerker, ein Schreiber und so weiter. Die angegebene Bezahlung ist ein Minimum, manch erfahrener Mietling fordert mehr Geld. Ungelernte Mietlinge werden für Aufgaben angeheuert, die keine besonderen Fähigkeiten erfordern, etwa Arbeiter, Träger oder Hausmädchen.

## Magische Dienstleistungen

Personen, die fähig sind, Zauber zu wirken, fallen nicht in die Kategorie gewöhnlicher Mietlinge. Möglicherweise begegnen die Abenteurer jemandem, der bereit ist, im Tausch gegen bare Münze oder einen Gefallen, Magie anzuwenden. Diese Art von Diensten ist jedoch selten, und es gibt dafür keine festen Preise. Als Regel gilt: Je höher der Grad eines Zaubers, desto schwieriger ist es, jemanden zu finden, der ihn wirkt, und desto mehr kostet es.

Ein Kleriker, Magier oder dergleichen, der einen relativ einfachen Spruch des 1. oder 2. Grades wirken kann (etwa *Wunden heilen* oder *Identifizieren*), findet sich bereits in einem Dorf oder einer kleinen Stadt und veranschlagt zwischen 10 und 50 GM für seine Dienste (plus teurer Materialkomponenten). Jemanden, der bereit ist, gegen Bezahlung einen höhergradigen Spruch zu wirken, trifft man vermutlich nur in einer großen Stadt an, die eine Akademie oder einen berühmten Tempel besitzt.

Ist der Zauberwirker erst einmal ausfindig gemacht, könnte dieser statt einer monetären Bezahlung einen bestimmten Dienst verlangen – einen, den nur Abenteurer zu leisten vermögen, wie etwa das Bergen eines seltenen Gegenstands von einem gefährlichen Ort oder das Durchqueren einer monsterverseuchten Region, um etwas Wichtiges an eine weit entfernte Siedlung zu liefern.

# Tand
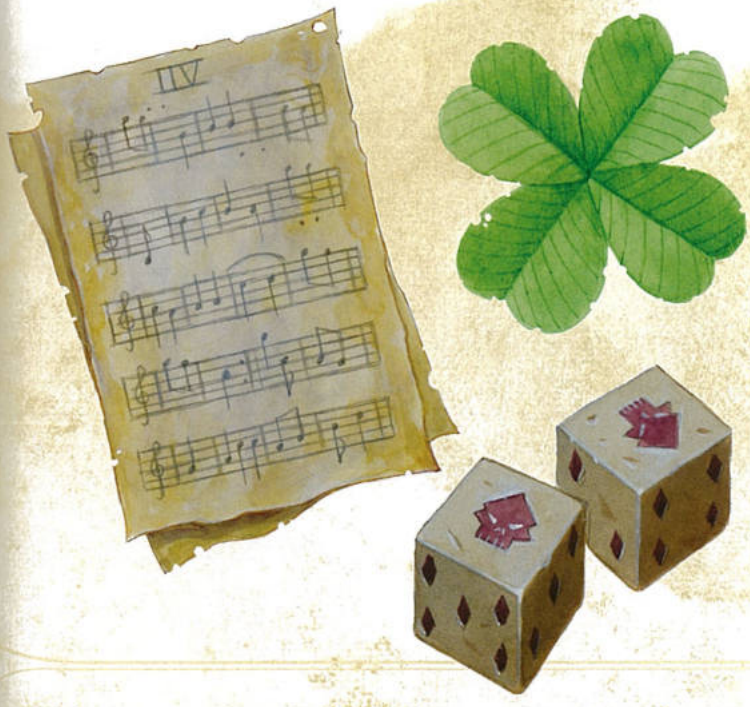
Bei der Erschaffung deines Charakters darfst du mit Hilfe der Tabelle für Tand zufällig einen Gegenstand bestimmen, den du zu Beginn erhältst und der etwas leicht Mystisches besitzt. Der SL kann diese Tabelle verwenden, um Räume in Gewölben auszuschmücken oder die Taschen von Monstern zu füllen.

## Tand

| W100 | Tand |
|---|---|
| 01 | Eine mumifizierte Goblinhand. |
| 02 | Ein Stück Kristall, das im Mondlicht schwach aufglüht. |
| 03 | Eine in einem fremden Land geprägte Goldmünze. |
| 04 | Ein in einer dir unbekannten Sprache verfasstes Tagebuch. |
| 05 | Ein Messingring, der niemals matt wird. |
| 06 | Eine alte Schachfigur aus Glas. |
| 07 | Ein Paar Knochenwürfel, die einen Totenschädel anstelle einer Sechs besitzen. |
| 08 | Eine kleine Götzenskulptur, die eine alptraumhafte Kreatur darstellt und dir beängstigende Träume beschert, wenn du in ihrer Nähe schläfst. |
| 09 | Eine Halskette aus Seil, an der sich vier mumifizierte Elfenfinger befinden. |
| 10 | Der Besitzschein für eine Parzelle Land in einem dir unbekannten Königreich. |
| 11 | Ein Block aus einem unbekannten Material, der etwa 1 Unze schwer ist. |
| 12 | Eine kleine Stoffpuppe, die mit Nadeln gespickt ist. |
| 13 | Der Zahn eines unbekannten Tieres. |
| 14 | Eine riesige Schuppe, vielleicht von einem Drachen. |
| 15 | Eine leuchtend grüne Feder. |
| 16 | Eine alte Wahrsagerkarte, deren Bild dir ähnlich sieht. |
| 17 | Eine Glaskugel mit sich wirbelndem Rauch darin. |
| 18 | Ein pfundschweres Ei mit kräftig roter Schale. |
| 19 | Eine Pfeife, die Seifenblasen entstehen lässt. |
| 20 | Ein Einmachglas mit einem Fetzen Fleisch, das in Konservierungsmittel schwimmt. |
| 21 | Eine kleine von Gnomen hergestellte Spieluhr, die ein Lied spielt, das dich vage an deine Kindheit erinnert. |
| 22 | Eine kleine hölzerne Statuette eines selbstgefälligen Halblings. |
| 23 | Eine Messingkugel, die mit seltsamen Runen verziert ist. |
| 24 | Eine bunte Steinscheibe. |
| 25 | Ein winziges silbernes Abbild eines Rabens. |
| 26 | Ein Beutel, der 47 humanoide Zähne enthält – einer davon ist faulig. |
| 27 | Ein Obsidiansplitter, der sich bei Berührung warm anfühlt. |
| 28 | Die knochige Klaue eines kleinen Drachen, die an einer einfachen Lederhalskette hängt. |
| 29 | Ein Paar alte Socken. |
| 30 | Ein leeres Buch, dessen Seiten weder Tinte, Kreide und Graphit noch jede andere Substanz oder Farbe aufnehmen. |
| 31 | Ein silbernes Abzeichen in Form eines fünfzackigen Sterns. |
| 32 | Ein Messer, das einmal einem Bekannten von dir gehört hat. |
| 33 | Ein Gläschen, das mit abgeschnittenen Fingernägeln gefüllt ist. |
| 34 | Ein rechteckiger Metallapparat mit zwei winzigen Metallschälchen an einem Ende, die Funken sprühen, wenn sie nass werden. |
| 35 | Ein weißer, paillettenbesetzter Handschuh, von der Größe passend für einen Menschen. |
| 36 | Eine Weste mit Hunderten kleinen Taschen. |
| 37 | Ein kleiner, gewichtsloser Stein. |
| 38 | Eine winzige Zeichnung eines Goblins. |
| 39 | Ein leeres Glasfläschchen, das nach Parfüm riecht, wenn man es öffnet. |
| 40 | Ein Edelstein, der wie ein Stück Kohle erscheint, wenn ihn jemand anderes außer dir inspiziert. |
| 41 | Ein Stück Stoff von einem alten Kriegsbanner. |
| 42 | Das Rangabzeichen eines verschollenen Legionärs. |
| 43 | Ein winziges Silberglöckchen ohne Klöppel. |
| 44 | Ein mechanischer Kanarienvogel in einer gnomischen Lampe. |
| 45 | Eine winzige Truhe, die so gearbeitet ist, dass es aussieht, als ob sie an ihrem Boden zahlreiche Beine besäße. |
| 46 | Ein toter Kobold in einer durchsichtigen Glasflasche. |
| 47 | Eine Metalldose, die keine Öffnung hat, aber so klingt, als sei sie mit Flüssigkeit, Sand, Spinnen oder zerbrochenem Glas gefüllt (deine Wahl). |
| 48 | Eine Glaskugel voll Wasser, in der ein aufziehbarer Goldfisch schwimmt. |



| W100 | Tand |
|---|---|
| 49 | Ein Silberlöffel, auf den am Griffende ein „M“ eingraviert ist. |
| 50 | Eine Trillerpfeife, die aus goldfarbenem Holz gemacht ist. |
| 51 | Ein toter Mistkäfer, so groß wie deine Hand. |
| 52 | Zwei Spielzeugsoldaten, von denen einer keinen Kopf mehr besitzt. |
| 53 | Eine kleine Kiste, mit verschiedenen Knöpfen gefüllt. |
| 54 | Eine Kerze, die sich nicht anzünden lässt. |
| 55 | Ein winziger Käfig ohne Tür. |
| 56 | Ein alter Schlüssel. |
| 57 | Eine nicht zu entschlüsselnde Schatzkarte. |
| 58 | Das Heft eines zerbrochenen Schwertes. |
| 59 | Eine Hasenpfote. |
| 60 | Ein Glasauge. |
| 61 | Eine Figur, die eine geheimnisvolle Gestalt darstellt. |
| 62 | Ein silberner Totenschädel in der Größe einer Münze. |
| 63 | Eine Alabastermaske. |
| 64 | Eine Pyramide aus klebrigem schwarzen Räucherwerk, das entsetzlich stinkt. |
| 65 | Eine Schlafmütze, die liebliche Träume beschert, wenn man sie des Nachts trägt. |
| 66 | Ein einzelner Krähenfuß aus Knochen. |
| 67 | Ein goldener Monokelrahmen ohne Linse. |
| 68 | Ein zollgroßer Würfel, bei dem jede Seite in einer anderen Farbe bemalt ist. |
| 69 | Ein kristallener Türknauf. |
| 70 | Ein kleines Päckchen mit rosafarbenem Staub. |
| 71 | Zwei Pergamentseiten mit Musiknoten, ein Bruchstück eines wundervollen Lieds. |
| 72 | Ein silberner, tropfenförmiger Ohrring, der aus einer echten Träne gemacht ist. |
| 73 | Die Schale eines Eis, auf der verstörend detailreich viele leidende Menschen gemalt wurden. |
| 74 | Ein Fächer, der eine schlafende Katze zeigt, wenn man ihn ausbreitet. |
| 75 | Ein Satz Knochenpfeifen. |
| 76 | Ein vierblättriges Kleeblatt, das in einem Buch über Etikette und Benehmen verwahrt wird. |
| 77 | Eine Seite Pergament, auf dem ein komplexer mechanischer Apparat gezeichnet ist. |
| 78 | Eine verzierte Scheide, in die keine Klinge passt, welche dir bisher untergekommen ist. |
| 79 | Die Einladung zu einer Feier, auf der ein Mord verübt wurde. |
| 80 | Ein bronzener, fünfeckiger Stern mit einem eingravierten Rattenkopf in der Mitte. |
| 81 | Ein violettes Taschentuch, in das der Name eines mächtigen Erzmagiers eingestickt ist. |
| 82 | Die Hälfte eines Gebäudeplans: eines Tempels, Schlosses oder eines anderen Bauwerks. |
| 83 | Ein Stück gefalteter Stoff, der zu einer ansehnlichen Mütze wird, wenn man ihn entfaltet. |
| 84 | Ein Einzahlbeleg für ein Konto in einer weit entfernten Stadt. |
| 85 | Ein Tagebuch mit sieben fehlenden Seiten. |
| 86 | Eine leere silberne Schnupftabakdose, in welche die Worte „Süße Träume“ graviert sind. |
| 87 | Ein eisernes heiliges Symbol, das einer unbekannten Gottheit geweiht ist. |
| 88 | Ein Buch, das die Geschichte eines legendären Helden und dessen Aufstieg und Fall erzählt, nur das letzte Kapitel fehlt. |
| 89 | Ein Fläschchen mit Drachenblut. |
| 90 | Ein antiker Pfeil in elfischer Ausführung. |
| 91 | Eine Nadel, die sich nicht verbiegen lässt. |
| 92 | Eine verzierte Brosche nach zwergischer Art. |
| 93 | Eine leere Weinflasche, die ein schmuckvolles Etikett trägt, das besagt: „Des Weinmagiers Winzerei, Roter-Drache-Abfüllung, 331422-W“. |
| 94 | Eine Mosaikfliese mit einer bunten, glasierten Oberfläche. |
| 95 | Eine ausgestopfte Maus. |
| 96 | Eine schwarze Piratenflagge, die einen Drachenschädel und gekreuzten Knochen zeigt. |
| 97 | Eine winzige mechanische Krabbe oder Spinne, die sich bewegt, wenn man nicht hinsieht. |
| 98 | Ein Einmachglas, das Schleim enthält und die Aufschrift „Greifenschmalz“ trägt. |
| 99 | Eine Holzkiste mit einem Keramikboden, in der sich ein Wurm befindet, der an beiden Enden seines Körpers einen Kopf besitzt. |
| 100 | Eine Metallurne mit der Asche eines Helden. |







# Kapitel 6: Anpassungsmöglichkeiten

Das Zusammenspiel von Attributswerten, Volkszugehörigkeit, Klasse und Hintergrund definiert die Fähigkeiten deines Charakters im Spiel. Und die persönlichen Einzelheiten, die du festlegst, unterscheiden ihn von jedem anderen. Selbst innerhalb deiner Klasse und deines Volkes hast du die Möglichkeit, deinen Abenteurer zu individualisieren. Dieses Kapitel ist vor allem für Spieler gedacht, die noch einen Schritt weitergehen wollen – die Erlaubnis des SL vorausgesetzt. Es stellt zwei optionale Regelsätze vor, um deinen Charakter weiter anzupassen: Klassenkombinationen und Talente. Durch Klassenkombinationen bist du in der Lage, Stufen in unterschiedlichen Klassen aufzusteigen und so deren Fähigkeiten miteinander zu verbinden. Talente sind spezielle Merkmale, die du anstelle einer Attributswerterhöhung wählen kannst. Dein SL entscheidet, ob diese Optionen in einer Kampagne zur Verfügung stehen oder nicht.

## Klassenkombinationen

Klassenkombinationen erlauben dir, Stufen in mehreren Klassen zu erlangen. Auf diese Weise kannst du eine individuelle Auswahl von Merkmalen zusammenstellen, die einen Abenteurer bildet, der nicht von den Standardklassen abgedeckt wird. Mit dieser Regel hast du die Wahlmöglichkeit, wann immer du eine Stufe aufsteigst, dies in einer beliebigen Klasse zu tun (für die du die Voraussetzungen erfüllst), statt nur in deiner jetzigen. Die Stufen all deiner Klassen werden zusammengezählt, um deine Charakterstufe zu bestimmen. Wenn du beispielsweise 3 Stufen als Magier und 2 als Kämpfer besitzt, ist deine Charakterstufe 5.

Während du Stufen aufsteigst, könntest du vorrangig ein Mitglied deiner ursprünglichen Klasse bleiben wollen, mit nur einigen Stufen in einer anderen. Vielleicht möchtest du deinen Kurs aber auch vollständig ändern, ohne je auf die Klasse zurückzublicken, die du einst gewählt hast. Du kannst sogar in einer dritten oder vierten Klasse aufsteigen. Verglichen mit einem gleichstufigen Charakter mit nur einer Klasse, gibst du dabei Spezialisierung zugunsten von Vielseitigkeit auf.

### Beispiel für eine Klassenkombination

Gary spielt einen Kämpfer der 4. Stufe. Als sein Charakter genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, um in die 5. Stufe aufzusteigen, entscheidet sich Gary für eine Klassenkombination statt für eine weitere Stufe als Kämpfer. Garys Abenteurer hat viel Zeit mit Daves Schurken verbracht und sogar nebenbei einige Aufträge als Schläger für die ortsansässige Diebesgilde erledigt. Gary wählt eine Klassenkombination aus Kämpfer und Schurke, sodass sein Charakter nun ein Kämpfer der 4. Stufe und ein Schurke der 1. Stufe ist (Schreibweise: Kämpfer 4 / Schurke 1). Sobald sein Charakter genügend Erfahrungspunkte für die 6. Stufe besitzt, kann Gary sich entscheiden, eine weitere Stufe als Kämpfer aufzusteigen (wodurch er zu einem Kämpfer 5 / Schurke 1 werden würde), als Schurke (was ihn zu einem Kämpfer 4 / Schurke 2 macht) oder die erste Stufe in einer dritten Klasse zu erlangen. Vielleicht hat Garys Charakter einen Folianten mit mystischen Lehren gefunden und möchte nun als Magier Erfahrungen sammeln (somit wäre er ein Kämpfer 4 / Schurke 1 / Magier 1).

### Voraussetzungen

Um dich für eine neue Klasse zu qualifizieren, musst du bestimmte Voraussetzungen bei den Attributswerten erfüllen, die sowohl für deine aktuelle als auch die angestrebte Klasse gelten (siehe dazu die Tabelle unten). Beispielsweise muss ein Barbar, der eine Stufe als Druide aufsteigen möchte, sowohl in Stärke als auch in Weisheit einen Wert von 13 oder höher besitzen. Ohne das volle Training der Anfangsklasse müssen Abenteurer über eine schnelle Auffassungsgabe verfügen, um sich die Fähigkeiten einer neuen Klasse anzueignen. Dies wird durch einen überdurchschnittlichen Attributswert ausgedrückt.

#### Voraussetzungen für Klassenkombinationen

| Klasse | Minimaler Attributswert |
|---|---|
| Barbar | Stärke 13 |
| Barde | Charisma 13 |
| Druide | Weisheit 13 |
| Hexenmeister | Charisma 13 |
| Kämpfer | Stärke oder Geschicklichkeit 13 |
| Kleriker | Weisheit 13 |
| Magier | Intelligenz 13 |
| Mönch | Geschicklichkeit 13 und Weisheit 13 |
| Paladin | Stärke 13 und Charisma 13 |
| Schurke | Geschicklichkeit 13 |
| Waldläufer | Geschicklichkeit 13 und Weisheit 13 |
| Zauberer | Charisma 13 |

### Erfahrungspunkte

Die Kosten an Erfahrungspunkten, die für den Aufstieg in eine neue Stufe benötigt werden, hängen von deiner Charakterstufe ab, nicht von der Stufe in einer einzelnen Klasse und sind in Kapitel 1 in der Charakteraufstiegstabelle angegeben. Wenn du also ein Kleriker 6 / Kämpfer 1 bist, musst du ausreichend EP erhalten, um in Stufe 8 aufsteigen zu können, bevor du eine 2. Stufe als Kämpfer oder eine 7. als Kleriker erhältst.

### Trefferpunkte und Trefferwürfel

Du erhältst die Trefferpunkte deiner neuen Klasse, so wie es für Stufen über die 1. hinaus angegeben ist. Die Trefferpunkte für Stufe 1 bekommst du nur, wenn auch deine Charakterstufe 1 ist. Zähle die Trefferwürfel, die du von all deinen Klassen bekommst, für deinen Pool an Trefferwürfeln zusammen. Sind die Trefferwürfel von derselben Art, kannst du sie einfach summieren. Zum Beispiel besitzen sowohl der Kämpfer als auch der Paladin W10 als Trefferwürfel. Wenn du also ein Paladin 5 / Kämpfer 5 bist, stehen dir 10W10 zur Verfügung. Verleihen deine Klassen dir unterschiedliche Arten von Trefferwürfeln, solltest du sie getrennt voneinander notieren. Als Paladin 5 / Kleriker 5 erlangst du beispielsweise 5W10 von deiner Stufe als Paladin und 5W8 von der des Klerikers.

### Übungsbonus

Dein Übungsbonus basiert immer auf deiner gesamten Charakterstufe, so wie es in der Charakteraufstiegstabelle in Kapitel 1 angegeben ist, und nicht auf der Stufe in einer

einzelnen Klasse. Wenn du beispielsweise ein Kämpfer 3 / Schurke 2 bist, hast du den Übungsbonus eines Charakters der 5. Stufe, der +3 beträgt.

## Übung

Erlangst du die 1. Stufe in einer Klasse, die nicht deine Anfangsklasse ist, bist du nur in einigen anfänglichen Bereichen der neuen Klasse geübt. Welche das sind, kannst du der folgenden Tabelle entnehmen.

### Übung für Klassenkombinationen

| Klasse | Übung durch Klassenkombination |
|---|---|
| Barbar | Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen |
| Barde | Leichte Rüstung, eine Fertigkeit deiner Wahl, ein Musikinstrument deiner Wahl |
| Druide | Leichte Rüstung, mittelschwere Rüstung, Schilde (Rüstungen und Schilde dürfen nicht aus Metall sein) |
| Hexenmeister | Leichte Rüstung, einfache Waffen |
| Kämpfer | Leichte Rüstung, mittelschwere Rüstung, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen |
| Kleriker | Leichte Rüstung, mittelschwere Rüstung, Schilde |
| Magier | — |
| Mönch | Einfache Waffen, Kurzschwerter |
| Paladin | Leichte Rüstung, mittelschwere Rüstung, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen |
| Schurke | Leichte Rüstung, eine Fertigkeit aus der Liste dieser Klasse, Diebeswerkzeug |
| Waldläufer | Leichte Rüstung, mittelschwere Rüstung, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen, eine Fertigkeit aus der Liste dieser Klasse |
| Zauberer | — |

## Klassenmerkmale

Steigst du in einer Klasse eine neue Stufe auf, erhältst du deren sämtliche Merkmale für die jeweilige Stufe. Die Anfangsausrüstung einer Klasse bekommst du allerdings nicht. Einige Merkmale haben bei Klassenkombinationen zusätzliche Regeln, die beachtet werden müssen. Dies betrifft Göttliche Macht fokussieren, Zusätzlicher Angriff, Ungerüstete Verteidigung und Zauberwirken.

### Göttliche Macht fokussieren

Verfügst du bereits über das Merkmal Göttliche Macht fokussieren, wenn du eine Stufe in einer anderen Klasse aufsteigst, die dir ebenfalls dieses Merkmal verleiht, erhältst du zwar die neuen Effekte von Göttliche Macht fokussieren, aber keine zusätzlichen Anwendungen. Zusätzliche Anwendungen erlangst du nur, wenn du eine Klassenstufe erreichst, die dies ausdrücklich besagt. Bist du beispielsweise ein Kleriker 6 / Paladin 4 kannst du aufgrund deiner Stufe als Kleriker Göttliche Macht fokussieren zweimal einsetzen, bevor du rasten musst. Wenn du Göttliche Macht fokussieren einsetzt, kannst du frei zwischen den Effekten wählen, die dir von deinen Klassen verliehen werden.

### Zusätzlicher Angriff

Erlangst du das Merkmal Zusätzlicher Angriff von mehr als einer Klasse, addieren sich die erhaltenen Angriffe nicht. Du kannst mit dieser Fähigkeit nicht mehr als zwei Angriffe ausführen, außer dies wird ausdrücklich beschrieben (wie es bei der Kämpfervariante dieses Merkmals der Fall ist). Gleichermaßen bekommst du als Hexenmeister durch die Schauerliche Anrufung Dürstende Klinge keinen weiteren Angriff, wenn du bereits Zusätzlicher Angriff besitzt.

### Ungerüstete Verteidigung

Wenn du bereits über das Merkmal Ungerüstete Verteidigung verfügst, kannst du es nicht erneut durch eine andere Klasse erhalten.

### Zauberwirken

Deine Fähigkeit, Zauber zu wirken, hängt teilweise von den kombinierten Stufen deiner zauberwirkenden Klassen ab und teilweise von deren einzelnen Stufen. Sobald du das Merkmal Zauberwirken durch mehr als eine Klasse erlangst, wendest du die unten aufgeführten Regeln an. Wenn du eine Klassenkombinationen mit nur einer einzigen zauberwirkenden Klasse gewählt hast, benutzt du deren Regeln zum Zaubern.

***Bekannte Zauber und vorbereitete Zauber:*** Du bestimmst für jede Klasse separat, welche Zauber dir bekannt sind und welche du vorbereitest, als ob du jeweils nur diese einzelne Klasse besitzen würdest. Wenn du ein Waldläufer 4 / Magier 3 bist, kennst du beispielsweise drei Waldläuferzauber des 1. Grades auf Grundlage deiner Waldläuferklasse sowie als Magier drei Magierzaubertricks. Weiterhin enthält dein Zauberbuch zehn Magierzauber, von denen zwei den 2. Grad haben können (die beiden, die du erhalten hast, als du in die 3. Stufe als Magier aufgestiegen bist). Falls deine Intelligenz mindestens 16 beträgt, kannst du sechs Magierzauber aus deinem Zauberbuch vorbereiten.

Jeder Zauber, den du kennst und vorbereitest, ist mit einer deiner Klassen verbunden. Wenn du einen Zauber wirkst, wendest du also das Merkmal Zauberwirken dieser Klasse an. Ebenso verfährst du mit dem Zauberfokus: Dieser kann nur für die jeweils damit verbundenen Zauber der entsprechenden Klasse verwendet werden.

***Zauberplätze:*** Wie viele Zauberplätze dir zur Verfügung stehen, ermittelst du, indem du deine Stufen als Barde, Kleriker, Druide, Zauberer und Magier zusammenzählst, die Hälfte der Stufen (abgerundet) als Paladin und Waldläufer addierst und ein Drittel deiner Stufen als Kämpfer oder Schurke (abgerundet) dazurechnest, falls du die Variante Mystischer Ritter oder Arkaner Betrüger gewählt hast. Anhand dieser summierten Stufe kannst du in der Tabelle „Klassenkombinationen für Zauberwirker" bestimmen, wie viele Zauberplätze welchen Grades du besitzt.

Kombinierst du mehr als eine zauberwirkende Klasse miteinander, erhältst du möglicherweise Zauberplätze eines höheren Grades als der jener Zauber, die dir bekannt sind und die du vorbereiten kannst. Diese Zauberplätze kannst du zwar benutzen, aber nur für Zauber eines niedrigeren Grades. Zauber (wie *Brennende Hände*), die einen verstärkten Effekt haben, wenn sie mit einem höheren Zauberplatz gewirkt werden, können auf diese Weise verstärkte Effekte hervorrufen, obwohl du keine Zauber dieses höheren Grades besitzt. Bist du zum Beispiel der eingangs erwähnte Waldläufer 4 / Magier 3, zählst du zur Bestimmung deiner Zauberplätze als Charakter der 5. Stufe. Du besitzt also vier Zauberplätze des 1. Grades, drei des 2. Grades und zwei des 3. Grades. Jedoch kennst du weder Zauber des 3. Grades noch Waldläuferzauber des 2. Grades. Du kannst allerdings die Zauberplätze dieser höheren Grade verwenden, um die dir bekannten Zauber zu wirken und auch deren potenziell verstärkte Effekte zu nutzen.

***Paktmagie:*** Hast du neben dem Hexenmeister noch eine andere zauberwirkende Klasse gewählt, kannst du deine Zauberplätze, die du aus dem Merkmal Paktmagie erhältst, auch zum Wirken von Zaubern verwenden, die dir aus einer anderen Klasse zur Verfügung stehen. Außerdem darfst du die Zauberplätze, die du durch andere zauberwirkende Klassen bekommst, auch verwenden, um dir bekannte Hexenmeisterzauber zu wirken.

**Klassenkombinationen für Zauberwirker: Zauberplätze nach Graden**

| Stufe | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

# Talente

Ein Talent repräsentiert eine Begabung oder Expertise, die deinem Charakter spezielle Fähigkeiten verleiht. Es verkörpert über eine Klasse hinausgehendes Training und Erfahrungen.

Auf bestimmten Stufen erhältst du durch deine Klasse eine Attributswerterhöhung. Die optionale Regel für Talente erlaubt es dir, diese Erhöhung auszulassen und stattdessen ein Talent zu wählen, dessen Voraussetzungen du erfüllst. Du kannst jedes Talent nur einmal erlangen, außer in dessen Beschreibung steht etwas Gegenteiliges.

Solltest du jemals die Voraussetzungen für ein Talent nicht mehr erfüllen, kannst du es so lange nicht nutzen, bis du diese wieder erfüllst. Für das Talent Ringer benötigst du beispielsweise eine Stärke von 13 oder höher. Sinkt dein Attributswert etwa durch einen Fluch unter 13, erhältst du erst wieder die Vorzüge dieses Talents, wenn deine Stärke wiederhergestellt ist.

## Armbrustexperte

Dank deines ausgiebigen Trainings mit der Armbrust erhältst du folgende Vorzüge:

- Du ignorierst die Eigenschaft Laden bei Armbrüsten, mit denen du geübt bist.
- Du bist nicht im Nachteil bei Fernkampfangriffen, die du innerhalb von 1,50 m zu einer feindlichen Kreatur ausführst.
- Wenn du deine Angriffsaktion für einen Angriff mit einer einhändigen Waffe nutzt, kannst du deine Bonusaktion aufwenden, um mit einer Handarmbrust anzugreifen, die du hältst.

## Athlet

Du hast dich ausgiebigem körperlichen Training unterworfen und erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deine Stärke oder Geschicklichkeit um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Wenn du den Zustand liegend hast, kostet dich das Aufstehen nur 1,50 m deiner Bewegungsrate.
- Klettern kostet dich keine zusätzliche Bewegungsrate.
- Du kannst aus dem Lauf weit- und hochspringen, nachdem du 1,50 m zurückgelegt hast, anstatt den üblichen 3 m.

## Aufmerksam

Da dir Einzelheiten in deiner Umgebung schnell auffallen, erhältst du die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deine Intelligenz oder Weisheit um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Du bist in der Lage, von den Lippen zu lesen. Wenn du den Mund einer Kreatur sehen kannst, während diese in einer Sprache spricht, die du verstehst, kannst du abschätzen, was sie sagt.
- Du besitzt einen +5 Bonus auf deinen passiven Weisheits- (Wahrnehmung) und passiven Intelligenzwert (Nachforschungen).

## Begabt

Du bist in einer beliebigen Kombination aus drei Fertigkeiten und/oder Werkzeugen deiner Wahl geübt.

## Belastbar

Suche dir ein Attribut aus. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Der gewählte Attributswert steigt um 1 Punkt, bis auf ein Maximum von 20 Punkten.
- Du erhältst Übung in Rettungswürfen mit dem gewählten Attribut.

## Berittener Kampf

Du bist ein gefährlicher Gegner, wenn du beritten bist. Solange du im Sattel sitzt und nicht kampfunfähig bist, erhältst du die folgenden Vorzüge:

- Du bist bei jedem Nahkampfangriffswurf gegen unberittene Kreaturen im Vorteil, wenn sie kleiner sind als dein Reittier.
- Du kannst Angriffe, die auf dein Reittier zielen, auf dich umleiten.
- Wenn dein Reittier von Effekten betroffen wird, die ihm einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlauben, um nur den halben Schaden zu erleiden, nimmt es bei einem Erfolg keinen Schaden und nur den halben bei einem Misserfolg.

## Defensiver Duellant

*Voraussetzung: Geschicklichkeit 13 oder höher*

Du hast deine Fähigkeiten perfektioniert, bestimmte Waffen zur Verteidigung einzusetzen. Wenn du eine Waffe mit der Eigenschaft Finesse führst, im Umgang mit dieser geübt bist und eine andere Kreatur dich mit einem Nahkampfangriff attackiert, kannst du deine Reaktion verwenden, um für diesen Angriff deinen Übungsbonus auf deine Rüstungsklasse zu addieren.

## Eingeweihter der Magie

Wähle eine Klasse: Barde, Druide, Kleriker, Magier, Hexenmeister oder Zauberer. Du lernst aus der Spruchliste der entsprechenden Klasse zwei beliebige Zaubertricks sowie einen Zauber des 1. Grades deiner Wahl.

Mit diesem Talent darfst du den Zauber einmal auf dem niedrigsten Grad wirken. Du musst eine lange Rast beenden, bevor du den Zauber erneut auf diese Weise einsetzen kannst. Das Attribut zum Zauberwirken hängt von der gewählten Klasse ab: Charisma für Barde, Hexenmeister und Zauberer, Weisheit für Druide und Kleriker sowie Intelligenz für Magier.



## Elementarer Adept

*Voraussetzung: Fähigkeit, mindestens einen Zauber zu wirken*

Wähle eine der folgenden Schadensarten: Feuer, Kälte, Blitz, Säure oder Schall. Deine Zauber ignorieren Resistenzen der gewählten Schadensart. Zusätzlich darfst du bei Zaubern, welche die entsprechende Schadensart verursachen, jede gewürfelte 1 beim Schadenswurf wie eine 2 behandeln. Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen, musst jedoch jedes Mal eine andere Schadensart nehmen.

## Gewölbeforscher

Du bist versiert im Aufspüren von versteckten Fallen und Geheimtüren, die man in vielen Gewölben findet, und genießt folgende Vorzüge:

- Du bist im Vorteil, wenn du Rettungswürfe ablegst, um Fallen auszuweichen oder ihren Effekten zu widerstehen.
- Du bist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung) und Intelligenz (Nachforschungen), um Geheimtüren zu finden beziehungsweise wahrzunehmen.
- Du besitzt eine Resistenz gegen Schaden, der von Fallen verursacht wird.
- Wenn du dich mit Reisetempo fortbewegst, leidest du nicht unter dem -5 Abzug auf deinen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung).

## Glückspilz

Du hast ausgesprochenes Glück, und das immer im richtigen Moment. Mit diesem Talent verfügst du über drei Glückspunkte. Immer wenn du einen Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf ablegst, kannst du einen Glückspunkt verbrauchen, um einen zusätzlichen W20 zu würfeln. Suche dir aus, welches Ergebnis der beiden W20 für den Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf verwendet werden soll. Du kannst dich entscheiden, den Glückspunkt erst zu verwenden, nachdem du gewürfelt hast, musst es jedoch, bevor die Auswirkungen des Wurfs in Kraft treten.

Außerdem kannst du einen deiner Glückspunkte aufwenden, wenn ein Angriffswurf gegen dich ausgeführt wird. Würfle mit einem W20 und suche dir aus, ob dein Würfelergebnis oder das des Angreifers für den Angriffswurf verwendet werden soll. Wenn mehr als eine Kreatur Glückspunkte verwenden, um einen Wurf zu beeinflussen, heben sich diese gegenseitig auf. Es wird also mit überhaupt keinem zusätzlichen Würfel gewürfelt. Alle verbrauchten Glückspunkte stehen dir nach Beenden einer langen Rast wieder zur Verfügung.

## Heiler

Du bist ein fähiger Mediziner, was dir erlaubt, Wunden rasch zu behandeln und deine Verbündeten schnell wieder kampfbereit zu machen. Du erhältst folgende Vorzüge:

- Wenn du eine Heilerausrüstung einsetzt, um eine sterbende Kreatur zu stabilisieren, erhält sie zusätzlich 1 Trefferpunkt zurück.
- Als Aktion kannst du eine Anwendung der Heilerausrüstung aufbrauchen, um eine Kreatur zu behandeln und bei ihr 1W6 + 4 Trefferpunkte wiederherzustellen + so viele Trefferpunkte, wie es ihrer maximalen Anzahl an Trefferwürfeln entspricht. Die Kreatur kann erst erneut mit diesem Talent geheilt werden, nachdem sie eine kurze oder lange Rast beendet hat.

## Inspirierender Anführer

*Voraussetzung: Charisma 13 oder höher*

Verbringst du 10 Minuten damit, deine Kameraden zu inspirieren, kannst du ihre Entschlossenheit zu kämpfen stärken. Wähle bis zu sechs verbündete Kreaturen (du darfst auch dich selbst bestimmen), die sich innerhalb von 9 m befinden, dich hören oder sehen können und dich verstehen. Jede dieser Kreaturen erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Stufe + deines Charismamodifikators. Eine Kreatur kann durch dieses Talent erst wieder temporäre Trefferpunkte erhalten, wenn sie eine kurze oder lange Rast beendet hat.

## Kampferprobter Zauberwirker

*Voraussetzung: Fähigkeit, mindestens einen Zauber zu wirken*

Du hast trainiert, Zauber mitten im Kampf zu wirken, wodurch du Techniken erlernt hast, die dir folgende Vorzüge gewähren:

- Du bist bei Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil, um beim Erleiden von Schaden nicht die Konzentration auf einen Zauber zu verlieren.
- Du kannst die Gestenkomponenten von Zaubern auch dann ausführen, wenn du eine Waffe oder einen Schild in einer oder beiden Händen hältst.
- Provoziert die Bewegung einer feindlichen Kreatur einen Gelegenheitsangriff von dir, kannst du als Reaktion einen Zauber auf die Kreatur wirken, anstatt einen Angriff auszuführen. Der Spruch muss einen Zeitaufwand von einer Aktion haben und darf nur diese Kreatur als Ziel haben.

## Kneipenschläger

Du bist an Raufereien gewöhnt und fähig, mit allem zu kämpfen, was dir gerade in die Finger kommt. Du erhältst folgende Vorzüge:

- Erhöhe deine Stärke oder Konstitution um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Du bist geübt im Umgang mit improvisierten Waffen.
- Deine waffenlosen Schläge verursachen 1W4 Schaden.
- Wenn du eine Kreatur in deinem Zug mit einer improvisierten Waffe oder einem waffenlosen Schlag triffst, kannst du deine Bonusaktion für den Versuch verwenden, mit dem Ziel zu ringen.

## Leichtfüssig

Du bist außergewöhnlich schnell und agil, was dir die folgenden Vorzüge verleiht:

- Deine Bewegungsrate erhöht sich um 3 m.
- Wenn du die Rennenaktion nutzt, kostet dich schwieriges Gelände in dieser Runde keine zusätzliche Bewegungsrate.
- Führst du einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur aus, provozierst du für den Rest des Zuges von dieser keinen Gelegenheitsangriff, ob du triffst oder nicht.

## Leicht gerüstet

Du hast trainiert, in leichten Rüstungen zu kämpfen, und erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deine Stärke oder Geschicklichkeit um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Du bist geübt im Umgang mit leichten Rüstungen.

## Linguist

Du hast Sprachen und Geheimschriften studiert, wodurch du diese Vorzüge erhältst:

- Erhöhe deine Intelligenz um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Du erlernst drei Sprachen deiner Wahl.
- Du bist in der Lage, Geheimschriften zu entwerfen. Andere können deine Geheimschriften nicht entziffern, bis du es ihnen beigebracht hast, sie einen Intelligenzwurf bestehen (der SG entspricht deinem Intelligenzwert + deinem Übungsbonus) oder sie Magie anwenden, um die Schrift zu entschlüsseln.

## Magiertöter

Du hast Techniken erlernt, die im Nahkampf gegen Zauberwirker hilfreich sind, und erhältst dadurch folgende Vorzüge:

- Wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m einen Zauber wirkt, kannst du deine Reaktion nutzen, um einen Nahkampf-Waffenangriff gegen diese Kreatur auszuführen.
- Kreaturen, die sich auf Zauber konzentrieren, sind beim Rettungswurf zum Aufrechterhalten der Konzentration im Nachteil, wenn du ihnen Schaden zufügst.
- Du bist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche, die von Kreaturen innerhalb von 1,50 m gewirkt werden.

## Meister der Kampfkunst

Du hast ein intensives Kampftraining absolviert, das dir erlaubt, spezielle Kampfmanöver auszuführen. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Du lernst zwei Manöver deiner Wahl, die dem Kampfmeister-Archetypen der Kämpferklasse zur Verfügung stehen. Wenn das Kampfmanöver, das du anwendest, vom Ziel einen Rettungswurf verlangt, um Effekten des Manövers zu widerstehen, ist der SG des Rettungswurfs gleich 8 + deinem Übungsbonus + deinem Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator (deine Wahl).
- Du erhältst einen Überlegenheitswürfel, der ein W6 ist. (Besitzt du bereits Überlegenheitswürfel, wird der W6 diesen hinzugefügt). Dieser Würfel wird verwendet, um deine Manöver zu verstärken und gilt nach der Anwendung als verbraucht. Alle verbrauchten Überlegenheitswürfel stehen dir nach Beenden einer kurzen oder langen Rast wieder zur Verfügung.

## Meister der mittelschweren Rüstungen

*Voraussetzung: geübt im Umgang mit mittelschweren Rüstungen*

Du hast den Kampf in mittelschweren Rüstungen gemeistert und erhältst die folgenden Vorzüge:

- Du bist durch das Tragen von mittelschweren Rüstungen bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) nicht im Nachteil.
- Wenn du eine mittelschwere Rüstung trägst und eine Geschicklichkeit von 16 oder höher besitzt, darfst du 3 Punkte anstatt 2 auf deine Rüstungsklasse addieren.

## Meister der schweren Rüstungen

*Voraussetzung: geübt im Umgang mit schweren Rüstungen*

Du hast den Kampf in schweren Rüstungen gemeistert und erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deine Stärke um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Solange du schwere Rüstungen trägst, wird der Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden nicht-magischer Waffen um 3 Punkte reduziert.

## Meisterschaft schwerer Waffen

Du hast gelernt, das Gewicht von Waffen zu deinem Vorteil zu nutzen, wodurch die Wucht deiner Hiebe verstärkt wird. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Wenn du in deinem Zug einen kritischen Treffer mit einer Nahkampfwaffe erzielst oder eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe auf 0 Trefferpunkte reduzierst, kannst du deine Bonusaktion aufwenden, um einen weiteren Nahkampfangriff durchzuführen.
- Bevor du einen Nahkampfangriff mit einer schweren Waffe ausführst, in deren Umgang du geübt bist, kannst du dich dazu entscheiden, einen Malus von −5 auf den Angriffswurf hinzunehmen, um den verursachten Schaden bei einem Treffer um 10 zu erhöhen.

## Mittelschwer gerüstet

*Voraussetzung: geübt im Umgang mit leichten Rüstungen*

Du hast trainiert, in mittelschweren Rüstungen und mit Schilden zu kämpfen, und erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deine Stärke oder Geschicklichkeit um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Du bist im Umgang mit mittelschweren Rüstungen und Schilden geübt.

## Ringer

*Voraussetzung: Stärke 13 oder höher*

Du hast dir beigebracht, dich im Ringkampf durchzusetzen, wodurch du die folgenden Vorzüge erhältst:

- Du bist bei Angriffswürfen gegen Kreaturen im Vorteil, die du gepackt hast.
- Du kannst deine Aktion dazu verwenden, eine Kreatur, die du gepackt hast, festzusetzen. Lege dazu einen zweiten Ringkampfwurf ab. Wenn dieser erfolgreich ist, erhaltet ihr beide den Zustand festgesetzt, bis der Zustand gepackt endet.

## Ritualwirker

*Voraussetzung: Intelligenz oder Weisheit 13 oder höher*

Du hast dir eine Reihe von Zaubern angeeignet, die du als Rituale wirken kannst. Diese Zauber werden in einem Ritualbuch niedergeschrieben, welches du in der Hand halten musst, während du eines dieser Rituale ausführst.

Wenn du dieses Talent wählst, erhältst du ein Ritualbuch, das zwei Zauber des 1. Grades enthält (deiner Wahl). Entscheide dich für eine der folgenden Klassen: Barde, Druide, Kleriker, Magier, Hexenmeister oder Zauberer. Du musst dir deine zwei Zauber aus der Spruchliste dieser Klasse aussuchen, und sie müssen als Ritual gekennzeichnet sein. Die gewählte Klasse bestimmt auch das zum Zauberwirken relevante Attribut: Charisma für Barden, Hexenmeister und Zauberer, Weisheit für Druiden und Kleriker sowie Intelligenz für Magier.

Findest du einen Zauber in geschriebener Form, etwa auf einer Spruchrolle oder im Zauberbuch eines Magiers, kannst du versuchen, ihn in dein Ritualbuch zu übertragen. Der Zauber muss in der Spruchliste der gewählten Klasse vorkommen und sein Grad darf nicht mehr als die Hälfte deiner Stufe (aufgerundet) betragen. Außerdem muss der Zauber als Ritual gekennzeichnet sein. Der Vorgang des Kopierens dauert 2 Stunden pro Grad des Zaubers und kostet 50 GM pro Grad. Die Kosten repräsentieren sowohl Materialkomponenten, die du bei den Versuchen verbrauchst, den Zauber zu meistern, als auch spezielle Tinte, die du zum Aufschreiben benötigst.

## Scharfer Verstand

Du bist außergewöhnlich gut darin, dir Zeiten, Richtungen und Einzelheiten einzuprägen, und erhältst folgende Vorzüge:

- Erhöhe deine Intelligenz um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Du weißt immer, wo Norden ist.
- Du weißt immer, wie viele Stunden es zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang sind.
- Du kannst dich genau an alles erinnern, was du im vergangenen Monat gesehen oder gehört hast.

## Scharfschütze

Du bist ein Meister im Fernkampf und kannst Schüsse ausführen, die anderen unmöglich sind. Du erhältst folgende Vorzüge:

- Du bist beim Angriffswurf nicht im Nachteil, wenn du ein Ziel angreifst, das sich weiter entfernt befindet als die Grundreichweite deiner Waffe.
- Deine Fernkampfangriffe ignorieren Teil- und Dreivierteldeckung.
- Bevor du einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe ausführst, in deren Umgang du geübt bist, kannst du dich entscheiden, einen Malus von −5 auf den Angriffswurf hinzunehmen, um den verursachten Schaden bei einem Treffer um 10 zu erhöhen.

## Schauspieler

Da du äußerst bewandert in den Künsten der Nachahmung und der Darstellung bist, erhältst du die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe dein Charisma um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Du bist bei Würfen auf Charisma (Täuschen) und Charisma (Auftreten) im Vorteil, wenn du dich als eine andere Person ausgeben willst.
- Du bist in der Lage, die Stimme einer anderen Person oder die Laute einer Kreatur nahezu perfekt nachzuah-



men. Dazu musst du dem Ziel mindestens 1 Minute lang zugehört haben. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen deinen Wurf auf Charisma (Täuschen) lässt den Zuhörer die Täuschung bemerken.

## Schildmeister

Du hast gelernt, Schilde nicht nur zur Verteidigung, sondern auch zum Angriff zu nutzen. Du erhältst die folgenden Vorzüge, solange du einen Schild führst:

- Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion wählst, kannst du deine Bonusaktion dazu verwenden, eine Kreatur innerhalb von 1,50 m mit deinem Schild zurückzustoßen.
- Solange du nicht kampfunfähig bist, kannst du den Rüstungsklassebonus deines Schildes zu jedem Geschicklichkeitsrettungswurf addieren, den du aufgrund eines Zaubereffekts oder dem einer anderen schädlichen Quellen ablegen musst. Diese Effekte dürfen nur dich betreffen.
- Wirst du von einem Effekt betroffen, der dir erlaubt, durch einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf nur den halben Schaden zu nehmen, kannst du deine Reaktion aufwenden, um bei einem gelungenen Rettungswurf keinen Schaden zu erleiden.

## Schleicher

*Voraussetzung: Geschicklichkeit 13 oder höher*

Du bist ein Experte darin, durch die Schatten zu schleichen, und erhältst folgende Vorzüge:

- Du kannst versuchen, dich zu verstecken, auch wenn du nur leicht verschleiert bist.
- Wenn du vor einer Kreatur versteckt bist und mit einem Fernkampfangriff verfehlst, offenbart der Angriff nicht deine Position.
- Dämmriges Licht sorgt nicht dafür, dass du bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung) im Nachteil bist, wenn sie von Sicht abhängen.

## Schwer gepanzert

*Voraussetzung: geübt im Umgang mit mittelschweren Rüstungen*

Du hast trainiert, in schweren Rüstungen zu kämpfen, und erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deine Stärke um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Du bist geübt im Umgang mit schweren Rüstungen.

## Stangenwaffenmeister

Du bist versiert im Kampf mit Stangenwaffen und erhältst die folgenden Vorzüge:

- Wenn du die Angriffsaktion wählst und nur mit einer Glefe, Hellebarde oder einem Kampfstab angreifst, kannst du deine Bonusaktion aufwenden, um einen weiteren Angriff mit dem anderen Ende der Waffe auszuführen. Dieser Angriff verwendet denselben Attributsmodifikator wie der erste und verursacht 1W4 Wuchtschaden.
- Solange du eine Glefe, Hellebarde, Pike oder einen Kampfstab führst, provozieren andere Kreaturen einen Gelegenheitsangriff durch dich, wenn sie sich in Reichweite der Waffe begeben.

## Stürmer

Wenn du deine Aktion verwendest, um zu spurten, kannst du als Bonusaktion einen Nahkampfangriff ausführen oder eine Kreatur wegstoßen. Hast du vor dieser Bonusaktion mindestens 3 m in einer geraden Linie zurückgelegt, erhältst du entweder einen Bonus von +5 auf den Schadenswurf (wenn du den Nahkampfangriff gewählt hast und triffst) oder du stößt das Ziel bis zu 3 m von dir weg (wenn du dich entschieden hast, den Gegner wegzustoßen, und erfolgreich bist).

## Wachsam

Du hältst immer Ausschau nach Gefahren und erhältst folgende Vorzüge:

- Du erhältst einen Bonus von +5 auf Initiative.
- Du kannst nicht überrascht werden, solange du bei Bewusstsein bist.
- Kreaturen, die du nicht sehen kannst, sind nicht im Vorteil bei Angriffswürfen gegen dich.

## Wächter

Du hast die Technik gemeistert, jegliche Lücke in der Verteidigung deines Gegners zu nutzen, und erhältst folgende Vorzüge:

- Wenn du eine Kreatur mit einem Gelegenheitsangriff triffst, wird die Bewegungsrate der Kreatur für den restlichen Zug auf 0 reduziert.
- Kreaturen provozieren Gelegenheitsangriffe durch dich, obwohl sie die Aktion Rückzug gewählt haben, bevor sie deine Reichweite verlassen.
- Wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m ein anderes Ziel als dich angreift (und das Ziel dieses Talent nicht besitzt), kannst du deine Reaktion aufwenden, um einen Nahkampf-Waffenangriff gegen diese Kreatur auszuführen.

## Waffenmeister

Du hast ausgiebig mit einer Vielzahl an Waffen geübt und erhältst folgende Vorzüge:

- Erhöhe deine Stärke oder Geschicklichkeit um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Du bist geübt im Umgang mit vier Waffen deiner Wahl. Jede muss eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe sein.

## Widerstandsfähig

Du bist hartgesotten und standhaft, wodurch du folgende Vorzüge erhältst:

- Erhöhe deine Konstitution um 1 Punkt, bis zu einem maximalen Attributswert von 20.
- Wenn du mit einem Trefferwürfel Trefferpunkte regenerierst, erhältst du minimal immer so viele Trefferpunkte, wie es dem Doppelten deines Konstitutionsmodifikators entspricht (mindestens 2).

## Wilder Angreifer

Einmal pro Zug darfst du bei einem erfolgreichen Nahkampf-Waffenangriff den Schaden ein zweites Mal auswürfeln und wählen, welches Ergebnis angewendet wird.

## Zäh

Du bist zäh wie Leder. Mit der Wahl dieses Talents erhöht sich dein Trefferpunktemaximum einmalig um das Doppelte deiner Stufe. Immer wenn du danach eine Stufe aufsteigst, erhöht sich dein Trefferpunktemaximum um weitere 2 Punkte.

## Zielgenauer Zauberschütze

*Voraussetzung: Fähigkeit, mindestens einen Zauber zu wirken*

Du hast Techniken gelernt, um die Angriffe mit bestimmten Zaubern zu verbessern, wodurch du die folgenden Vorzüge erhältst:

- Wenn du einen Zauber wirkst, der einen Angriffswurf verlangt, wird dessen Reichweite verdoppelt.
- Deine Angriffszauber ignorieren Teil- und Dreivierteldeckung.
- Du lernst einen Zaubertrick, der einen Angriffswurf erfordert. Wähle einen Zaubertrick aus der Spruchliste des Barden, Druiden, Klerikers, Magiers, Hexenmeisters oder Zauberers. Dein relevantes Attribut zum Zauberwirken hängt von der gewählten Spruchliste ab: Charisma für Barden, Hexenmeister und Zauberer, Weisheit für Druiden und Kleriker sowie Intelligenz für Magier.

## Zwei-Waffen-Kämpfer

Du hast die Kunst gemeistert, mit zwei Waffen gleichzeitig zu kämpfen, und genießt folgende Vorzüge:

- Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, wenn du in beiden Händen je eine Nahkampfwaffe führst.
- Du kannst mit zwei Waffen kämpfen, auch wenn die einhändigen Nahkampfwaffen, die du führst, nicht leicht sind.
- Du kannst gleichzeitig zwei einhändige Waffen ziehen beziehungsweise verstauen statt nur einer.

# TEIL 2

## Das Spiel spielen





# Kapitel 7: Attributswerte verwenden

Sechs Attributswerte geben eine schnelle Beschreibung der mentalen und körperlichen Charakteristiken jeder Kreatur:

- **Stärke**, misst die körperliche Kraft.
- **Geschicklichkeit**, gibt die Beweglichkeit an.
- **Konstitution**, zeigt die Ausdauer an.
- **Intelligenz**, ist ein Maß für Denk- und Erinnerungsfähigkeit.
- **Weisheit**, misst Aufmerksamkeit und Einsicht.
- **Charisma**, steht für die Präsenz der Persönlichkeit und Ausstrahlung.

Ist ein Charakter muskelbepackt und clever? Brillant und charmant? Flink und abgehärtet? Attributswerte definieren diese Qualitäten, also sowohl die Stärken als auch die Schwächen einer Kreatur.

Die drei wichtigsten Würfe in diesem Spiel, der Attributswurf, der Rettungswurf und der Angriffswurf, hängen mit den sechs Attributswerten zusammen. Die Einleitung des Buchs beschreibt die Grundregel dieser Würfe: Würfle mit einem W20, addiere den Attributsmodifikator des entsprechenden Attributs und vergleiche die Summe mit einer vorgegebenen Zahl.

Dieses Kapitel erklärt Attributs- und Rettungswürfe im Detail und deckt so die grundlegenden Handlungen ab, die eine Kreatur im Spiel ausführen kann. Die Regeln für Angriffswürfe findest du in Kapitel 9 „Kampf".

## Attributswerte und Modifikatoren

Jedes Attribut einer Kreatur besitzt einen Wert, der die Ausprägung dieses Attributs widerspiegelt. Ein Attributswert ist nicht nur ein Maß für die natürliche Begabung, die einer Kreatur innewohnt, sondern umfasst auch deren Training und Können von Fertigkeiten, die in Bezug zu dem Attribut stehen.

Ein Wert von 10 oder 11 ist das normale menschliche Mittelmaß, doch Abenteurer und viele Monster liegen bei den meisten Attributen leicht über diesem Durchschnitt. Ein Wert von 18 ist das Maximum, das eine Person für gewöhnlich erreicht. Abenteurer können Werte von bis zu 20 besitzen, Monster und göttliche Wesen sogar Werte von bis zu 30.

Jeder Attributswert hat einen Modifikator, der sich aus der Höhe des Werts ergibt. Dieser reicht von −5 (bei einem Attributswert von 1) bis zu +10 (bei einem Wert von 30). Die folgende Tabelle führt das Spektrum der Attributsmodifikatoren für alle Werte von 1 bis 30 auf.

### Attributswerte und Modifikatoren

| Wert | Modifikator | Wert | Modifikator |
|---|---|---|---|
| 1 | −5 | 16–17 | +3 |
| 2–3 | −4 | 18–19 | +4 |
| 4–5 | −3 | 20–21 | +5 |
| 6–7 | −2 | 22–23 | +6 |
| 8–9 | −1 | 24–25 | +7 |
| 10–11 | +0 | 26–27 | +8 |
| 12–13 | +1 | 28–29 | +9 |
| 14–15 | +2 | 30 | +10 |

Um den Modifikator zu bestimmen, ohne einen Blick in die Tabelle werfen zu müssen, ziehst du einfach 10 von dem entsprechenden Attributswert ab und teilst das Ergebnis durch zwei (abgerundet).

Da Attributsmodifikatoren nahezu jeden Angriffs-, Rettungs- und Attributswurf beeinflussen, finden sie im Spiel wesentlich öfter Anwendung als die eigentlichen Attributswerte, die mit ihnen in Zusammenhang stehen.

## Vorteil und Nachteil

Manchmal gibt ein spezielles Merkmal oder ein Zauber an, dass du im Vorteil oder im Nachteil bei einem Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf bist. Ist das der Fall, würfelst du bei diesem Wurf mit einem zweiten W20 und verwendest das höhere beziehungsweise das niedrigere Würfelergebnis, je nachdem ob du im Vorteil oder im Nachteil bist. Wenn du beispielsweise im Nachteil bei einem Wurf bist und eine 17 und ein 5 würfelst, verwendest du die 5. Wärst du im Vorteil gewesen, hättest du die 17 benutzt.

Solltest du bei einem Wurf aus verschiedenen Quellen mehrfach im Vorteil oder Nachteil sein, würfelst du trotzdem nur einen zusätzlichen Würfel. Verschaffen dir zum Beispiel zwei Umstände einen Vorteil, würfelst du nur mit einem weiteren W20. Falls du bei einem Wurf sowohl im Vorteil als auch im Nachteil sein solltest, hebt sich beides gegenseitig auf und du würfelst ganz normal mit nur einem W20. Dies gilt ebenfalls, wenn mehrere Umstände dir einen Vorteil verschaffen und nur einer einen Nachteil oder umgekehrt. In solchen Situationen bist du weder im Vorteil noch im Nachteil.

Wenn du im Vor- oder Nachteil bist und eine Spielmechanik dich einen Würfelwurf wiederholen oder ersetzen lässt, wie etwa das Merkmal Halblingsglück, so darfst du nur einen der Würfel erneut würfeln bzw. ersetzen. Du kannst dir aussuchen, welchen von ihnen. Ist ein Halbling zum Beispiel im Nachteil und würfelt eine 1 und eine 13, so könnte er sein Merkmal Halblingsglück einsetzen, um die 1 erneut zu würfeln.

Du erhältst Vorteile und Nachteile für gewöhnlich durch das Anwenden von speziellen Merkmalen, Aktionen oder durch Zauber. Inspiration kann einem Charakter ebenfalls einen Vorteil verschaffen (so wie es in Kapitel 4 „Persönlichkeit und Hintergrund" beschrieben wird). Der SL kann auch situationsbedingt entscheiden, dass die Umstände einen Wurf derartig beeinflussen, dass er mit Vor- oder Nachteil durchgeführt wird.

## Übungsbonus

Charaktere besitzen einen Übungsbonus, der durch ihre Stufe bestimmt wird, so wie es in Kapitel 1 „Charaktere Schritt für Schritt" beschrieben wird. Auch Monster verfügen über diesen Bonus, welcher in ihren Spielwerten eingearbeitet ist. Der Bonus wird in den Regeln verwendet, um Attributs-, Rettungs- und Angriffswürfe zu beeinflussen.

Dein Übungsbonus kann nie mehr als einmal zu einem einzelnen Wurf oder einer anderen Zahl addiert werden. Besagen zum Beispiel zwei verschiedene Regeln, dass du deinen Übungsbonus auf den Weisheitsrettungswurf hinzuzählen darfst, addierst du ihn trotzdem nur einmal.

Gelegentlich wird dein Übungsbonus auch multipliziert oder geteilt (verdoppelt oder halbiert zum Beispiel), bevor du ihn anwendest. Beispielsweise erlaubt das Merkmal Expertise einem Schurken, bei bestimmten Fertigkeitswürfen den doppelten Übungsbonus zu verwenden.

Wenn die Umstände implizieren, dass du den Übungsbonus mehr als einmal auf denselben Wurf hinzuzählen darfst, addierst du ihn trotzdem nur einmal und teilst oder vervielfachst ihn auch nur einmal. Gleiches gilt, wenn ein Merkmal oder ein Effekt dir erlaubt, deinen Übungsbonus auf einen Attributswurf anzuwenden, bei dem dies normalerweise nicht möglich wäre. Auch in diesen Fällen wird kein Übungsbonus addiert beziehungsweise gilt er für diese Würfe als 0 (und jede beliebige Zahl mit 0 multipliziert ergibt immer 0). Wenn du beispielsweise nicht geübt bist in Würfen auf Intelligenz (Geschichte), ziehst du keinen Nutzen aus einem Merkmal, welches dich deinen Übungsbonus verdoppeln lässt, wenn du Intelligenzwürfe ablegst.

Bei Angriffs- oder Rettungswürfen multiplizierst du deinen Übungsbonus generell nicht. Wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt dir dies erlauben sollte, wird es wie oben beschrieben gehandhabt.

# Attributswürfe

Ein Attributswurf stellt die Begabung oder das Training eines Charakters oder Monsters beim Bewältigen einer Aufgabe auf die Probe. Der SL verlangt einen Attributswurf, wenn ein Charakter oder ein Monster eine Aktion durchführen will (welche kein Angriff ist), die eine Chance auf einen Fehlschlag besitzt. Ist also das Ergebnis einer Handlung ungewiss, wird es mit Hilfe der Würfel bestimmt.

Für jeden Attributswurf entscheidet der SL, welches der sechs Attribute für die gerade geforderte Aufgabe relevant ist, und legt deren Herausforderung fest, die durch den Schwierigkeitsgrad dargestellt wird. Je herausfordernder eine Aufgabe, desto höher der Schwierigkeitsgrad. Die folgende Tabelle führt die gängigsten Schwierigkeitsgrade auf.

### Typische Schwierigkeitsgrade

| Herausforderung der Aufgabe | SG |
|---|---|
| Sehr einfach | 5 |
| Einfach | 10 |
| Mittel | 15 |
| Schwer | 20 |
| Sehr schwer | 25 |
| Fast unmöglich | 30 |

Bei einem Attributswurf würfelst du mit einem W20 und addierst den relevanten Attributsmodifikator. Wie bei anderen W20-Würfen auch wird ein eventueller Bonus oder Malus angewendet und das Gesamtergebnis dann mit dem Schwierigkeitsgrad verglichen.

Ist das Ergebnis gleich dem Schwierigkeitsgrad oder höher, ist der Attributswurf ein Erfolg. Die Kreatur meistert ihre Aufgabe. Andernfalls ist der Wurf ein Misserfolg: Der Charakter oder das Monster macht keinen Fortschritt bei seinem Vorhaben oder erleidet sogar einen Rückschlag, wenn der SL dies bestimmt.

## Wettstreit

Manchmal sind die Anstrengungen von Charakteren oder Monstern direkt gegeneinander gerichtet. Dies kann auftreten, wenn beide Parteien dasselbe Ziel verfolgen, aber nur eine erfolgreich sein kann, wie etwa beim Fangen eines magischen Rings, der zu Boden fällt. Eine solche Situation ist auch gegeben, sobald eine Kreatur die andere daran hindern will, ein Ziel zu erreichen, beispielsweise wenn ein Abenteurer ein Monster davon abhalten möchte, eine Tür einzutreten, indem er sich von der anderen Seite dagegen stemmt. In solchen Fällen wird der Ausgang der Lage durch eine spezielle Art von Attributswurf bestimmt, die Wettstreit genannt wird.

Beide Teilnehmer des Wettstreits legen einen für ihre Anstrengung angemessenen Attributswurf ab. Sie wenden die entsprechenden positiven oder negativen Modifikatoren an (Bonus oder Malus), doch statt mit einem Schwierigkeitsgrad vergleichen beide ihr Ergebnis mit dem des anderen Teilnehmers. Das höhere Ergebnis gewinnt den Wettstreit. Dieser Charakter oder dieses Monster ist entweder erfolgreich bei seinem Versuch oder hält den Gegner davon ab, dessen zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen.

Falls der Wettstreit in einem Unentschieden endet (also beide Ergebnisse gleich hoch sind), bleibt die Situation so, wie sie vor dem Wettstreit war. Auch in diesem Fall kann also einer der Teilnehmer den Wettstreit gewinnen. Wenn zwei Kreaturen versuchen, einen Ring zu fangen, würde es keinem der beiden gelingen. Möchte ein Monster allerdings eine Tür eintreten, die ein Abenteurer auf der anderen Seite zuhält, bliebe diese bei einem Unentschieden geschlossen.

## Fertigkeiten

Jedes Attribut deckt ein breites Spektrum von Fähigkeiten ab, einschließlich Fertigkeiten, in denen ein Charakter oder ein Monster geübt sein kann. Eine Fertigkeit stellt einen speziellen Aspekt eines Attributs dar, und die Übung in ihr repräsentiert den Fokus eines Individuums auf diesen Aspekt (die anfängliche Übung eines Abenteurers wird bei der Charaktererschaffung bestimmt, und die eines Monsters ist in dessen Spielwerten aufgeführt).

Beispielsweise kann ein Geschicklichkeitswurf darstellen, dass ein Charakter versucht, ein akrobatisches Kunststück durchzuführen, einen Gegenstand unbemerkt einzustecken oder im Verborgenen zu bleiben. Jeder dieser Geschicklichkeitsaspekte ist mit einer anderen Fertigkeit verbunden: In diesem Beispiel Akrobatik, Fingerfertigkeit und Heimlichkeit. Ein Charakter, der geübt in Heimlichkeit ist, ist demnach besonders gut bei Geschicklichkeitswürfen, die mit Schleichen und Verstecken in Verbindung stehen.

Welche Fertigkeiten mit den jeweiligen Attributen verknüpft sind, listet die folgende Tabelle auf. (Mit Konstitution sind keine Fertigkeiten verknüpft!) In den Beschreibungen der Fertigkeiten in den späteren Abschnitten dieses Kapitels findest du Beispiele für deren Anwendung mit einem Attributswert.

**Stärke**
Athletik

**Geschicklichkeit**
Akrobatik
Fingerfertigkeit
Heimlichkeit

**Intelligenz**
Arkane Kunde
Geschichte
Nachforschungen
Naturkunde
Religion

**Weisheit**
Heilkunde
Mit Tieren umgehen
Motiv erkennen
Überlebenskunst
Wahrnehmung

**Charisma**
Auftreten
Einschüchtern
Täuschen
Überzeugen

Manchmal wird der SL nach einem Attributswurf mit einer bestimmten Fertigkeit verlangen, wie beispielsweise: „Lege einen Attributswurf auf Wahrnehmung ab." Ein anderes Mal könnte ein Spieler den SL fragen, ob seine Übung in einer bestimmten Fertigkeit auf einen Wurf angewendet werden kann. In beiden Fällen wird der Übungsbonus des Charakters auf den Wurf addiert, falls dieser die entsprechende Fertigkeit miteinbezieht. Ohne Übung in der Fertigkeit wird ein normaler Attributswurf ausgeführt.

Versucht ein Charakter zum Beispiel, eine gefährliche Klippe hinaufzuklettern, könnte der SL verlangen, dass ein Wurf auf Stärke (Athletik) abgelegt wird. Falls der Charakter geübt in Athletik ist, wird sein Übungsbonus auf den Stärkewurf angerechnet. Fehlt dem Charakter die Übung, führt er einen herkömmlichen Stärkewurf durch.

### Variante: Fertigkeiten mit anderen Attributswerten

Für gewöhnlich kannst du deine Übung in Fertigkeiten nur in Verbindung mit einem bestimmten Attribut anwenden. Geübt in Athletik zu sein, hilft normalerweise nur bei Stärkewürfen. In manchen Situationen kann es jedoch passend erscheinen, dass deine Übung bei einem anderen Attributswurf Verwendung findet. In solchen Fällen kann der SL erlauben, dass du Attributswürfe mit einer ungewöhnlichen Kombination aus Attribut und Fertigkeit ablegst. Du kannst in Einzelfällen auch erfragen, ob du eine geübte Fertigkeit bei einem anderen Attributswurf einsetzen darfst als dem, der in der Regel damit verknüpft ist.

Wenn du beispielsweise von einem Inselufer zum Festland schwimmen willst, könnte dein SL nach einem Konstitutions-

wurf verlangen, um herauszufinden, ob du dafür genügend Ausdauer besitzt. Obwohl du einen Konstitutionswurf ablegst, könnte dein SL dir in diesem Fall erlauben, deine Übung in der Fertigkeit Athletik auf den Wurf anzuwenden, die eigentlich mit Stärke verbunden ist. Bist du in dieser Situation also geübt in Athletik, dürftest du deinen Übungsbonus auf den Konstitutionswurf addieren, wie du es normalerweise bei einem Wurf auf Stärke (Athletik) tun würdest.

Gleichermaßen könntest du deinen SL fragen, ob du einen Wurf auf Stärke (Einschüchtern) ausführen darfst, wenn dein Halbork-Barbar einen Gegner mit seiner Kraft einzuschüchtern versucht, obwohl diese Fertigkeit mit dem Attribut Charisma in Verbindung steht.

## Passive Attributswürfe

Ein passiver Attributswurf ist ein besonderer Attributswurf, der ohne Würfeln auskommt. Er kann ein durchschnittliches Ergebnis für eine häufig wiederholte Aufgabe darstellen, wie etwa die ständige Suche nach Geheimtüren, oder eingesetzt werden, wenn der SL im Verborgenen und ohne Würfelwurf bestimmen möchte, ob die Charaktere erfolgreich in etwas sind (beispielsweise ob sie ein verstecktes Monster entdecken oder nicht). Das Ergebnis eines passiven Attributswurfs wird folgendermaßen ermittelt:

10 + alle Modifikatoren,
die normalerweise auf den Wurf angerechnet werden

Addiere 5, wenn der Charakter bei dem Wurf im Vorteil ist, und subtrahiere 5, falls er im Nachteil ist. Regeltechnisch wird das Endergebnis eines passiven Attributswurfs als **Wert** bezeichnet.

Beispielsweise hat ein Charakter der 1. Stufe, der einen Weisheitswert von 15 besitzt und in Wahrnehmung geübt ist, einen passiven Wert Weisheit (Wahrnehmung) von 14 (10 + Attributsbonus (+2) + Übungsbonus auf Stufe 1 (+2)).

Sowohl die Regeln über das Verstecken im Abschnitt „Geschicklichkeit" weiter unten als auch die Erkundungsregeln in Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen" beziehen sich auf passive Würfe.

## Zusammenarbeiten

Manchmal unterstützen sich zwei oder mehr Charaktere, um eine Aufgabe zu bewältigen. Die Hilfe seiner Gefährten wird im Spiel dadurch dargestellt, dass der Charakter, der die Anstrengungen anführt oder der über den höchsten Attributsmodifikator verfügt, bei seinem entsprechenden Attributswurf im Vorteil ist. Während eines Kampfs erfordert dies den Einsatz der Helfenaktion (siehe Kapitel 9 „Kampf").

Ein Charakter darf nur bei jenen Tätigkeiten Hilfe leisten, die er auch allein versuchen könnte. Zum Beispiel benötigt man, um ein Schloss zu knacken, Übung im Umgang mit Diebeswerkzeug. Daher kann ein Charakter, der nicht im Umgang mit diesem geübt ist, einem Kameraden beim Öffnen eines Schlosses nicht beistehen. Darüber hinaus darf ein Charakter einem anderen nur dann helfen, wenn eine Zusammenarbeit tatsächlich produktiver wäre. Manche Handlungen, wie etwa einen Faden einzufädeln, werden durch Hilfe nicht einfacher.

### Gruppenwürfe

Wenn eine Anzahl von Individuen versucht, etwas als Gruppe zu erreichen, kann der SL einen Gruppenattributswurf verlangen. In solch einer Situation gleichen fähigere Charaktere diejenigen in der Gruppe aus, die größere Schwierigkeiten mit der Aufgabe haben.

Um einen Gruppenwurf durchzuführen, legt jeder in der Gruppe einen Attributswurf ab. Ist mindestens die Hälfte der Würfe erfolgreich, hat die gesamte Gruppe die Aufgabe bewältigt. Andernfalls scheitern alle zusammen. Gruppenwürfe kommen nicht häufig vor und sind am hilfreichsten, wenn alle in der Gruppe als solche erfolgreich sein oder versagen sollen. Navigieren die Charaktere beispielsweise durch einen Sumpf, könnte der SL einen Gruppenattributswurf auf Weisheit (Überlebenskunst) verlangen, um zu bestimmen, ob die Charaktere Treibsand, Untiefen und andere natürliche Gefahren der Umgebung meiden können. Gelingt der Wurf mindestens der Hälfte der Gruppe, sind die erfolgreichen Charaktere in der Lage, ihre Kameraden aus den Gefahren herauszuhalten, in die sie andernfalls hineingeraten.

# Einzelne Attributswerte anwenden

Jede Tätigkeit, die ein Charakter oder ein Monster durchführen will, wird im Spiel von einem der sechs Attribute abgedeckt. Dieser Abschnitt geht genauer darauf ein, was die einzelnen Attribute bedeuten und wozu sie im Spiel verwendet werden.

## Stärke

Stärke misst die körperliche Kraft, das athletische Training und das Maß, in dem du rohe Gewalt ausüben kannst.

### Stärkewürfe

Stärkewürfe können genutzt werden, um Situationen darzustellen, in denen Gewicht gestemmt, Dinge gezogen oder geschoben werden oder etwas zerbrochen wird. Auch wenn du deinen Körper durch eine enge Stelle zu pressen versuchst oder in einer anderen Form Kraft einsetzen willst, ist ein Stärkewurf nötig.

Die Fertigkeit Athletik repräsentiert die Begabung in verschiedenen Tätigkeiten, für die Stärkewürfe abgelegt werden können.

***Athletik:*** Würfe auf Stärke (Athletik) decken schwierige Situationen ab, in die du beim Schwimmen, Klettern oder Springen geraten könntest. Als Beispiele seien die folgenden Handlungen angeführt:

- Du versuchst einen steilen und rutschigen Vorsprung hinaufzuklettern, Gefahren auszuweichen, während du dich an einer Wand abseilst, oder dich an einer Oberfläche festzuhalten, während jemand dich zu Fall bringen möchte.
- Du versuchst eine ungewöhnlich weite Distanz zu überspringen oder willst in der Luft einen Trick ausführen.
- Du versuchst in gefährlicher Strömung, schwerem Wellengang oder Bereichen voller Seegras zu schwimmen oder über Wasser zu bleiben. Oder eine andere Kreatur versucht dich unter Wasser zu ziehen oder zu drücken, oder dich auf andere Weise beim Schwimmen zu hindern.

***Andere Stärkewürfe:*** Der SL könnte auch bei den folgenden Handlungen einen Stärkewurf von dir verlangen:

- Eine Tür, die verklemmt, verschlossen oder verbarrikadiert ist, mit Gewalt öffnen.
- Fesseln sprengen.
- Sich durch einen zu engen Tunnel zwängen.
- Sich an einem Wagen festhalten, während man hinter ihm hergeschliffen wird.
- Eine Statue umwerfen.
- Einen Felsbrocken hindern davonzurollen.

### Angriffswürfe und Schaden

Du addierst deinen Stärkemodifikator zu Schadens- und Angriffswürfen mit Nahkampfwaffen wie dem Streitkolben, der Streitaxt oder der Keule sowie mit Wurfwaffen, etwa dem Wurfspeer oder dem Beil. Mit Nahkampfwaffen führst du Nahkampfangriffe aus und mit manchen, die geworfen werden können, auch Fernkampfangriffe.



### Anheben und Traglast

Dein Stärkewert bestimmt auch die Höhe des Gewichts, das du tragen kannst. Die folgenden Formeln definieren, wie viel du anheben und tragen kannst.

***Traglast:*** Deine Traglast entspricht deinem Stärkewert mit 15 multipliziert. Das Ergebnis ist das Gewicht in Pfund, das du mit dir herumtragen kannst. Dieser Wert ist für gewöhnlich hoch genug, dass die meisten Charaktere sich keine Gedanken darüber machen müssen, wie viel sie bei sich haben.

***Schieben, ziehen oder anheben:*** Du kannst das Doppelte deiner Traglast schieben, ziehen oder anheben (oder das 30-fache deines Stärkewertes). Wenn du ein Gewicht, das höher als deine Traglast ist, schiebst oder ziehst, sinkt deine Bewegungsrate auf 1,50 m.

***Größe und Stärke:*** Große Kreaturen sind in der Lage, deutlich mehr Gewicht zu schultern, wohingegen winzige viel weniger tragen können. Verdopple die Traglast einer Kreatur für jede Größenkategorie über mittelgroß. Auch das Gewicht, das sie ziehen, schieben oder anheben kann, wird verdoppelt. Bei einer Kreatur der Größenkategorie winzig werden diese Werte halbiert.

### Variante: Belastung

Die Regeln für Anheben und Traglast sind absichtlich einfach gehalten. Die folgende Variante geht genauer darauf ein, wie sehr ein Charakter durch das Gewicht seiner Ausrüstung beeinträchtigt wird. Wenn du diese Regelvariante anwendest, kannst du die Stärkespalte in der Rüstungstabelle in Kapitel 5 „Ausrüstung" außer Acht lassen.

Trägst du ein Gewicht mit dir herum, welches das Fünffache deines Stärkewertes übersteigt, giltst du als belastet und deine Bewegungsrate wird um 3 m reduziert.

Sobald das getragene Gewicht mehr als dem Zehnfachen deines Stärkewertes bis zu deinem Traglastmaximum entspricht, giltst du als stark belastet und deine Bewegungsrate sinkt um 6 m. Darüber hinaus bist du bei Fertigkeits- und Angriffswürfen im Nachteil sowie bei Rettungswürfen, die mit den körperlichen Attributen Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution zusammenhängen.

## Geschicklichkeit

Geschicklichkeit umfasst Beweglichkeit, Reflexe und den Gleichgewichtssinn.

### Geschicklichkeitswürfe

Ein Geschicklichkeitswurf kann immer dann zur Anwendung kommen, wenn man sich heimlich, flink oder geschickt bewegen möchte oder auf schwierigem Untergrund nicht das Gleichgewicht verlieren will.

Akrobatik, Fingerfertigkeit und Heimlichkeit spiegeln verschiedene Aspekte von Geschicklichkeitswürfen wider.

***Akrobatik:*** Würfe auf Geschicklichkeit (Akrobatik) decken alle Versuche ab, in denen du in schwierigen Situationen auf den Beinen bleiben willst, wie beim Rennen über eine Eisscholle, dem Balancieren auf einem Seil oder dem Stehen auf einem schaukelnden Schiffsdeck, ohne hinzufallen. Der SL kann einen solchen Wurf auch verlangen, um zu bestimmen, ob dir ein akrobatisches Kunststück gelingt, wie etwa ein Salto, eine Rolle oder ein Hechtsprung.

***Fingerfertigkeit:*** Immer sobald du eine Aktion versuchst, die Fingerspitzengefühl oder eine schnelle Hand erfordert, wird ein Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) fällig. Beispielsweise wenn du einen Gegenstand bei dir verstecken möchtest oder jemandem einen zustecken willst, ohne dass dieser es merkt. Ein solcher Wurf kommt etwa auch zum Tragen, wenn der SL herausfinden möchte, ob du Münzen aus dem Geldbeutel einer anderen Person zu stehlen vermagst oder etwas unbemerkt aus deren Tasche entnehmen kannst.

***Heimlichkeit:*** Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ab, wenn du versuchst, dich vor Gegnern zu verstecken, dich an Wachen vorbeizuschleichen oder unbemerkt zu entkommen. Auch beim Anschleichen an jemanden, ohne von diesem gesehen oder gehört zu werden, kommt Heimlichkeit zum Einsatz.

***Andere Geschicklichkeitswürfe:*** Der SL kann einen Geschicklichkeitswurf auch verlangen, wenn du Handlungen ähnlich den folgenden ausführen willst:

- Einen voll beladenen Wagen auf einem steilen Abhang unter Kontrolle halten.
- Einen Streitwagen um eine steile Kurve lenken.
- Ein Schloss knacken.
- Eine Falle entschärfen.
- Einen Gefangenen sicher fesseln.
- Sich aus Fesseln befreien.
- Ein Saiteninstrument spielen.
- Ein kleines oder detailreiches Objekt herstellen.

### Angriffswürfe und Schaden

Addiere deinen Geschicklichkeitsmodifikator zu deinen Angriffs- und Schadenswürfen, wenn du Fernkampfangriffe ausführst, etwa mit einem Langbogen oder einer Schleuder. Du darfst deinen Geschicklichkeitsmodifikator außerdem zu Angriffs- und Schadenswürfen hinzuzählen, wenn du im Nahkampf mit Waffen angreifst, die über die Waffeneigenschaft Finesse verfügen, wie es beim Dolch oder dem Rapier der Fall ist.

### Rüstungsklasse

Abhängig von der Rüstung, die du trägst, darfst du eventuell deinen Geschicklichkeitsmodifikator (oder einen Teil davon) auf deine Rüstungsklasse anrechnen, so wie es im Kapitel 5 „Ausrüstung" beschrieben wird.

#### Verstecken

Der SL entscheidet, unter welchen Umständen du dich verstecken kannst. Wenn du dich zu verstecken versuchst, legst du einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ab. Mit dessem Ergebnis müssen sich die Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung) jener Kreaturen messen, die aktiv nach Zeichen deiner Gegenwart suchen. Das Ergebnis gilt, bis du entdeckt wirst oder aufhörst, dich zu verstecken.

Du kannst dich nicht vor einer Kreatur verstecken, die dich deutlich sehen kann, und du verrätst deine Position, wenn du Geräusche verursachst, etwa indem du eine Warnung rufst oder eine Vase umwirfst. Eine unsichtbare Kreatur kann immer versuchen, sich zu verstecken. Anzeichen ihrer Bewegung, etwa ein Lufthauch, können noch immer wahrgenommen werden. Sie sollte sich also ruhig verhalten, um nicht entdeckt zu werden.

Im Kampf bleiben die meisten Kreaturen wachsam für Zeichen von Gefahr, sodass du in der Regel gesehen wirst, wenn du dich aus deinem Versteck begibst und auf eine Kreatur zubewegst. Allerdings kann der SL entscheiden, dass du unter bestimmten Umständen unbemerkt bleibst, etwa wenn eine Kreatur abgelenkt ist, wodurch du bei deinem Angriffswurf gegen sie im Vorteil bist.

***Passive Wahrnehmung:*** Wenn du dich versteckst, ist es immer möglich, dass dich jemand bemerkt, auch wenn er nicht nach dir sucht. Um dies darzustellen, vergleicht der SL das Ergebnis deines Geschicklichkeitswurfes (Heimlichkeit) mit dem passiven Weisheitwert (Wahrnehmung) der anderen Kreatur, welcher sich aus dem Weisheitsmodifikator + 10 ergibt sowie den entsprechenden Modifikatoren. Ist die Kreatur im Vorteil, addiere 5. Subtrahiere 5, wenn sie im Nachteil ist. Zum Beispiel hat ein Charakter auf Stufe 1 (Übungsbonus +2), der einen Weisheitswert von 15 (Bonus +2) besitzt und in Wahrnehmung geübt ist, einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 14.

***Was kannst du sehen?*** Einer der Hauptfaktoren, die bestimmen, ob du eine versteckte Kreatur wahrnehmen kannst oder nicht, ist der Umstand, wie gut du in einen Bereich hineinsehen kannst. Dieser Bereich kann **leicht** oder **komplett verschleiert** sein, so wie es in Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen" beschrieben wird.

### Initiative

Am Anfang jedes Kampfes würfelst du die Initiative aus, indem du einen Geschicklichkeitswurf ablegst. Die Initiative bestimmt die Zugreihenfolge aller Kampfteilnehmer (siehe Kapitel 9 „Kampf").

## Konstitution

Konstitution misst deine Gesundheit, deine Ausdauer und deine Lebenskraft.

### Konstitutionswürfe

Konstitutionswürfe sind ungewöhnlich. Es wird keine Fertigkeit auf Konstitution angewandt, da die Ausdauer, die dieses Attribut darstellt, sich meist passiv auswirkt, anstatt konkret durch einen Charakter oder ein Monster zum Einsatz zu kommen. Ein Konstitutionswurf kann herangezogen werden, um den Versuch darzustellen, über körperliche Grenzen hinauszugehen. Der SL kann auch Konstitutionswürfe verlangen, wenn du beispielsweise eine der folgenden Tätigkeiten ausüben möchtest:

- Die Luft anhalten.
- Stundenlang ohne Pause marschieren oder arbeiten.
- Ohne Schlaf auskommen.
- Ohne Wasser oder Nahrung überleben.
- Einen ganzen Krug Bier in einem Zug austrinken.

### Trefferpunkte

Dein Konstitutionsmodifikator trägt zu deinen Trefferpunkten bei. Für gewöhnlich addierst du deinen Konstitutionsmodifikator zu deinem Trefferwürfel, wenn du bei einem Stufenaufstieg deine Trefferpunkte bestimmst.

Ändert sich dein Konstitutionsmodifikator, ändert sich mit ihm auch dein Trefferpunktemaximum, ganz so, als hättest du den aktuellen Konstitutionsmodifikator bereits seit der 1. Stufe besessen. Wenn du zum Beispiel beim Aufstieg in die 4. Stufe deinen Konstitutionswert erhöhst und dadurch der entsprechende Modifikator von +1 auf +2 steigt, passt du dein Trefferpunktemaximum so an, als ob dein Konstitutionsmodifikator immer schon +2 gewesen wäre. Du zählst also 3 Punkte für die bereits erreichten Stufen (1, 2 und 3) zu deinem Trefferpunktemaximum hinzu und würfelst für den Aufsteig in Stufe 4 einen Trefferwürfel und addierst die aktuellen +2. Als anderes Beispiel nehmen wir an, dass dein Konstitutionswert auf der 7. Stufe durch einen Effekt so verrringert wird, dass sich dein Modifikator um 1 verringert, wodurch sich auch dein Trefferpunktemaximum um 7 Punkte senkt.

## Intelligenz

Intelligenz ist ein Maß für Geistesschärfe, Erinnerungsvermögen und die Fähigkeit, sich weiterführende Gedanken zu machen.

### Intelligenzwürfe

Ein Intelligenzwurf wird meist dann notwendig, wenn du logisch denken musst, deine Bildung oder deine Erinnerung gefragt ist oder du Schlüsse ziehst. Arkane Kunde, Nachforschungen, Geschichte, Naturkunde und Religion stellen dein Können in verschiedenen Bereichen dar, für die Intelligenzwürfe verlangt werden können.

***Arkane Kunde:*** Würfe auf Intelligenz (Arkane Kunde) werden angewendet, um sich an Wissen über Zaubersprüche, magische Gegenstände, mystische Symbole, magische Schulen sowie die Ebenen der Existenz und deren Bewohner zu erinnern.

***Geschichte:*** Willst du dich an Wissen über historische Ereignisse, sagenumwobene Persönlichkeiten, alte Königreiche, vergangene Kriege, abgesetzte Dispoten und verschollene Zivilisationen erinnern, kann dein SL einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) verlangen.

***Nachforschungen:*** Würfe auf Intelligenz (Nachforschungen) kommen zum Einsatz, wenn du nach Hinweisen suchst und aufgrund dieser Schlussfolgerungen ziehst. Du könntest den Ort eines versteckten Gegenstandes herleiten, von der Art einer Wunde auf den Gegenstand schließen, der sie verursacht hat, oder die schwächste Stelle eines Tunnels in Erfahrung bringen, an der man ihn eventuell zum Einsturz bringen könnte. Uralte Schriftrollen zu wälzen, um eine bestimmte Textstelle zu finden, könnte ebenfalls Würfe auf Intelligenz (Nachforschungen) erfordern.

***Naturkunde:*** Möchtest du dich beispielsweise an ein bestimmtes Terrain, bestimmte Pflanzen oder Tiere, das Wetter oder natürliche Kreisläufe erinnern, wird ein Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) angewendet.

***Religion:*** Würfe auf Intelligenz (Religion) werden notwendig, wenn du Wissen über Gottheiten, Riten und Gebete, religiöse Hierarchien, heilige Symbole oder die Praktiken geheimer Kulte abrufen willst.

***Andere Intelligenzwürfe:*** Der SL kann einen Intelligenzwurf auch verlangen, wenn du zum Beispiel eine der folgenden Handlungen ausführen willst:

- Mit einer Kreatur ohne Worte kommunizieren.
- Den Wert eines kostbaren Gegenstandes schätzen.
- Eine Verkleidung improvisieren, um dich als Stadtwache ausgeben zu können.
- Ein Dokument fälschen.
- An das Wissen um ein Handwerk oder eine Zunft erinnern.
- Einen Wettstreit in Fachwissen gewinnen.

### Attribut zum Zauberwirken

Magier nutzen Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken und bestimmen damit den Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfes gegen von ihnen gewirkte Zauber und den Bonus auf ihren Angriffswurf mit diesen.

## Weisheit

Weisheit misst deine Aufmerksamkeit und deine Intuition und gibt an, wie sehr du mit der Welt um dich herum im Einklang stehst.

### Weisheitswürfe

Das Ergebnis eines Weisheitswurfes könnte darstellen, wie erfolgreich du bei dem Versuch bist, die Körpersprache einer anderen Kreatur zu lesen, wie sehr du dich in die Gefühle einer anderen Person hineinversetzen kannst, ob du etwas in deiner Umgebung bemerkst oder ob du die Wunden einer verletzten Person zu behandeln vermagst.

Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Heilkunde, Wahrnehmung und Überlebenskunst spiegeln verschiedene Aspekte von Weisheitswürfen wider.

***Mit Tieren umgehen:*** Wenn es darum geht, ein domestiziertes Tier zu beruhigen, ein Reittier vor dem Scheuen zu bewahren oder die Absichten eines Tieres intuitiv zu erkennen, könnte dein SL einen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) verlangen. Auch wenn du mit deinem Reittier riskante Manöver ausführen willst, ist ein solcher Weiheitswurf nötig.

***Motiv erkennen:*** Dein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) entscheidet darüber, ob du die wahren Absichten einer anderen Kreatur erkennen kannst, etwa wenn du eine Lüge erkennen willst oder den nächsten Schritt von jemandem voraussagen möchtest. Dafür greifst du auf Hinweise aus der Körpersprache deines Gegenübers zurück und analysierst sowohl Sprachgewohnheiten als auch Veränderungen im Verhalten.

***Heilkunde:*** Mit einem Wurf auf Weisheit (Heilkunde) versuchst du, einen sterbenden Gefährten zu stabilisieren oder eine Krankheit zu diagnostizieren.

***Wahrnehmung:*** Deine Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung) lassen dich sehen, hören oder auf andere Weise wahrnehmen, was in deiner Umgebung geschieht. Weisheit zeigt an, wie gut deine generelle Aufmerksamkeit ist und wie scharf deine Sinne sind. Beispielsweise könntest du versuchen, eine Unterhaltung durch eine geschlossene Tür hindurch zu belauschen, unter einem offenen Fenster zu horchen, ob sich jemand im Raum befindet, oder die heimlichen Bewegungen eines Monsters im Unterholz wahrzunehmen. Vielleicht strengst du dich auch an, etwas Verborgenes zu entdecken oder etwas, das leicht zu übersehen ist, seien es nun Orks, die an einem Weg in einem Hinterhalt liegen, Ganoven, die sich in den Schatten einer Seitenstraße verstecken, oder der Schein einer Kerze hinter einer verschlossenen Geheimtür.

#### Versteckte Objekte finden

Wenn dein Charakter nach versteckten Objekten sucht, wie einer Falle oder einer Geheimtür, verlangt der SL für gewöhnlich einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung). Ein solcher Wurf kann benutzt werden, um versteckte Details oder Hinweise zu entdecken, die du sonst übersehen hättest.

In den meisten Fällen musst du dem SL beschreiben, wo du nach etwas suchst, damit er deine Erfolgschance festlegen kann. Ein Schlüssel könnte beispielsweise unter einem Stapel gefalteter Kleidung in der obersten Schublade eines Schranks versteckt sein. Beschreibst du dem SL, wie du durch den Raum gehst und die Wände und die Möbelstücke betrachtest, hast du keine Möglichkeit, den Schlüssel zu finden, unabhängig vom Ergebnis deines Wurfes auf Weisheit (Wahrnehmung). Du müsstest schildern, dass du den Kleiderschrank öffnest und die Schubladen durchsuchst, um den Schlüssel möglicherweise zu entdecken.

***Überlebenskunst:*** Der SL kann von dir einen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) verlangen, wenn du versuchst, Spuren zu lesen, Wild zu jagen, deine Gruppe durch die vereiste Ödnis zu führen, ein Anzeichen dafür zu finden, ob in der Nähe Eulenbären leben, das Wetter vorherzusagen oder Treibsand und andere natürliche Gefahren zu vermeiden.

***Andere Weisheitswürfe:*** Der SL kann einen Weisheitswurf auch verlangen, wenn du Aktivitäten wie die folgenden ausführen möchtest:

- Ein Bauchgefühl dafür bekommen, wie man vorgehen sollte.
- Herausfinden, ob eine scheinbar lebende oder tote Kreatur untot ist.

### Attribut zum Zauberwirken

Druiden, Kleriker und Waldläufer nutzen Weisheit als Attribut zum Zauberwirken und bestimmen damit den Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfes gegen von ihnen gewirkte Zauber und den Bonus auf ihren Angriffswurf mit diesen.

## Charisma

Charisma spiegelt deine Fähigkeit wider, effektiv mit anderen zu interagieren. Es schließt Faktoren wie Selbstvertrauen und Beredsamkeit mit ein und kann darstellen, wie einnehmend oder dominant deine Persönlichkeit ist.

### Charismawürfe

Ein Charismawurf kann gefordert werden, wenn du andere Wesen beeinflussen oder unterhalten möchtest, wenn du versuchst, auf jemanden einzuwirken oder eine Lüge glaubhaft zu machen, oder wenn du mit einer schwierigen sozialen Situation umgehen musst. Die Fertigkeiten Täuschen, Einschüchtern, Auftreten und Überzeugen stellen bestimmte Arten von Charismawürfen dar.

***Täuschen:*** Deine Würfe auf Charisma (Täuschen) zeigen an, ob du überzeugend die Wahrheit verbergen kannst, sei es nun verbal oder durch konkretes Handeln. Diese Täuschungen können alles umfassen, beginnend damit, andere durch mehrdeutige Aussagen auf eine falsche Fährte zu locken, bis zum Auftischen dreister

Lügen. Typische Situationen, die einen solchen Wurf erfordern, sind zum Beispiel: einen Wärter überreden, einen Händler übers Ohr hauen, Geld beim Glücksspiel verdienen, eine Verkleidung glaubhaft annehmen, das Misstrauen von jemandem durch falsche Zusicherungen zerstreuen oder eine haarsträubende Lüge erzählen, ohne dabei die Miene zu verziehen.

***Einschüchtern:*** Wenn du versuchst, jemanden durch Drohungen, feindselige Gesten und körperliche Gewalt zu beeinflussen, wird dein SL einen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) verlangen. Möchtest du etwa Informationen von einem Gefangenen erlangen, einen Straßenräuber davon überzeugen, einer Auseinandersetzung aus dem Weg zu gehen, oder mit einer abgebrochenen Flasche in der Hand einen aufmüpfigen Wesir dazu bringen, seine Entscheidung zu überdenken, ist ein solcher Wurf gefordert.

***Auftreten:*** Würfe auf Charisma (Auftreten) sind gefragt, um festzustellen, wie gut du ein Publikum mit Gesang, Musik, Schauspiel, Erzählkunst, Tanz oder jeglicher anderer Form von Unterhaltung erfreuen kannst.

***Überzeugen:*** Wenn du eine einzelne Person oder eine Gruppe mit Taktgefühl, sozialem Einfühlungsvermögen oder deinem wohlwollenden Wesen zu beeinflussen versuchst, kann dein SL einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) verlangen. In der Regel nutzt du diese Fertigkeit, wenn du in guter Absicht handelst, bestehende Freundschaften stärken willst, einen Gefallen einforderst oder angemessene Etikette wahren willst. Beispielhafte Situationen sind: einen Kämmerer zu überreden, dich und deine Gruppe zum König vorzulassen, Friedensverhandlungen zwischen kriegstreibenden Stammesgruppen zu führen oder eine Schar von Dörflern zum Handeln zu inspirieren.

***Andere Charismawürfe:*** Der SL kann einen Charismawurf auch verlangen, wenn es darum geht, folgende Tätigkeiten auszuführen:

- Die beste Person für Gerüchte, Tratsch oder Neuigkeiten zu finden.
- Dich unter eine Gruppe zu mischen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, was gerade die Hauptgesprächsthemen sind.

### Attribut zum Zauberwirken

Hexen, Barden, Paladine und Zauberer nutzen Charisma als Attribut zum Zauberwirken und bestimmen damit den Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfes gegen von ihnen gewirkte Zauber und den Bonus auf ihren Angriffswurf mit diesen.

## Rettungswürfe

Ein Rettungswurf repräsentiert den Versuch, einem Zauberspruch, einer Falle, einem Gift, einer Krankheit oder einer ähnlichen Bedrohung zu widerstehen. Man entscheidet sich für gewöhnlich nicht dafür, einen Rettungswurf auszuführen, sondern ist dazu gezwungen, weil der Charakter oder das Monster sonst Schaden erleiden würde.

Bei einem Rettungswurf würfelst du mit einem W20 und addierst den passenden Attributsmodifikator. Beispielsweise nutzt du deinen Stärkemodifikator bei einem Stärkerettungswurf.

Der SL kann entscheiden, dass ein Rettungswurf von situationsabhängigen Modifikatoren beeinflusst wird oder man dabei im Vor- oder Nachteil ist.

Jede Klasse ist geübt in mindestens zwei Rettungswürfen. Der Magier zum Beispiel ist geübt in Intelligenz- und Weisheitsrettungswürfen. Wie bei Fertigkeiten darf auch hier der Übungsbonus auf den entsprechenden Rettungswurf angerechnet werden. Einige Monster sind ebenfalls geübt in Rettungswürfen.

Der Schwierigkeitsgrad eines Rettungswurfes wird von dem Effekt bestimmt, der ihn hervorruft. Bei Zaubern etwa entspricht der Schwierigkeitsgrad der Summe aus Attributsmodifikator (des zum Zauberwirken relevanten Attributs) und Übungsbonus des Wirkers.

Die Auswirkungen eines erfolgreichen oder gescheiterten Rettungswurfes werden in der Beschreibung des Effekts angegeben, der diesen auslöst. Für gewöhnlich bedeutet ein erfolgreicher Rettungswurf, dass die Kreatur keinen oder zumindest reduzierten Schaden durch den Effekt erleidet.





# Kapitel 8: Auf Abenteuer ausziehen

In die Tiefen einer uralten Grabkammer voller Schrecken einzudringen, durch die Hintergassen von Waterdeep zu schleichen, einen neuen Pfad durch den dichten Dschungel auf der Insel des Schreckens zu schlagen – das sind die Dinge, die Abenteuer in Dungeons & Dragons auszeichnen. Dein Charakter könnte vergessene Ruinen und unerforschte Landschaften erkunden, finstere Geheimnisse aufdecken, teuflische Pläne enthüllen oder übellaunige Monster besiegen. Wenn alles gut geht, überlebt dein Charakter und erlangt Reichtümer, bevor er sich wieder in ein neues Abenteuer stürzt.

Dieses Kapitel behandelt die Grundlagen des Abenteurerlebens, von der einfachen Bewegung bis zur komplexen sozialen Interaktion. Die Regeln zum Rasten finden sich genauso in diesem Kapitel wie Hinweise dazu, was dein Charakter zwischen den Abenteuern unternehmen könnte.

Ob die Abenteurer nun ein staubiges Gewölbe erkunden oder die verflochtenen Ränke und Intrigen an einem königlichen Hof untersuchen – immer folgt das Spiel einem natürlichen Rhythmus, der bereits in der Einleitung des Buches dargelegt wurde:

1. Der SL beschreibt die Umgebung.
2. Die Spieler erläutern, was sie tun wollen.
3. Der SL beschreibt die Ergebnisse ihrer Handlungen.

Für gewöhnlich nutzt der SL eine Karte, um dem Abenteuer einen Rahmen zu geben. Auf dieser kann er die Bewegungen der Charaktere festhalten und ihren Fortschritt beim Erkunden von Gängen in Gewölben oder Regionen in der Wildnis darstellen. Die Aufzeichnungen des SL, die er den Spielern zu Verfügung stellt (einschließlich der Legende zur Karte), beschreiben, was die Charaktere beim Betreten jedes neuen Bereichs vorfinden. Manchmal bestimmt auch das Verstreichen der Zeit die Geschehnisse, sodass der SL unter Umständen eine Zeitlinie oder ein Flussdiagramm anstelle einer Karte verwendet, um den Fortschritt der Abenteurer darzustellen.

## Zeit

In Situationen, in denen der Zeitverlauf genau abgebildet werden muss, bestimmt der SL die Dauer von Tätigkeiten. Dabei kann er unterschiedliche Zeitskalen verwenden, je nachdem in welcher Situation sich die Charaktere befinden.

In einem Gewölbe ist es sinnvoll, dass die Handlungen der Abenteurer in **Minuten** gemessen werden. Es könnte zum Beispiel eine Minute dauern, einen engen Gang entlangzukriechen, eine weitere Minute, um ihn auf Fallen zu untersuchen, und vielleicht weitere zehn Minuten, um den folgenden Raum nach etwas Wertvollem abzusuchen.

In der Stadt oder der Wildnis könnte es angemessener sein, den Zeitverlauf in **Stunden** zu messen. Die Strecke von 23 km zu jenem einsamen Turm im Herzen des Waldes legen die Abenteurer zum Beispiel in etwas weniger als vier Stunden zurück.

Längere Reisen bemisst man am besten in **Tagen**. Beispielsweise wird die Reise von Baldur's Gate nach Waterdeep erst nach vier ereignislosen Tagen durch den Hinterhalt einer Gruppe Goblins unterbrochen.

Im Kampf und in anderen hektischen Situationen verlässt sich das Spiel auf eine Abfolge von **Runden**, die eine Zeitspanne von 6 Sekunden umfassen, so wie es in Kapitel 9 „Kampf" beschrieben wird.

## Bewegung

Durch einen Fluss zu schwimmen, einen Gewölbekorridor entlangzuschleichen, einen trügerischen Bergpass zu erklettern – all diese Bewegungsarten spielen eine wichtige Rolle in D&D-Abenteuern.

Der SL kann die Bewegungen der Abenteurer zusammenfassen, ohne exakte Entfernungen oder Reisezeiten zu berechnen: „Ihr reist durch den Wald und findet den Eingang zum Gewölbe am späten Nachmittag des dritten Tages." Selbst in einem Gewölbe, besonders in den größeren oder Tunnelnetzwerken, wird der SL die Bewegung zwischen den einzelnen Begegnungen zusammenfassen: „Nachdem ihr den Wächter am Eingang der uralten Zwergenfestung besiegt habt, werft ihr einen Blick auf die Karte. Sie enthüllt euch, dass ihr noch viele Meilen in den verlassenen Gängen zurücklegen müsst, ehe ihr an den Abgrund gelangt, der von einer schmalen Steinbrücke überspannt wird."

Manchmal ist es trotzdem wichtig zu wissen, wie lange es dauert, um von einem Ort an einen anderen zu gelangen, ganz gleich, ob die Zeitspanne in Tagen, Stunden oder Minuten angegeben wird. Das Bestimmen einer Reisedauer hängt von zwei Faktoren ab: einerseits von der Geschwindigkeit, mit der die Kreaturen reisen, andererseits dem Terrain, über das sie sich fortbewegen.

### Bewegungsrate

Jede Kreatur besitzt eine Bewegungsrate, welche die Distanz in Metern angibt, die sie in einer Runde zurücklegen kann. Dieser Wert geht davon aus, dass die Bewegung in lebensbedrohlichen Situationen in kurzen energischen Schüben stattfindet. Die folgenden Regeln legen fest, wie weit ein Charakter oder ein Monster in einer Minute, einer Stunde oder einem Tag kommen kann.

#### Reisegeschwindigkeit

Während sie reist, kann eine Gruppe von Abenteurern in normalem, schnellem oder langsamem Tempo vorankommen. Die Tabelle für Reisegeschwindigkeit gibt an, wie weit eine Gruppe in einer bestimmten Zeitspanne gelangt und ob das Reisetempo irgendeine Auswirkung hat. Ein schnelles Reisetempo etwa lässt die Charaktere unaufmerksamer werden, wohingegen ein langsames es ermöglicht, zu schleichen und die Gegend eingehender zu untersuchen (siehe den Abschnitt „Aktivitäten während des Reisens" weiter unten).

***Gewaltmarsch:*** Die Angaben in der Tabelle für Reisegeschwindigkeit setzen voraus, dass die Charaktere 8 Stunden am Tag reisen. Diese Grenze kann auch überschritten werden, auf die Gefahr der Erschöpfung hin. Für jede weitere Stunde über 8 hinaus legen die Charaktere die in der Stundenspalte angegebene Distanz zurück. Anschließend muss jeder Charakter einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Der Schwierigkeitsgrad beträgt 10 + 1 für jede Stunde über 8 hinaus. Bei einem Misserfolg erleidet der Charakter eine Stufe an Erschöpfung (siehe Anhang A „Zustände").

***Fahrzeuge und Reittiere:*** Für kurze Zeitspannen (bis zu 1 Stunde) können berittene Charaktere mit wesentlich höherer Geschwindigkeit reisen. Ein Reittier kann bis zu 1 Stunde galoppieren, wobei es das Doppelte der gewöhnlichen Distanz zurücklegt. Stehen alle acht bis zehn Meilen frische Reittiere zur Verfügung, können so auch längere Strecken überbrückt werden, was jedoch selten der Fall ist (außer in dicht besiedelten Gebieten).

Charaktere in Wagen, Karren oder anderen Landfahrzeugen wählen wie gewohnt eine Reisegeschwindigkeit. Charaktere in Wasserfahrzeugen sind auf dessen Reisegeschwindigkeit beschränkt (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung"), außerdem werden sie nicht von den Effekten der Reisegeschwindigkeit betroffen. Abhängig vom Schiffstyp und der Größe der Besatzung können Wasserfahrzeuge bis zu 24 Stunden am Tag reisen.

Bestimmte Reittiere wie Pegasi oder Greifen und auch besondere Fahrzeuge wie ein fliegender Teppich erlauben es, noch schneller zu reisen. Das *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* enthält nähere Informationen zu speziellen Formen des Reisens.

### Reisegeschwindigkeit

| Reise-tempo | Zurückgelegte Distanz pro ... Minute | Stunde | Tag | Effekt |
|---|---|---|---|---|
| Schnell | 120 m | 6 km | 45 km | –5 auf den passiven Wert Weisheit (Wahrnehmung) |
| Normal | 90 m | 4,5 km | 36 km | — |
| Langsam | 60 m | 3 km | 27 km | Einsatz von Heimlichkeit ist möglich |

### Schwieriges Gelände

Die in der Tabelle angegebenen Distanzen setzen relativ einfaches Terrain voraus: befestigte Straßen, offene Ebenen oder freie Gewölbekorridore. Doch Abenteurer sehen sich oft dichten Wäldern, endlosen Sümpfen, schuttübersäten Ruinen, steilen Bergketten oder vereisten Steppen gegenüber, die alle als schwieriges Gelände angesehen werden.

Durch schwieriges Gelände bewegt man sich mit halber Bewegungsrate. Um also 1 Meter in schwierigem Gelände zu bewältigen, muss man 2 Meter der Bewegungsrate aufwenden. Dadurch legt eine Kreatur nur die Hälfte der normalen Entfernung pro Minute, Stunde oder Tag zurück.

## Besondere Bewegungsarten

Sich durch gefahrenreiche Gewölbe oder die Wildnis zu bewegen, erfordert oft mehr, als einfach nur einen Fuß vor den anderen zu setzen. Die Abenteurer müssen vielleicht klettern, kriechen, schwimmen oder springen, um ihr Ziel zu erreichen.

### Klettern, schwimmen und kriechen

Während man klettert oder schwimmt, kostet jeder zurückgelegte Meter zusätzlich 1 Meter Bewegungsrate (2 Meter in schwierigem Gelände), außer die Kreatur besitzt eine Kletter- oder Schwimmbewegungsrate. Es obliegt der Entscheidung des SL, ob das Klettern auf rutschiger Oberfläche oder an einer Wand ohne Griffmöglichkeiten einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) erfordert, ebenso wie das Vorankommen in schwierigen Strömungen.

### Springen

Dein Stärkewert bestimmt, wie weit und hoch du springen kannst.

***Weitsprung:*** Bei einem Weitsprung legst du eine Anzahl von Metern in Höhe deines Stärkewertes mal 0,30 m zurück (alternativ: 1 Meter pro 3 Stärkepunkte). Dafür musst du unmittelbar vor dem Sprung mindestens 3 m zurückgelegt haben. Wenn du einen Weitsprung aus dem Stand ausführst, überbrückst du nur die Hälfte der Distanz. In beiden Fällen kostet dich jeder gesprungene Meter auch 1 Meter deiner Bewegungsrate.

Die Regeln gehen davon aus, dass die Höhe dieses Sprungs nicht relevant ist, wie etwa beim Überspringen eines Stroms oder Abgrunds. Nach Wahl deines SL muss dir ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 gelingen, um ein niedriges Hindernis zu überspringen (es darf nicht höher als ein Viertel der zurückgelegten Distanz sein), wie beispielsweise eine Hecke oder eine niedrige Mauer. Bei einem Misserfolg stößt du damit zusammen.

Wenn du in schwierigem Gelände aufkommst, muss dir ein Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 gelingen, um auf deinen Füßen zu landen, andernfalls landest du liegend.

***Hochsprung:*** Bei einem Hochsprung springst du so weit in die Luft, wie es einer Anzahl von Metern in Höhe deines (Stärkemodifikators + 3) mal 0,30 m entspricht. Dafür musst du unmittelbar vor dem Sprung mindestens 3 m zurückgelegt haben. Wenn du aus dem Stand hochspringst, erreichst du nur die Hälfte dieser Höhe. In beiden Fällen kostet dich jeder gesprungene Meter auch 1 Meter deiner Bewegungsrate.

Unter manchen Umständen kann dein SL dir erlauben, einen Wurf auf Stärke (Athletik) abzulegen, um höher als gewöhnlich zu springen.

Du kannst deine Arme während des Sprungs um die Hälfte deiner Größe nach oben strecken. So kannst du eine Höhe erreichen, die der Sprunghöhe + deiner eineinhalbfachen Körpergröße entspricht.

## Aktivitäten während des Reisens

Während die Abenteurer die Wildnis durchqueren oder in Gewölben unterwegs sind, müssen sie jederzeit wachsam für Gefahren sein. Manche Charaktere üben darüber hinaus noch andere Tätigkeiten aus, um die Gruppe bei der Reise zu unterstützen.

### Marschreihenfolge

Die Abenteurer sollten eine Marschreihenfolge festlegen. Sie macht es einfacher zu bestimmen, welche Charaktere von Fallen betroffen werden, welche versteckte Feinde entdecken können und welche am nächsten zum Feind stehen, wenn ein Kampf ausbricht.

Ein Charakter kann eine vordere Position besetzen, eine mittlere oder eine hintere. Die vorderen und hinteren Charaktere müssen ausreichend Platz haben, um mit anderen auf ihrer Position nebeneinander gehen zu können. Sollte der Platz im Verlauf nicht mehr reichen, muss die Marschreihenfolge geändert werden, meistens indem Charaktere auf die mittlere Position wechseln.

***Weniger als drei Positionen:*** Falls eine Abenteurergruppe in nur zwei Reihen marschiert, gibt es nur eine vordere und eine hintere Position. Sollte es nur eine Reihe geben, wird diese als vordere Position behandelt.

### Heimlichkeit

Während man mit langsamem Reisetempo reist, kann man sich heimlich fortbewegen. Solange sich die Charaktere nicht auf offenem Feld bewegen, können sie versuchen, an anderen Kreaturen, denen sie begegnen, vorbeizuschleichen oder sie zu überraschen. Die Regeln für das Verstecken findest du in Kapitel 7 „Attributswerte verwenden".

### Gefahren bemerken

Man verwendet den passiven Wert für Weisheit (Wahrnehmung), um zu bestimmen, ob ein Mitglied der Gruppe eine versteckte Gefahr bemerkt. Der SL kann entscheiden, dass nur Charaktere auf einer bestimmten Position in der Lage sind, die Bedrohung wahrzunehmen. Erforscht die Gruppe beispielsweise ein Labyrinth aus Tunneln, könnte der SL festlegen, dass nur die Charaktere auf der hinteren Position die Möglichkeit haben, eine verborgene Kreatur, die der Gruppe folgt, zu sehen oder zu hören.

Reisen die Charaktere mit schnellem Reisetempo, erhalten sie einen Abzug von –5 auf ihren passiven Wert Weisheit (Wahrnehmung), um verborgene Gefahren zu erkennen.

***Kreaturen begegnen:*** Begegnen die Charaktere während ihrer Reise anderen Kreaturen, müssen beide Parteien entscheiden, wie sie reagieren. Jede von beiden kann angreifen, ein Gespräch anfangen, weglaufen oder abwarten, was die andere Gruppe unternimmt.

***Gegner überraschen:*** Wenn die Abenteurer einer feindlichen Kreatur oder Gruppe begegnen und ein Kampf ausbricht, bestimmt der SL, ob die Abenteurer oder ihre Gegner zu Beginn überrascht sein könnten. Siehe Kapitel 9 „Kampf" für mehr Details zu diesem Thema.

### Andere Aktivitäten

Charaktere, die ihre Aufmerksamkeit während der Reise auf andere Tätigkeiten lenken, können nicht nach Gefahren Ausschau halten. Diese Charaktere tragen nicht zu den Würfen auf passive Weisheit (Wahrnehmung) bei, welche die Gruppe ablegt, um versteckte Gefahren zu erkennen. Ein Abenteurer, der nicht nach Gefahren Ausschau hält, kann stattdessen eine der folgenden Aktivitäten ausüben. In Absprache mit dem SL sind auch andere Tätigkeiten möglich.

***Navigieren:*** Der Charakter kann die Gruppe davor bewahren, sich zu verirren, wenn ihm ein Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gelingt, sobald der SL danach verlangt. (Regeln zum Verirren findest du im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch).*)

***Eine Karte zeichnen:*** Der Charakter kann eine Karte anfertigen, die den Fortschritt der Gruppe festhält und den Abenteurern dabei hilft, wieder zurückzufinden, falls sie sich verirren. Hierzu ist kein Attributswurf notwendig.

***Spurenlesen:*** Der Charakter kann die Spuren einer anderen Kreatur lesen, wenn ihm ein Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gelingt, sobald der SL danach verlangt. (Regeln zum Spurenlesen findest du im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch).*)

***Vorräte sammeln:*** Der Charakter kann ein Auge offen halten, um Wasser- und Nahrungsquellen aufzuspüren, wenn ihm ein Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gelingt, sobald der SL danach verlangt. (Regeln zum Anlegen von Vorräten findest du im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch).*)

## Die Umgebung

Das Ausziehen auf Abenteuer erfordert naturgemäß, an Orte zu reisen, die dunkel, gefährlich und voller Mysterien sind. Die Regeln in diesem Abschnitt behandeln einige der wichtigsten Arten, wie die Charaktere an solchen Orten mit ihrer Umgebung interagieren können. Im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* finden sich Richtlinien für ungewöhnlichere Situationen.

### Stürzen

Ein Sturz aus großer Höhe ist eine der häufigsten Gefahren, der ein Abenteurer ausgesetzt sein kann. Am Ende eines Sturzes erleidet eine Kreatur 1W6 Wuchtschaden pro 3 m gefallene Höhe, bis zu einem Maximum von 20W6. Die Kreatur erhält den Zustand liegend, außer sie kann es vermeiden, Schaden durch den Sturz zu nehmen.

### Ersticken

Eine Kreatur kann für eine Zeitspanne die Luft anhalten, die ihrem Konstitutionsmodifikator + 1 in Minuten entspricht (mindestens 30 Sekunden).

Wenn einer Kreatur die Luft ausgeht oder sie gewürgt wird, kann sie für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres Konstitutionsmodifikators überleben (mindestens 1 Runde). Am Anfang ihres folgenden Zuges sinken ihre Trefferpunkte auf 0 und sie gilt als sterbend. Solange sie keine Luft mehr bekommt, kann sie nicht stabilisiert werden oder Trefferpunkte zurückerhalten.

Beispielsweise kann eine Kreatur mit Konstitution 14 ihren Atem für 3 Minuten anhalten. Wenn sie zu ersticken beginnt, hat sie noch 2 Runden Zeit, um wieder Luft zu holen, bevor ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

### Lichtverhältnisse und Sicht

Die grundlegendsten Handlungen eines Abenteurers, beispielsweise das Erkennen von Gefahren, das Finden versteckter Gegenstände, das Angreifen eines Gegners mit einer Waffe oder einem Zauber, verlassen sich stark auf die Fähigkeit des Charakters, zu sehen. Dunkelheit und andere Auswirkungen auf die Sicht stellen ein ernsthaftes Hindernis dar.

#### Die Heldengruppe aufteilen

Manchmal ist es sinnvoll, die Heldengruppe aufzuteilen, wenn beispielsweise ein oder mehrere Charaktere den Weg auskundschaften möchten. Man kann mehrere Gruppen bilden, jede mit einer eigenen Bewegungsrate als auch vorderen, mittleren und hinteren Positionen. Der Nachteil ist, dass die Gruppen auch dann noch getrennt sind, wenn es zu einem Angriff kommt. Der Vorteil hingegen ist, dass eine kleine Gruppe heimlicher Charaktere, die sich langsam fortbewegt, vielleicht an Gegnern vorbeischleichen kann, die durch weniger geschickte Charaktere alarmiert worden wären. Der schleichende Schurke und sein Gefährte, der Mönch, sind zu zweit wesentlich schwerer zu entdecken als in Begleitung ihres zwergischen Freundes, dem Paladin.

Ein beliebiger Bereich kann leicht oder komplett verschleiert sein. Als **leicht verschleiert** gilt ein Bereich, wenn er etwa nur von dämmrigem Licht erhellt ist, leichten Nebel enthält oder von lichtem Blattwerk verdeckt ist. Kreaturen, die sich auf ihren Sehsinn verlassen, sind in einem solchen Bereich im Nachteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung).

Ein **komplett verschleierter** Bereich, wie es bei Dunkelheit, undurchsichtigem Nebel oder dichtem Blattwerk der Fall ist, kann überhaupt nicht eingesehen werden. Eine Kreatur, die sich einem solchen Bereich befindet, wird bezüglich des Sehens behandelt, als hätte sie den Zustand blind (siehe Anhang A „Zustände").

Die Lichtverhältnisse einer Umgebung werden in drei Stufen unterteilt: helles Licht, dämmriges Licht und Dunkelheit.

In **hellem Licht** können die meisten Kreaturen normal sehen. Selbst an düsteren Tagen herrscht genug Helligkeit, um als helles Licht zu gelten, genauso wie bei Fackeln, Laternen, Feuer und anderen Lichtquellen in einem bestimmten Umkreis.

**Dämmriges Licht**, das auch als Schatten bezeichnet wird, schafft einen leicht verschleierten Bereich. Ein Bereich mit dämmrigem Licht stellt meist den Übergang zwischen einer Quelle von hellem Licht und den sie umgebenden Bereichen von Dunkelheit dar. Auch das sanfte Licht bei Sonnenauf- und -untergang zählt als dämmriges Licht. Eine besonders helle Vollmondnacht könnte die Welt ebenfalls in dämmriges Licht tauchen.

**Dunkelheit** schafft einen komplett verschleierten Bereich. Sie herrscht nachts unter freiem Himmel (selbst in den meisten mondhellen Nächten), in den Gemäuern von unbeleuchteten Gewölben oder in Bereichen, die von magischer Dunkelheit erfüllt sind.

#### Blindsicht

Eine Kreatur mit Blindsicht kann ihre Umgebung innerhalb eines bestimmten Bereichs wahrnehmen, ohne sich auf den Sehsinn zu verlassen. Kreaturen ohne Augen, wie etwa Schlicke, mit Echoortung oder geschärften Sinnen, wie es bei Fledermäusen oder Drachen vorkommt, besitzen diese Art der Wahrnehmung.

#### Dunkelsicht

Viele Kreaturen in den Welten von D&D, besonders diejenigen, die unterirdisch leben, verfügen über Dunkelsicht. Innerhalb einer festgelegten Reichweite können diese Kreaturen in Dunkelheit so gut sehen, als wäre es dämmriges Licht. Bereiche mit Dunkelheit behandeln sie folglich als in dämmriges Licht getaucht. Dabei sind sie jedoch nicht in der Lage, Farben wahrzunehmen, in Dunkelheit sehen sie nur Abstufungen von Grau.



### Wahre Sicht

Eine Kreatur mit wahrer Sicht kann bis zu einer bestimmten Reichweite in normaler oder magischer Dunkelheit sehen, unsichtbare Gegenstände und Kreaturen erkennen und visuelle Illusionen durchschauen (der entsprechende Rettungswurf gilt als erfolgreich, ohne würfeln zu müssen). Außerdem ist ihr die ursprüngliche Form von Gestaltwandlern oder sonstigen Kreaturen bekannt, die durch Magie verwandelt wurden. Darüber hinaus kann die betreffende Kreatur in die Ätherebene blicken.

## Essen und Trinken

Charaktere, die nicht essen und trinken, erleiden die Auswirkungen von Erschöpfung (siehe Anhang A „Zustände"). Wurde dieser Zustand durch den Mangel an Essen oder Trinken verursacht, kann er nicht aufgehoben werden, bis der Charakter die benötigte Menge Nahrung zu sich genommen hat.

### Essen

Ein Charakter benötigt 1 Pfund Nahrung pro Tag und kann länger damit auskommen, indem er nur halbe Rationen isst. Reduziert ein Charakter die zu sich genommene Nahrung auf die Hälfte, zählt jeder Tag als halber Tag ohne Essen. Ein Charakter kann eine Anzahl an Tagen ohne Essen auskommen, wie es seinem Konstitutionsmodifikator + 3 (mindestens 1) entspricht. Am Ende jedes Tages über diese Grenze hinaus erleidet der Charakter automatisch eine Stufe Erschöpfung. Ein Tag mit normaler Nahrungsaufnahme setzt die Anzahl dieser Tage wieder auf ihr Maximum zurück.

### Wasser

Ein Charakter benötigt 4 Liter Wasser pro Tag oder bis zu 8 Liter bei heißem Klima. Nimmt ein Charakter nur die halbe Menge zu sich, muss er am Ende des Tages einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 bestehen oder er erleidet eine Stufe Erschöpfung. Ein Charakter, dem noch weniger Wasser zur Verfügung steht, erleidet am Ende des Tages automatisch eine Stufe Erschöpfung. Wenn der Charakter bereits eine Stufe Erschöpfung aufweist, erleidet er in jedem der beiden genannten Fälle zwei weitere Stufen anstatt nur einer.

## Mit Gegenständen interagieren

Die Interaktion mit Gegenständen in der Umgebung ist im Spiel oft einfach umzusetzen. Der Spieler erklärt dem SL, was sein Charakter tut, und der SL beschreibt die Auswirkungen dieser Handlung.

Beispielsweise könnte sich ein Charakter dazu entscheiden, einen Hebel umzulegen, was dazu führt, dass ein Fallgitter nach oben gleitet, ein Raum unter Wasser gesetzt wird oder sich eine geheime Tür an einer nahegelegenen Wand öffnet. Ist der Hebel in seiner Position festgerostet, könnte es Gewalt und Muskelkraft erfordern, um ihn zu bewegen. In solch einer Situation wird der SL einen Stärkewurf verlangen, um zu bestimmen, ob es dem Charakter gelingt, den Hebel zu betätigen. Den Schwierigkeitsgrad des Wurfes legt der SL in Abhängigkeit davon fest, wie herausfordernd die Aufgabe ist.

Charaktere können Gegenstände auch beschädigen, indem sie ihre Waffen benutzen oder Magie anwenden. Gegenstände sind gegen Gift immun und psychischer Schaden kann ihnen nichts anhaben. Durch physischen Schaden oder magische Angriffe können sie jedoch ganz ähnlich wie Kreaturen in Mitleidenschaft gezogen werden. Der SL bestimmt die Rüstungsklasse eines Gegenstandes und dessen Trefferpunkte. Darüber hinaus kann er festlegen, ob dieser eine Resistenz oder Immunität gegen bestimmte Schadensarten oder Angriffe besitzt (es ist beispielsweise schwierig, ein Seil mit einer Keule zu durchtrennen). Gegenstände scheitern bei allen Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen, sind jedoch immun gegen Effekte, die andere Rettungswürfe erfordern. Wenn ein Gegenstand auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, ist er zerstört.

Ein Charakter kann auch einen Stärkewurf ablegen, um einen Gegenstand zu zerstören. Der SL legt den SG für einen solchen Wurf fest.

# Soziale Interaktion

Gewölbe zu erkunden, Hindernisse zu überwinden und Monster zu besiegen, sind essenzielle Bestandteile von D&D-Abenteuern. Nicht weniger wichtig sind jedoch die sozialen Interaktionen zwischen den Abenteurern und den anderen Bewohnern der Welt.

Diese Interaktionen können eine Vielzahl an Formen annehmen. Du könntest beispielsweise einen skrupellosen Dieb davon überzeugen wollen, ein schreckliches Verbrechen zu gestehen, oder einem Drachen zu schmeicheln versuchen, damit er dein Leben verschont. Der SL übernimmt die Rolle jedes Charakters, der nicht von einem Spieler am Tisch verkörpert wird. All diese Charaktere werden **Nichtspielercharaktere** (NSC) genannt.

Im Allgemeinen unterscheidet man die Einstellung eines solchen NSC dir gegenüber in: freundlich, gleichgültig oder feindlich. Freundliche NSC sind empfänglich dafür, dir zu helfen, während feindliche dazu neigen, dir Steine in den Weg zu legen. Naturgemäß ist es einfacher, von einem freundlichen NSC zu bekommen, was man will.

Soziale Interaktionen bestehen aus zwei Hauptaspekte: Rollenspiel und Attributswürfen.

## Rollenspiel

Rollenspiel ist buchstäblich das Ausspielen einer Rolle. In diesem Fall bestimmst du als Spieler, wie dein Charakter denkt, handelt und redet. Rollenspielen ist ein Teil jedes Aspekts des Spiels und tritt bei sozialen Interaktionen in den Vordergrund. Eigenarten, Angewohnheiten und Persönlichkeitszüge beeinflussen die Art und Weise, wie Interaktionen ausgehen. Es gibt zwei grundlegende Stile, wie du die Rolle deines Charakters spielen kannst: den beschreibenden Ansatz und den aktiven Ansatz. Die meisten Spieler wenden eine Mischung aus beiden Ansätzen an. Wähle jederzeit die für dich passendste Zusammensetzung der beiden Stile.

### Der beschreibende Ansatz

Bei diesem Spielstil beschreibst du dem SL und den anderen Spielern die Worte und Taten deines Charakters. Während du dir ein inneres Bild von deinem Abenteurer machst, erzählst du allen anderen, was dieser tut und wie er dabei vorgeht.

Chris beispielsweise spielt einen Zwerg namens Tordek. Tordek besitzt ein hitziges Gemüt und gibt den Elfen aus Mantelwald die Schuld am Unglück seiner Familie. In einer Taverne sitzt ein unausstehlicher elfischer Musiker mit an Tordeks Tisch und versucht, ein Gespräch mit dem Zwerg zu beginnen.

Chris sagt: „Tordek spuckt auf den Boden, brummt eine Beleidigung in Richtung des Barden und stampft zur Theke. Er setzt sich auf einen Hocker und starrt den Musikanten grimmig an, während er sich ein weiteres Getränk bestellt."

In diesem Beispiel veranschaulicht Chris die Stimmung von Tordek und gibt dem SL eine klare Vorstellung von der Einstellung und den Handlungen seines Charakters.
Wenn du beschreibendes Rollenspiel nutzt, behalte die folgenden Punkte im Hinterkopf:

- Beschreibe die Gefühle und die Einstellung deines Charakters.
- Konzentriere dich auf die Absichten deines Charakters und darauf, wie andere sie wahrnehmen könnten.
- Schmücke deine Erzählungen so stark aus, wie du es für angemessen erachtest.

Mach dir nicht allzu viele Sorgen darüber, alles exakt auszudrücken, sondern achte mehr darauf, dir auszumalen, was dein Charakter tun würde und beschreibe, was du vor deinem inneren Auge siehst.

### Der aktive Ansatz

Während du beim beschreibenden Ansatz dem SL und deinen Mitspielern erzählst, was dein Charakter denkt oder tut, zeigst du es mit dem aktiven Ansatz auf direkte Weise.

Beim aktiven Rollenspiel sprichst du in der Stimme deines Charakters, so wie ein Schauspieler, der eine Rolle verkörpert. Du kannst auch die Bewegungen deines Abenteurers nachahmen und seine Körpersprache annehmen. Dieser Ansatz ist eindringlicher als der beschreibende, selbst wenn du noch immer einige Dinge beschreiben musst, die sich nicht sinnvoll am Spieltisch darstellen lassen.

Die Szene des obigen Beispiels (in der Chris den Zwerg Tordek verkörpert) könnte sich im aktiven Ansatz folgendermaßen abgespielt haben:

In Tordeks Stimme sprechend, sagt Chris in einem groben, tiefen Tonfall: „Ich hatte mich schon gefragt, warum es hier drin plötzlich so schrecklich stinkt. Falls ich jemals etwas von dir hören will, breche ich dir den Arm und genieße deine Schreie." In seiner normalen Stimme fügt Chris hinzu: „Ich stehe auf, werfe dem Elf einen grimmigen Blick zu und gehe in Richtung Theke."

### Ergebnisse des Rollenspiels

Der SL bestimmt anhand der Aktionen und der Einstellung deines Charakters, wie ein NSC reagiert. Ein einfältiger NSC wird unter der Androhung von Gewalt nachgeben. Eine sture Zwergin wird es nicht zulassen, dass jemand sie piesackt. Ein eingebildeter Drache wird Schmeicheleien dankend annehmen.

Achte genau auf die Beschreibungen von Stimmungen, Dialogen und Persönlichkeitszügen, die der SL gibt, wenn du mit einem NSC interagierst. Du kannst dadurch auf die Persönlichkeitsmerkmale, Ideale, Makel und Bindungen des NSC schließen und diese für dich nutzen, um seine Einstellung zu beeinflussen.

Soziale Interaktionen in D&D sind denen in der realen Welt sehr ähnlich. Wenn du einem NSC etwas bieten kannst, was er begehrt, ihm mit etwas drohst, das er fürchtet, oder dir seine Sympathien und Ziele zu nutze machen kannst, wirst du mit Worten nahezu alles erreichen können, was du willst. Andererseits kann es leicht passieren, dass deine Anstrengungen scheitern werden, etwa wenn du einen stolzen Krieger beleidigst oder schlecht über seine edlen Verbündeten redest und ihn dann von etwas zu überzeugen versuchst.

## Attributswürfe

Als Ergänzung zum Rollenspiel sind Attributswürfe ideal, um das Ergebnis einer Interaktion zu ermitteln. Deine rollenspielerischen Bemühungen vermögen die Einstellung eines NSC zu verändern, doch mitunter bleiben in einer Situation bestimmte Aspekte dem Zufall überlassen.

Zum Beispiel kann dich der SL zu jedem beliebigen Zeitpunkt in einer Interaktion um einen Charismawurf bitten, wenn er wünscht, dass die Würfel eine Rolle bei der Reaktion des NSC spielen. Dein SL kann es für nötig halten, weitere Würfe ablegen zu lassen, wenn er es in der Situation als gegeben erachtet.

Es gereicht dir zum Vorteil, wenn du darauf achtest, deinen Ansatz bei einer Interaktion so zu wählen, dass er sich auf deine besten Boni und deine geübten Fertigkeiten stützt. Will die Gruppe beispielsweise eine Wache dazu bringen, sie in das Schloss einzulassen, ist es ratsam, den Schurken, der geübt im Täuschen ist, die Unterhaltung führen zu lassen. Wenn es darum geht, die Entlassung eines Gefangenen zu verhandeln, sollte der Kleriker mit seiner Diplomatie das Reden übernehmen.

# Rasten

So heldenhaft sie auch sein mögen, Abenteurer können nicht jede einzelne Stunde eines Tages mit Erkunden, sozialen Interaktionen und Kämpfen verbringen. Auch sie müssen sich von Zeit zu Zeit ausruhen, essen und trinken, ihre Wunden versorgen, ihren Geist oder ihre Seele erfrischen, um sich auf das Wirken von Zaubern einzustimmen, und sich auf weitere Abenteuer vorbereiten. Die Charaktere können mitten im Abenteuer kurze Pausen einlegen und am Ende eines Tages eine lange Rast halten.

## Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine Zeitspanne der Ruhe, die mindestens 1 Stunde dauern muss und in der die Charaktere nichts Anstrengenderes unternehmen als zu essen, zu trinken, zu lesen oder ihre Wunden zu versorgen.

Nach Beenden einer kurzen Rast kann ein Charakter einen oder mehrere Trefferwürfel einsetzen, bis zu deren maximalen Anzahl, die der Stufe des Charakters entspricht. Für jeden Trefferwürfel, der auf diese Art verwendet wird, würfelst du mit dem entsprechenden Würfel und addierst den Konstitutionsmodifikator zum Ergebnis. Diese Summe erlangt der Charakter an Trefferpunkten zurück. Du kannst dich nach jedem Wurf neu entscheiden, ob du einen weiteren Würfel einsetzen möchtest. Einige der verbrauchten Trefferwürfel erhält jeder Abenteurer nach Beenden einer langen Rast zurück, wie im folgenden Abschnitt beschrieben.

## Lange Rast

Eine lange Rast stellt eine ausgedehnte Ruhephase dar, die mindestens 8 Stunden dauert und während der ein Charakter schläft oder nur leichte Tätigkeiten ausübt: lesen, reden, essen oder maximal zwei Stunden Wache halten. Sollte die übrige Zeit von mindestens 1 Stunde andauernden anstrengenden Aktivitäten unterbrochen werden, wie etwa kämpfen, zaubern, marschieren oder ähnliche abenteuerhafte Tätigkeiten, muss der Charakter die lange Rast von Neuem beginnen, um einen Nutzen aus ihr zu ziehen.

Nach Beenden einer langen Rast erlangt ein Charakter alle verlorenen Trefferpunkte zurück. Außerdem erhält er verbrauchte Trefferwürfel in Höhe der Hälfte seiner Gesamtzahl zurück (mindestens 1). Beispielsweise bekommt ein Abenteurer, der über 8 Trefferwürfel verfügt, nach Abschließen einer langen Rast bis zu vier davon zurück.

Ein Charakter kann von einer langen Rast nur einmal innerhalb von 24 Stunden profitieren. Außerdem muss er am Anfang der Rast mindestens 1 Trefferpunkt besitzen, um ihre Vorteile in Anspruch nehmen zu können.

# Zwischen den Abenteuern

Zwischen den Reisen zu Gewölben und Kämpfen gegen uraltes Böses benötigen Abenteurer Zeit, um sich auszuruhen, zu erholen und sich auf ihre nächsten Abenteuer vorzubereiten. Viele nutzen diese Zeit auch, um andere Aufgaben zu erledigen, wie etwa Waffen und Rüstungen herzustellen, Forschungen zu betreiben oder das hart erarbeitete Geld auszugeben.

In den meisten Fällen vergeht diese Zeit ohne Störungen und muss nicht beschrieben oder ausgespielt werden. Wenn ein neues Abenteuer beginnt, kann der SL einfach festlegen, wie viel Zeit verstrichen ist, und euch grob umreißen lassen, womit eure Charaktere diese verbracht haben. Ein anderes Mal möchte der SL vielleicht genau wissen, was ihr unternehmt und wie lange es dauert, da sich Ereignisse außerhalb eurer Wahrnehmung abspielen, die für den Spielverlauf von Bedeutung sind.

## Lebenshaltungskosten

Zwischen den einzelnen Abenteuern wählst du eine bestimmte Lebensqualität und zahlst die Kosten, die das Aufrechterhalten dieses Lebensstils verursachen, so wie es in Kapitel 5 „Ausrüstung" beschrieben wird.

Einen bestimmten Lebensstil zu führen, hat keine großen Auswirkungen auf deinen Charakter, doch kann es einen Einfluss darauf haben, wie andere Individuen und Gruppen auf dich reagieren. Wenn du beispielsweise einen edlen Lebensstil pflegst, könnte es für dich einfacher sein, auf die Adeligen einer Stadt einzuwirken, als wenn du in Armut lebst.

## Aktivitäten zwischen den Abenteuern

Womöglich fragt dich der SL, was dein Charakter in der Zeit zwischen den Abenteuern unternimmt. Die Dauer der Auszeit kann sich stark unterscheiden, doch jede Aktivität während dieser benötigt eine bestimmte Anzahl an Tagen, um abgeschlossen zu werden, ehe du daraus einen Nutzen ziehen kannst. Es müssen mindestens 8 Stunden eines Tages für die Aktivität genutzt werden, damit der Tag zu deren Gesamtdauer zwischen den Abenteuern gezählt wird. Die Tage müssen nicht aufeinander folgen. Wenn du mehr als die mindestens erforderliche Zeit für eine Aktivität übrig hast, kannst du diese weiter ausführen oder zu einer anderen wechseln. Neben den unten beschriebenen Möglichkeiten sind vielfältige weitere Aktivitäten möglich. Wenn dein Charakter einer Tätigkeit nachgehen soll, die nicht durch die folgenden Beschreibungen abgedeckt wird, setze dich mit deinem SL zusammen und besprich deine Vorstellungen mit ihm.

### Handwerken

Du kannst nicht-magische Gegenstände herstellen, einschließlich Abenteuerausrüstung und Kunstwerken. Du musst Übung im Umgang mit den entsprechenden Werkzeugen besitzen, die nötig sind, um die gewünschten Gegenstände anzufertigen (für gewöhnlich Handwerkszeuge). Zusätzlich könntest du spezielle Materialien benötigen, die für die Herstellung notwendig sind. Zum Beispiel kann jemand, der geübt im Umgang mit Schmiedewerkzeug ist und dem ein Amboss zur Verfügung steht, ein Schwert oder eine Rüstung schmieden.

Für jeden Tag, den du mit der Herstellung verbringst, kannst du einen oder mehrere Gegenstände mit einem Marktwert von bis zu 5 GM herstellen. Dabei musst du Rohmaterialien aufwenden, die der Hälfte des Marktwertes entsprechen. Wenn du etwas anfertigen möchtest, das mehr als 5 GM wert ist, machst du tageweise Fortschritte von 5 GM, bis du den Wert des Gegenstandes erreicht hast. Nehmen wir an, dass du eine Ritterrüstung im Wert von 1.500 GM herstellen möchtest. Dafür würdest du ohne die Hilfe eines anderen 300 Tage benötigen und 750 GM für Material ausgeben müssen.

Mehrere Charaktere können ihre Anstrengungen bündeln und zusammen an einem einzelnen Gegenstand arbeiten. Dafür muss jeder von ihnen die erforderliche Übung besitzen und alle müssen sich am gleichen Ort aufhalten. Jeder Charakter trägt pro Tag der Arbeit 5 GM zum Gesamtwert des herzustellenden Gegenstandes bei. In unserem Beispiel würden drei Charaktere gemeinsam nur noch 100 Tage benötigen, um die Ritterrüstung fertigzustellen.

Während du den Gegenstand herstellst, kannst du einen einfachen Lebensstil aufrechterhalten, ohne 1 GM dafür aufwenden zu müssen, oder einen komfortablen Lebensstil zur Hälfte der normalen Kosten (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung" für Details zu den Lebenshaltungskosten).

### Einen Beruf ausüben

Du kannst zwischen den Abenteuern arbeiten, was dir erlaubt, einen einfachen Lebensstil zu unterhalten, ohne 1 GM dafür zu zahlen (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung"). Dieser Vorteil hält an, solange du deinem Beruf nachkommst.

Bist du ein Mitglied einer Organisation, die dir ein einträgliches Einkommen verschaffen kann, wie einem Tempel oder einer Diebesgilde, verdienst du stattdessen genug, um einen komfortablen Lebensstil zu pflegen.

Wenn du geübt in der Fertigkeit Auftreten bist und diese in der Zeit zwischen den Abenteuern einsetzen möchtest, sind deine Einkünfte sogar groß genug, um ein wohlhabendes Leben zu führen.

### Erholen

Du kannst deine Zeit zwischen den Abenteuern nutzen, um dich von schwächenden Verletzungen, Krankheiten oder Vergiftungen zu erholen.

Nach 3 Tagen, die du dich in der Zeit zwischen den Abenteuern erholt hast, darfst du einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg kannst du dir eines der folgenden Ergebnisse aussuchen:

- Beende einen Effekt, der verhindert, dass du Trefferpunkte zurückerlangst.
- Für die kommenden 24 Stunden bist du im Vorteil bei Rettungswürfen gegen eine Krankheit oder ein Gift, das derzeit auf dich wirkt.

### Forschen

Die Zeit zwischen den Abenteuern stellt eine gute Gelegenheit dar, um bestimmte Mysterien zu erforschen, die sich im Laufe der Kampagne aufgetan haben. Unter Forschung kann fallen, sich in einer Bibliothek mit staubigen Folianten und fast zerfallenen Schriftrollen zu beschäftigen oder die Ortsansässigen auf Getränke einzuladen, um Gerüchte und Tratsch von ihnen zu erfahren.

Wenn du zu forschen beginnst, bestimmt der SL, ob eine Information verfügbar ist, wie viele Tage du aufwenden musst, um an sie zu gelangen, und ob du spezielle Bedingungen erfüllen musst (etwa ob du ein besonderes Buch ausfindig machen oder einen bestimmten Ort aufsuchen musst). Der SL kann ebenfalls verlangen, dass du einen oder mehrere Attributswürfe ablegen sollst. Ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) könnte nötig sein, um Hinweise ausfindig zu machen, die zu der gesuchten Information führen; ein Wurf auf Charisma (Überzeugen) könnte abgelegt werden müssen, um dir die Hilfe von jemandem zu sichern. Sobald diese Bedingungen erfüllt sind, erhältst du die Information, falls es eine gibt.

Für jeden Tag, den du forschst, musst du 1 GM bezahlen, um deinen Aufwand zu decken. Diese Ausgaben kommen zu den normalen Lebenshaltungskosten hinzu (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung").

### Training

Du kannst die Zeit zwischen den Abenteuern auch damit verbringen, neue Sprachen zu lernen oder dich mit Werkzeugen vertraut zu machen. Möglicherweise erlaubt dir dein SL auch weitere Trainingsvarianten.

Zuerst musst du einen Lehrer finden, der bereit ist, dich zu unterrichten. Der SL bestimmt, wie lange die Suche dauert und ob dafür ein oder mehrere Attributswürfe erforderlich sind.

Das Training dauert 250 Tage und kostet 1 GM pro Tag. Nachdem du die erforderliche Zeit trainiert und die Kosten beglichen hast, lernst du die neue Sprache oder wirst geübt im Umgang mit dem entsprechenden Werkzeug.



# Kapitel 9: Kampf

Das Scheppern eines Schwertes, welches auf einen Schild trifft. Das markerschütternde Geräusch, wenn sich die Klauen eines Monsters durch eine Rüstung bohren. Ein gleißend heller Lichtblitz, der entsteht, als ein Magier einen Ball aus Feuer schleudert. Die Luft ist mit dem beißenden Geruch von Blut getränkt, der über dem Gestank der abscheulichen Monster liegt. Wütendes Brüllen, Siegesjubel, Schmerzensschreie. Der Kampf in D&D kann chaotisch, tödlich und aufregend sein.

Dieses Kapitel vermittelt die Regeln, die du benötigst, um Charaktere und Monster in den Kampf zu schicken, sei es ein kurzes Gemetzel in einem Gewölbe oder ein ausgedehntes Gefecht auf einem Schlachtfeld. Über das gesamte Kapitel hinweg richten sich die Regeln in erster Linie an den SL. Der SL kontrolliert alle Monster und Nichtspielercharaktere, die am Kampf beteiligt sind, und jeder Spieler übernimmt seinen Abenteurer. Der Begriff „Du" kann sowohl ein Monster meinen als auch den Charakter, den du kontrollierst.

## Der Kampfablauf

Eine gewöhnliche Kampfbegegnung ist ein Aufeinandertreffen von zwei Seiten, ein Wirbel aus Waffenhieben, Finten, Paraden, Beinarbeit und Zauberei. Das Spiel ordnet das Chaos der Schlacht in einen Ablauf aus **Runden** und **Zügen**. Eine Runde stellt eine Zeitspanne von etwa 6 Sekunden in der Spielwelt dar. Innerhalb einer Runde hat jeder Teilnehmer eines Kampfes einen Zug. Die Reihenfolge der Züge wird am Anfang des Kampfes festgelegt, indem man die Initiative auswürfelt. Sobald jeder seinen Zug beendet hat, geht der Kampf mit der nächsten Runde weiter, wenn keine der Seiten die andere besiegt hat.

### Überraschung

Ein Gruppe von Abenteurern schleicht sich an ein Banditenlager an und springt zwischen den Bäumen hervor, um die Banditen anzugreifen. Ein gallertartiger Würfel gleitet einen Gewölbegang entlang, so lange von den Abenteurern unbemerkt, bis der letzte von ihnen von dem Block umschlossen wird. In diesen Kampfsituationen wird eine der Parteien von der anderen unerwartet angegriffen, welche somit das Überraschungsmoment auf ihrer Seite hat.

Der SL legt fest, wer überrascht sein könnte. Versucht keine der Seiten, heimlich vorzugehen, bemerken sich beide automatisch gegenseitig. Andernfalls vergleicht der SL die Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) von jedem, der sich anschleicht oder im Hinterhalt lauert, mit dem passiven Wert Weisheit (Wahrnehmungs) der Gegenseite. Jeder Charakter und jedes Monster, das die Gefahr nicht bemerkt, gilt zu Beginn der Begegnung als überrascht. Wenn du überrascht bist, kannst du dich in deinem ersten Zug weder bewegen noch eine Aktion ausführen und darfst auch vor Ende dieses Zuges keine Reaktion einsetzen. Mitglieder einer Gruppe können überrascht sein, auch wenn es die übrigen nicht sind.

#### Der Kampf – Schritt für Schritt

1. **Überraschung festlegen:** Der SL bestimmt, ob Kampfteilnehmer überrascht sind.
2. **Standorte festhalten:** Der SL entscheidet, wo sich alle Charaktere und Monster zu Beginn des Kampfes befinden. Abhängig von der Marschreihenfolge der Abenteurer oder der Beschreibung ihres Standorts, legt der SL fest, wo sich die Gegner befinden, wie weit sie entfernt sind und in welche Richtung sie blicken.
3. **Initiative auswürfeln:** Jeder Kampfteilnehmer würfelt seine Initiative aus, um die Zugreihenfolge der Beteiligten festzulegen.
4. **Züge ausführen:** Jeder Kampfteilnehmer führt seinen Zug in der Initiativreihenfolge aus.
5. **Die nächste Runde beginnen:** Hat jeder Beteiligte am Kampf seinen Zug ausgeführt, endet die Runde. Wiederhole Schritt 4 solange, bis der Kampf abgewickelt ist.

### Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Zu Beginn der Auseinandersetzung legt jeder Teilnehmer einen Geschicklichkeitswurf ab, um zu ermitteln, an welcher Stelle der Initiativreihenfolge er steht. Der SL macht einen Wurf für eine ganze Gruppe gleichartiger Kreaturen, alle Individuen dieser Gruppe handeln gleichzeitig.

Der SL ordnet die Kampfteilnehmer vom höchsten Ergebnis des Geschicklichkeitswurfes absteigend zum niedrigsten. Diese Einteilung wird Initiativreihenfolge genannt und ist die Abfolge, in der in jeder Runde gehandelt wird. Die Initiativreihenfolge verändert sich von Runde zu Runde nicht.

Haben Teilnehmer das gleiche Ergebnis erzielt, entscheidet der SL, wer zuerst an der Reihe ist. Dies gilt für Monster untereinander und auch für einen Gleichstand zwischen Spieler und Monster. Mehrere Spieler mit gleichen Ergebnissen können frei entscheiden, wer seinen Zug als Erstes ausführt. Alternativ kann der SL bei einem Gleichstand zwischen Spieler und Monster jeden mit einem W20 würfeln lassen: Derjenige mit dem höheren Ergebnis ist vor dem anderen an der Reihe.

### Dein Zug

In deinem Zug kannst du dich eine Distanz bewegen, die deiner Bewegungsrate entspricht, und eine Aktion ausführen. Du entscheidest, ob du dich zuerst **bewegen** oder zuerst deine **Aktion ausführen** willst. Deine Bewegungsrate hast du auf deinem Charakterbogen vermerkt.

Die häufigsten Aktionen, die du ausführen wirst, sind im Abschnitt „Aktionen im Kampf" beschrieben, den du später in diesem Kapitel findest. Viele Klassenmerkmale und andere Fähigkeiten erlauben dir, weitere Aktionen auszuführen.

Der Abschnitt „Bewegung und Positionierung" enthält die Regeln, nach denen du dich in deinem Zug bewegst.

Du kannst die Bewegung oder die Aktion auslassen, oder dich dazu entscheiden, in deinem Zug gar nicht zu agieren. Wenn du nicht genau weißt, was du in deinem Zug tun sollst, denke darüber nach, die Ausweichen- oder Vorbereitenaktion zu wählen (siehe „Aktionen im Kampf").

#### Bonusaktionen

Verschiedene Klassenmerkmale, Zauber und andere Fähigkeiten erlauben dir, in deinem Zug eine zusätzliche Aktion auszuführen, die Bonusaktion genannt wird (beispielsweise das Merkmal Raffinierte Aktion des Schurken). Du kannst eine Bonusaktion nur dann ausführen, wenn eine besondere Fähigkeit, ein Zauber oder ein anderes Merkmal es ausdrücklich besagt. In allen anderen Fällen steht dir keine Bonusaktion zur Verfügung.

Du kannst in deinem Zug nur eine einzelne Bonusaktion nutzen, sodass du dich für eine der dir verfügbaren entscheiden musst, wenn dir mehrere zur Auswahl stehen.

Du darfst frei entscheiden, wann in deinem Zug du die Bonusaktion ausführst, es sei denn, der Zeitpunkt ihres Einsatzes ist festgelegt. Hindert dich etwas daran, Aktionen auszuführen, verhindert es auch den Einsatz einer Bonusaktion.

### Andere Aktivitäten in deinem Zug

Dein Zug kann eine Vielzahl von Handlungen enthalten, die weder eine Aktion noch eine Bewegung erfordern.

Du kannst, soweit es dir möglich ist, durch kurze Äußerungen oder Gesten kommunizieren, während du an der Reihe bist.

Auch darfst du ein Mal mit einem Gegenstand oder der Umgebung interagieren, während du dich bewegst oder deine Aktion ausführst. Zum Beispiel könntest du eine Tür öffnen, wenn du einem Feind nachsetzt, oder eine Waffe als Teil deiner Angriffsaktion ziehen. Wenn du mit einem zweiten Gegenstand interagieren möchtest, musst du deine Aktion aufwenden. Manche magischen Gegenstände und andere spezielle Objekte benötigen immer eine Aktion, um sie einzusetzen, so wie es in ihrer Beschreibung angegeben ist.

Der SL kann von dir verlangen, deine Aktion für eine der oben genannten Handlungen aufzuwenden, wenn sie besondere Aufmerksamkeit benötigt oder es ein ungewöhnliches Hindernis gibt. Beispielsweise könnte der SL entscheiden, dass du eine Aktion dafür benötigst, eine verklemmte Tür aufzubekommen oder eine schwere Kurbel zu drehen, um eine Zugbrücke herunterzulassen.

## Reaktionen

Bestimmte besondere Fähigkeiten, Zauber und Situationen erlauben es dir, eine spezielle Aktion auszuführen, die Reaktion genannt wird. Eine Reaktion ist eine sofortige Antwort auf einen Auslöser irgendeiner Art, welcher in deinem Zug oder dem eines anderen Kampfteilnehmers auftreten kann. Der später in diesem Kapitel beschriebene Gelegenheitsangriff ist die häufigste Art der Reaktion.

Hast du eine Reaktion ausgeführt, kannst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine weitere einsetzen. Wenn eine Reaktion den Zug einer Kreatur unterbricht, darf diese ihn weiterführen, sobald die Reaktion abgeschlossen ist.

#### Mit deiner Umwelt interagieren

Hier sind einige Beispiele aufgeführt, um dir einen Eindruck zu vermitteln, was du gleichzeitig mit deiner Bewegung oder deiner Aktion tun kannst.

- ein Schwert ziehen oder wegstecken
- eine Tür öffnen oder schließen
- einen Trank aus deinem Rucksack holen
- Tand von einem Tisch aufheben
- eine fallengelassene Axt aufheben
- einen Ring von deinem Finger ziehen
- dir etwas Essen in den Mund stecken
- ein Banner in den Boden rammen
- einige Münzen aus deiner Gürteltasche holen
- ein Bier in einem Zug austrinken
- einen Schalter oder Hebel umlegen
- eine Fackel aus ihrer Halterung nehmen
- ein Buch aus dem Regal nehmen
- eine kleine Flamme löschen
- eine Maske aufsetzen
- die Kapuze eines Umhangs über deinen Kopf ziehen
- dein Ohr an eine Tür legen
- einen kleinen Stein wegtreten
- den Schlüssel in einem Schloss umdrehen
- den Boden mit einem langen Stab abtasten
- einer anderen Kreatur einen Gegenstand übergeben

# Bewegung und Positionierung

Im Kampf befinden sich Monster und Charaktere in ständiger Bewegung, wobei sie sich positionieren und ihre Stellung verändern, um die Oberhand zu gewinnnen.

In deinem Zug kannst du dich deiner Bewegungsrate entsprechend weit fortbewegen. Du darfst so viel oder so wenig deiner Bewegungsrate verbrauchen, wie du möchtest, solange du den hier angegebenen Regeln folgst.

Deine Bewegung darf umfassen, dass du springst, kletterst oder schwimmst. Diese speziellen Arten der Bewegung können mit dem normalen Gehen beliebig kombiniert werden oder deine ganze Bewegung ausmachen. Wie auch immer du dich fortbewegst, du musst deine Bewegungsrate um die jeweils zurückgelegte Distanz reduzieren, bis diese aufgebraucht ist oder du deinen Zug beenden möchtest.

Der Abschnitt „Spezielle Bewegungsarten" in Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen" erklärt das Springen, Klettern und Schwimmen im Detail.

## Deinen Zug aufteilen

Du kannst deine Bewegung aufteilen, indem du einen Teil deiner Bewegungsrate vor der Aktion und einen Teil danach nutzt. Besitzt du beispielsweise eine Bewegungsrate von 9 m, kannst du erst 3 m zurücklegen, dann eine Aktion ausführen und dich anschließend weitere 6 m bewegen.

### Bewegung zwischen Angriffen

Wenn du eine Aktion ausführst, die mehr als einen Waffenangriff beinhaltet, kannst du deinen Zug sogar noch weiter aufteilen, indem du dich zwischen diesen Angriffen bewegst. Zum Beispiel kann ein Kämpfer mit dem Merkmal Zusätzlicher Angriff, der zwei Angriffe ausführen darf und eine Bewegungsrate von 7,50 m besitzt, erst 3 m zurücklegen, dann einen Angriff ausführen, sich wieder 4,50 m bewegen und erneut angreifen.

### Unterschiedliche Bewegungsraten verwenden

Falls du mehr als eine Bewegungsrate besitzt, also zum Beispiel zu deiner herkömmlichen noch eine Flugbewegungsrate, kannst du während deines Zuges zwischen diesen beliebig wechseln. Bei jedem Wechsel musst du die bereits zurückgelegte Distanz von der neuen Bewegungsrate abziehen, um zu bestimmen, wie weit du dich noch bewegen darfst. Sollte das Ergebnis 0 oder weniger betragen, kannst du die neue Bewegungsrate in deinem aktuellen Zug nicht mehr anwenden.

Verfügst du zum Beispiel über eine Bewegungsrate von 9 m und eine Flugbewegungsrate von 18 m (durch den Zauber *Fliegen*), könntest du 6 m fliegend zurücklegen, dann 3 m gehen und dich anschließend wieder in die Luft erheben und weitere 9 m fliegen.

## Schwieriges Gelände

Kämpfe finden nur selten in kahlen Räumen oder auf flachen Ebenen statt. Von Geröll übersäte Höhlen, von Dornensträuchern überwucherte Wälder, einsturzgefährdete Treppen – kurzum: Die Szenerie eines typischen Kampfes beinhaltet oft schwieriges Gelände.

Jeder Meter, den du dich durch schwieriges Gelände bewegst, kostet dich zusätzlich 1 Meter deiner Bewegungsrate. Diese Regel gilt auch dann, wenn mehrere Dinge in einem Bereich als schwieriges Gelände zählen.

Niedrige Möbel, Schutt, Gestrüpp, steile Treppen, Schnee und seichte Sümpfe sind Beispiele für schwieriges Gelände. Der Bereich, den eine andere Kreatur einnimmt, gleichgültig ob verbündet oder feindlich, zählt ebenfalls als schwieriges Gelände.

## Liegend

Kampfteilnehmer finden sich oft auf dem Boden liegend wieder, entweder weil sie umgestoßen wurden oder weil sie sich haben fallen lassen. Für das Spiel gelten sie als liegend, ein Zustand, der im Anhang A „Zustände" näher beschrieben wird.

Du kannst dich **fallen lassen**, ohne etwas von deiner Bewegungsrate zu verbrauchen. **Aufstehen** erfordert allerdings mehr Anstrengung und kostet dich die Hälfte deiner maximalen Bewegungsrate. Besitzt du zum Beispiel eine Bewegungsrate von 9 m, musst du 4,50 m davon einsetzen, um aufzustehen. Du kannst nicht aufstehen, wenn du nicht über genügend Bewegungsrate verfügst oder diese 0 ist.

Um eine Strecke liegend zurückzulegen, musst du **kriechen** oder Magie anwenden, wie etwa Teleportation. Jeder Meter Bewegung im Liegen kostet dich zusätzlich 1 Meter deiner Bewegungsrate. Daraus ergibt sich, dass dich das Kriechen in schwierigem Gelände 3 Meter Bewegungsrate pro zurückgelegtem Meter kostet.

## Sich um andere Kreaturen herum bewegen

Durch den Bereich, den eine nicht feindliche Kreatur einnimmt, kannst du dich jederzeit hindurchbewegen. Im Gegensatz dazu darfst du den von einer feindlichen Kreatur besetzten Bereich nur durchqueren, wenn diese mindestens zwei Größenkategorien größer oder kleiner ist als du selbst. Denke daran, dass der Bereich einer anderen Kreatur für dich als schwieriges Gelände gilt.

Gleichgültig ob eine Kreatur feindlich oder verbündet ist, darfst du deinen Zug nicht absichtlich in ihrem Bereich beenden.

Wenn du in deinem Zug die Angriffsreichweite einer feindlichen Kreatur verlässt, provozierst du einen Gelegenheitsangriff, der später in diesem Kapitel ausführlich erklärt wird.

## Flugbewegung

Fliegende Kreaturen genießen viele Mobilitätsvorteile, doch riskieren auch die Gefahr eines Absturzes. Wenn eine fliegende Kreatur den Zustand liegend erhält, ihre Bewegungsrate auf 0 reduziert wird oder sie auf andere Weise vom Bewegen abgehalten wird, stürzt die Kreatur ab. Dies wird nur dadurch verhindert, dass sie die Fähigkeit besitzt, zu schweben, oder sie magisch in der Luft gehalten wird, wie es bei dem Zauber *Fliegen* der Fall ist.

## Kreaturengrösse

Jede Kreatur nimmt einen unterschiedlichen Bereich ein. Die folgende Tabelle gibt an, welchen Bereich eine Kreatur einer bestimmten Größenkategorie im Kampf kontrolliert. Gegenstände verwenden manchmal die gleichen Größenkategorien.

### Grössenkategorien

| Größe | Bereich |
|---|---|
| Winzig | 0,75 m x 0,75 m |
| Klein | 1,50 m x 1,50 m |
| Mittelgroß | 1,50 m x 1,50 m |
| Groß | 3 m x 3 m |
| Riesig | 4,50 m x 4,50 m |
| Gigantisch | 6 m x 6 m oder mehr |

### Bereich

Der von einer Kreatur besetzte Bereich ist die Fläche, die sie effektiv in einem Kampf kontrolliert und kein Ausdruck ihrer physischen Abmessungen. Eine typische mittelgroße Kreatur ist nicht 1,50 m breit, doch nimmt sie diesen Bereich ein. Wenn ein mittelgroßer Hobgoblin in einem Durchgang steht, der 1,50 m



### Variante: Auf einem Raster spielen

Wenn du den Kampf auf einem Raster mit Miniaturen oder Spielsteinen darstellst, solltest du diesen Regeln folgen.

***Kästchen:*** Jedes Kästchen des Rasters entspricht 1,50 m.

***Bewegungsrate:*** Anstatt Meter um Meter zu gehen, bewege dich in Schritten zu je 1,50 m fort. Es ist deutlich einfacher, deine Bewegungen auszuführen, wenn du die Bewegungsrate in Kästchen aufteilst (bei 9 m beispielsweise 6 Kästchen).

***Ein Kästchen betreten:*** Um ein Kästchen zu betreten, musst du mindestens 1 Kästchen Bewegungsrate übrig haben, selbst wenn sich dieses diagonal zu deinem Standort befindet. (Die Möglichkeit, diagonal zu ziehen, gibt etwas Realismus zugunsten eines besseren Spielflusses auf. Im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* sind Regeln enthalten, die realistischere Ansätze verfolgen.) Wenn ein Kästchen zusätzliche Bewegungsrate erfordert, wie es bei schwierigem Gelände der Fall ist, musst du genügend Bewegungsrate übrig haben, um das Kästchen betreten zu können. Beispielsweise musst du mindestens 2 Kästchen übrig haben, um ein Kästchen mit schwierigem Gelände zu betreten.

***Ecken:*** Durch diagonale Bewegung kannst du nicht an Ecken von Mauern, großen Bäumen oder anderen Gegebenheiten des Terrains vorbei, die diesen Platz einnehmen.

***Reichweiten:*** Um zu bestimmen, ob etwas in Angriffsreichweite liegt, beginne an einem Kästchen, das an den Angreifer angrenzt, und zähle auf dem kürzesten Weg zu dem Kästchen, auf dem sich das Ziel befindet.

breit ist, können andere Kreaturen nicht einfach an ihm vorbei, ohne dass er es zulässt.

Der Bereich einer Kreatur stellt auch den Platz dar, den sie benötigt, um effektiv kämpfen zu können. Aus diesem Grund gibt es auch eine Grenze für die Anzahl an Kreaturen, die eine andere umzingeln können. Geht man von mittelgroßen Kampfteilnehmern aus, passen acht davon in den 1,50-m-Radius um eine mittelgroße Kreatur. Da größere Kreaturen mehr Platz einnehmen, können auch nur weniger von ihnen einen Gegner umstellen. Wenn vier große Kreaturen sich um eine mittelgroße oder kleinere drängen, bleibt kaum noch Platz für jemand anderen. Im Gegensatz dazu können bis zu 20 mittelgroße Kreaturen eine gigantische umzingeln.

#### Sich durch einen engen Bereich zwängen

Eine Kreatur kann sich durch einen Bereich zwängen, der eine Größenkategorie kleiner ist als sie selbst. So kann sich eine große Kreatur durch einen Durchgang bewegen, der nur 1,50 m breit ist. Während sich eine Kreatur durch solche Stellen zwängt, muss sie 1 Meter zusätzliche Bewegungsrate pro zurückgelegtem Meter ausgeben und ist bei Angriffswürfen und Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil. Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil, solange sie sich in dem engen Bereich befindet.

## Aktionen im Kampf

Nutzt du deine Aktion in deinem Zug, kannst du eine der hier aufgeführten Aktionen wählen oder eine einsetzen, die dir durch eines deiner Klassenmerkmale oder eine spezielle Fähigkeit zukommt.

Auch improvisierte Aktionen sind in Absprache mit dem SL möglich (dieser entscheidet auch, ob und welcher Attributswurf nötig ist, um erfolgreich zu sein).

### Angriff

Die häufigste Aktion im Kampf ist die Angriffsaktion, ob du nun ein Schwert führst, einen Bogen abfeuerst oder mit bloßen Fäusten kämpfst.

Mit dieser Aktion führst du einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff aus. Der Abschnitt „Einen Angriff ausführen" enthält alle Regeln, die Angriffe betreffen.

Bestimmte Merkmale und Fähigkeiten, etwa Zusätzlicher Angriff, erlauben dir, mehr als einen Angriff mit dieser Aktion auszuführen.

### Ausweichen

Wenn du diese Aktion wählst, konzentrierst du dich ganz darauf, Angriffen auszuweichen. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges ist jeder Angriffswurf gegen dich im Nachteil, wenn du den Angreifer sehen kannst. Außerdem bist du bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Vorteil. Du verlierst diese Vorzüge, wenn du kampfunfähig wirst (siehe Anhang A „Zustände") oder deine Bewegungsrate auf 0 sinkt.

### Gegenstand benutzen

Für gewöhnlich interagierst du mit einem Gegenstand, während du eine Bewegung oder eine andere Aktion ausführst, beispielsweise wenn du ein Schwert als Teil deines Angriffs ziehst. Sollte ein Gegenstand eine Aktion erfordern, um verwendet zu werden, wählst du die Aktion Gegenstand benutzen. Diese kommt auch zum Einsatz, wenn du in deinem Zug mit mehr als einem Gegenstand interagieren möchtest.

### Helfen

Du kannst eine andere Kreatur bei einer Handlung unterstützen. Wählst du die Hilfsaktion, ist die Kreatur, der du beistehst, im Vorteil bei ihrem nächsten Attributswurf, den sie in der Tätigkeit ablegt, bei der du ihr hilfst. Dies gilt nur, solange sie den Wurf ablegt, bevor dein nächster Zug beginnt.

Alternativ kannst du einer Kreatur dabei helfen, einen Gegner innerhalb eines 1,50-m-Radius von dir anzugreifen. Du täuschst einen Schlag an, lenkst das Ziel ab oder tust dich auf eine andere Art und Weise mit deinem Verbündeten zusammen, um den Angriff effizienter zu machen. Wenn dein Verbündeter vor Beginn deines nächsten Zuges angreift, ist er bei dem ersten Angriffswurf gegen die Zielkreatur im Vorteil.

### Rückzug

Wählst du die Aktion Rückzug, verhinderst du, dass deine Bewegung in diesem Zug Gelegenheitsangriffe auslöst.

### Spurt

Bei einem Spurt erhältst du für diesen Zug eine zusätzliche Bewegungsrate in Höhe deiner maximalen Bewegungsrate, auf die alle infrage kommenden Modifikatoren angewandt wurden. Zum Beispiel kannst du dich mit einer Bewegungsrate von 9 m in deinem Zug bis zu 18 m fortbewegen, wenn du dich dazu entscheidest, zu spurten.

Jede Erhöhung oder Verringerung deiner Bewegungsrate wirkt sich ebenso auf deinen Spurt aus. Sollte deine Bewegungsrate von 9 m also auf 4,50 m reduziert werden, kannst du in diesem Zug auch nur 9 m spurten.

### Suchen

Wenn du diese Aktion wählst, widmest du deine ganze Aufmerksamkeit der Suche nach etwas. Abhängig von der Art der Suche kann der SL einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Intelligenz (Nachforschungen) fordern.

### Verstecken

Wenn du diese Aktion wählst, versuchst du dich zu verstecken und legst einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ab. Folge dabei den Regeln für das Verstecken in Kapitel 7 „Attributswerte verwenden". Wenn du erfolgreich bist, erhältst du bestimmte Vorzüge, die im Abschnitt „Unsichtbare Angreifer und Ziele" weiter unten in diesem Kapitel erklärt werden.

### Eine Aktion improvisieren

Dein Charakter kann auch Dinge tun, die nicht von den Aktionen in diesem Kapitel abgedeckt werden, wie etwa Türen eintreten, Gegner einschüchtern, Schwächen in der magischen Verteidigung eines Feindes bemerken oder nach einer Verhandlung mit den Widersachern verlangen. Die einzige Grenze für mögliche Aktionen sind deine Vorstellungskraft und die Attributswerte deines Charakters. Orientiere dich bei deiner Improvisation an den Beschreibungen der Attributswerte in Kapitel 7 „Attributswerte verwenden". Wenn du eine Aktion umschreibst, die nicht in den Regeln aufgeführt wird, ist dein SL die entscheidende Instanz, ob diese möglich ist und ob beziehungsweise welcher Attributswurf abgelegt werden muss.

## Vorbereiten

Manchmal willst du einem Gegner zuvorkommen und sofort agieren, ein anderes Mal möchtest du vielleicht lieber warten, dass bestimmte Umstände erfüllt sind, bevor du handelst. Zu diesem Zweck wählst du die Vorbereitenaktion. Sie erlaubt dir, deine Reaktion vor Beginn deines nächsten Zuges einzusetzen, um normal zu handeln.

Zuerst entscheidest du, welche wahrnehmbaren Umstände eintreffen müssen, damit deine Reaktion ausgelöst wird. Dann bestimmst du, welche Aktion darauf folgen soll oder wohin du dich daraufhin bewegen willst. Hier zwei Beispiele: „Wenn der Kultist auf die Falltür tritt, werde ich den Hebel ziehen, der diese öffnet." oder „Wenn der Goblin sich neben mich bewegt, gehe ich nach hinten."

Sobald dieser Umstand eintritt, kannst du die festgelegte Aktion oder Bewegung ausführen oder darauf verzichten. Behalte im Hinterkopf, dass dir nur eine Reaktion pro Zug erlaubt ist.

Wenn du einen Zauber auf diese Weise vorbereitest, wirkst du ihn in deinem Zug ganz normal, vermagst jedoch seine Energie zurückzuhalten und erst in deiner Reaktion zu entfesseln. Nur Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Aktion können vorbereitet werden. Das Zurückhalten der Energie erfordert, dass du dich konzentrierst (siehe Kapitel 10 „Zauber wirken"). Wird deine Konzentration unterbrochen, verfliegt der Zauber ohne Auswirkungen. Wenn du dich beispielsweise auf den Zauber *Spinnennetz* konzentrierst und *Magisches Geschoss* vorbereitest, wird *Spinnennetz* beendet. Solltest du nun Schaden erleiden, bevor du als Reaktion deinen Zauber *Magisches Geschoss* entfesselst, wird deine Konzentration möglicherweise unterbrochen.

## Zauber wirken

Zauberwirker wie Magier und Kleriker oder auch einige Monster haben Zugriff auf Zaubersprüche und vermögen diese mit großer Schlagkraft im Kampf einzusetzen. Jeder Spruch besitzt einen Zeitaufwand, der festlegt, ob zum Wirken des Zaubers eine Aktion, eine Reaktion, Minuten oder sogar Stunden aufgewendet werden müssen. Zaubern ist nicht notwendigerweise eine Aktion. Die meisten Sprüche weisen einen Zeitaufwand von einer Aktion auf, sodass Zauberwirker im Kampf oft ihre Aktion dafür aufwenden, einen solchen zu wirken. Sieh dir Kapitel 10 „Zauber wirken" an, um mehr über die Regeln des Zauberns zu erfahren.

# Einen Angriff ausführen

Gleichgültig ob du mit einer Nahkampfwaffe zuschlägst, eine Fernkampfwaffe abfeuerst oder einen Angriff mit einem Zauberspruch ausführst, der Angriff hat immer den gleichen einfachen Ablauf:

***1. Wähle ein Ziel.*** Suche dir ein Ziel innerhalb der Reichweite deines Angriffs aus: eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Ort beziehungsweise Bereich.

***2. Lege die Modifikatoren fest.*** Der SL bestimmt, ob das Ziel von Deckung profitiert und ob du bei deinem Angriffswurf eventuell im Vorteil oder Nachteil bist. Zusätzlich können Zauber, besondere Fähigkeiten und andere Effekte Abzüge oder Boni auf deinen Angriffswurf ergeben.





***3. Führe den Angriff aus.*** Du legst den Angriffswurf ab. Bei einem Treffer würfelst du den Schaden aus, es sei denn, der Angriff wird von Regeln betroffen, die etwas anderes festlegen. Manche Angriffe bewirken spezielle Effekte, die zum herkömmlichen Schaden hinzukommen oder ihn ersetzen.

Sollte sich die Frage ergeben, ob eine Handlung als Angriff zählt, gilt eine einfache Faustregel: Machst du einen Angriffswurf, ist es ein Angriff.

## Angriffswürfe

Führst du einen Angriff aus, bestimmt das Ergebnis deines Angriffswurfes, ob du triffst oder verfehlst. Bei einem Angriffswurf würfelst du mit einem W20 und verrechnest die entsprechenden Modifikatoren mit dem Ergebnis. Wenn das Gesamtergebnis gleich ist oder höher als die Rüstungsklasse (RK) des Ziels, trifft der Angriff. Die RK eines Abenteurers wird bei der Charaktererschaffung und durch seine Ausrüstung bestimmt. Die RK eines Monsters ist in seinen Spielwerten festgelegt.

### Modifikatoren auf den Wurf

Wenn ein Charakter einen Angriffswurf ausführt, sind dessen häufigste Modifikatoren der Attributsmodifikator und der Übungsbonus. Beim Angriffswurf eines Monsters wird der Modifikator verwendet, der in seinen Spielwerten angegeben ist.

***Attributsmodifikator:*** Der Attributsmodifikator, der auf Nahkampfangriffe angerechnet wird, basiert auf dem Attribut Stärke, der für Fernkampfangriffe auf Geschicklichkeit. Waffen mit dem Merkmal Finesse oder Wurfwaffe bilden Ausnahmen dieser Regel. Auch manche Zauber erfordern einen Angriffswurf. Der dabei verwendete Attributsmodifikator hängt davon ab, welches Attribut des Charakters für das Wirken von Zaubern relevant ist (siehe Kapitel 10 „Zauber wirken").

***Übungsbonus:*** Du addierst deinen Übungsbonus zu einem Angriffswurf, wenn du geübt im Umgang mit der entsprechenden Waffe bist. Bei Angriffen mit Zaubern darfst du deinen Übungsbonus generell hinzuzählen.

### Eine 1 oder eine 20 würfeln

Manchmal meint es das Schicksal gut oder schlecht mit einem Kampfteilnehmer und lässt gestandene Veteranen verfehlen und blutige Anfänger treffen.

Zeigt der W20 bei einem Angriffswurf eine 20, trifft der Angriff unabhängig jedes Modifikators oder der Rüstungsklasse des Ziels. Dies wird kritischer Treffer genannt und ist später in diesem Kapitel erläutert.

Solltest du mit dem W20 eine 1 würfeln, verfehlt der Angriff, gleichgültig welche Modifikatoren auf den Wurf angerechnet werden oder welche RK das Ziel besitzt.

## Ungesehene Angreifer und Ziele

Kampfteilnehmer versuchen oft, der Aufmerksamkeit ihrer Gegner zu entgehen, indem sie sich verstecken, einen unsichtbar machenden Zauber wirken oder sich in der Dunkelheit verbergen.

Wenn du ein Ziel angreifst, das du nicht sehen kannst, bist du bei deinem Angriffswurf im Nachteil. Das gilt sowohl, wenn du den Standort des Ziel nur abschätzt, als auch, wenn du es nur hören, aber nicht sehen kannst. Befindet sich das Ziel nicht in dem Bereich, auf den du gezielt hast, verfehlst du automatisch. Allerdings wird der SL normalerweise einfach sagen, dass du verfehlt hast, nicht ob du falsch gezielt hast.

Kann eine Kreatur dich nicht sehen, bist du bei Angriffswürfen gegen sie im Vorteil. Wenn du versteckt bist und weder gehört noch gesehen werden kannst, gibst du bei einem Angriff deine Position preis, gleichgültig ob der Angriff trifft oder verfehlt.

## Fernkampfangriffe

Bei einem Fernkampfangriff feuerst du einen Pfeil mit einem Bogen ab, schießt mit einer Armbrust, wirfst ein Beil oder schickst auf anderem Wege Geschosse in Richtung eines Feindes, der von dir entfernt steht. Ein Monster könnte Stacheln von seinem Schwanz auf dich verschießen. Viele Zaubersprüche beinhalten das Ausführen eines Fernkampfangriffs.

### Reichweite

Du kannst Fernkampfangriffe nur gegen Ziele in einer festgelegten Distanz ausführen.

Wenn ein Fernkampfangriff, wie etwa der mit einem Zauber, eine einfache Reichweitenangabe besitzt, kannst du kein Ziel über diese Distanz hinaus angreifen.

Manche Fernkampfangriffe, so wie die mit Lang- und Kurzbogen, weisen zwei Reichweitenangaben auf. Der niedrigere Wert ist die Grundreichweite, der höhere die Maximalreichweite. Dein Angriffswurf ist im Nachteil, wenn du ein Ziel angreifst, das weiter als die Grundreichweite von dir entfernt ist. Du kannst keine Ziele im Fernkampf attackieren, die sich außerhalb der Maximalreichweite deiner Waffe befinden.

### Fernkampfangriffe im Nahkampf

Mit einer Fernkampfwaffe zu zielen, ist schwieriger, wenn ein Gegner direkt neben dir steht. Führst du einen Fernkampfangriff mit einer Waffe, einem Zauber oder etwas Ähnlichem aus, bist du bei dem Wurf im Nachteil, wenn sich eine feindliche Kreatur innerhalb von 1,50 m befindet, die dich sehen kann und nicht kampfunfähig ist.

## Nahkampfangriffe

Bei einem Nahkampfangriff attackierst du einen Gegner in Reichweite etwa mit einem Schwert, einem Streithammer oder einer Axt. Ein typisches Monster führt einen Nahkampfangriff mit seinen Klauen aus, seinen Hörnern, Zähnen, Tentakeln oder anderen Körperteilen. Einige Zauber erfordern ebenfalls einen Nahkampfangriff.

Die meisten Kreaturen besitzen eine **Reichweite** von 1,50 m und können daher jedes Ziel innerhalb dieser Distanz mit einem Nahkampfangriff attackieren. Bestimmte Kreaturen (für gewöhnlich solche, die größer als mittelgroß sind) verfügen über eine größere Reichweite im Nahkampf, was in ihrer Beschreibung aufgeführt ist.

Anstatt eine Waffe zu verwenden, kannst du als Nahkampfangriff auch einen **waffenlosen Schlag** ausführen. Dabei mag es sich um einen Fausthieb, einen Tritt, einen Kopfstoß oder einen ähnlichen Angriff handeln (bei dem etwas verwendet wird, das nicht als Waffe zählt). Bei einem Treffer verursachst du Wuchtschaden in Höhe deines Stärkemodifikators + 1. Du bist immer geübt in waffenlosen Schlägen.

### Gelegenheitsangriffe

In einem Kampf sind alle Teilnehmer zu jeder Zeit darauf bedacht, die Möglichkeit wahrzunehmen, einen fliehenden oder sich vorbeibewegenden Gegner zu verletzen. Ein solcher Angriff wird als Gelegenheitsangriff bezeichnet.

Du darfst einen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn eine feindliche Kreatur deine Angriffsreichweite verlässt. Verwende deine Reaktion, um einen Nahkampfangriff gegen den Gegner auszuführen. Der Angriff findet statt, genau bevor die Kreatur deine Reichweite verlässt.

Du kannst vermeiden, Gelegenheitsangriffe zu provozieren, indem du die Aktion Rückzug wählst. Außerdem löst du keine Gelegenheitsangriffe aus, wenn du dich teleportierst oder jemand oder etwas dich bewegt, ohne dass du deine Bewegungsrate, deine Aktion oder deine Reaktion dafür einsetzt. Beispielsweise werden keine Gelegenheitsangriffe ausgeführt, wenn eine Explosion dich aus der Reichweite eines Gegners schleudert oder du bei einem Sturz an ihm vorbeifällst.

#### Wettstreit im Kampf

Ein Kampf beinhaltet oft, deine Kraft mit der eines anderen zu messen. Eine solche Herausforderung wird durch einen Wettstreit dargestellt. Dieser Abschnitt enthält die beiden häufigsten Arten eines Wettstreits im Kampf, die eine Aktion erfordern: ringen und stoßen. Der SL kann diese Wettstreite als Modell nehmen, um eigene zu improvisieren.

### Kampf mit zwei Waffen

Wenn du die Angriffsaktion wählst und mit einer einhändig geführten Waffe angreifst, die das Merkmal leicht besitzt, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um mit einer zweiten leichten Waffe anzugreifen, die du in der anderen Hand führst. Auf den Schaden des Angriffs mit dieser Bonusaktion wird dein Attributsmodifikator nicht angerechnet, außer er ist negativ. Besitzt eine der beiden Waffen das Merkmal Wurfwaffe, kannst du diese werfen, anstatt einen Nahkampfangriff mit ihr auszuführen.

### Ringen

Wenn du eine Kreatur festhalten oder sie niederringen möchtest, kannst du deine Angriffsaktion für einen speziellen Nahkampfangriff aufwenden: das Ringen. Darfst du mehrere Nahkampfangriffe mit einer Aktion ausführen, ersetzt dieser Angriff einen von ihnen.

Das Ziel, mit dem du ringen willst, darf maximal eine Größenkategorie größer sein als du selbst und muss sich in deiner Reichweite befinden. Du musst für den Angriff mindestens eine Hand frei haben, mit der du die Kreatur in einen Haltegriff zu bekommen versuchst. Führe anstelle eines Angriffswurfes einen Ringenwurf nach den folgenden Regeln aus: Du legst einen Wurf auf Stärke (Athletik) ab, der mit dem Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) des Ziels (nach Wahl des Ziels) verglichen wird. Ist dein Ergebnis höher, bist du erfolgreich: Du hast das Ziel in einem Haltegriff und es erhält den Zustand gepackt (siehe Anhang A „Zustände"). War es kampfunfähig, gelingt der Wurf automatisch. In der Beschreibung des Zustands ist aufgeführt, durch welche Umstände er beendet wird, du kannst das Ziel aber auch jederzeit loslassen (dafür wird keine Aktion benötigt).

***Einem Haltegriff entkommen:*** Eine gepackte Kreatur in einem Haltegriff kann ihre Aktion aufwenden, um diesem zu entkommen. Dafür muss ihr ein Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gelingen, der sich mit dem Wurf auf Stärke (Athletik) der festhaltenden Kreatur misst.

***Eine Kreatur im Haltegriff bewegen:*** Wenn du dich bewegst, kannst du die gepackte Kreatur im Haltegriff mitziehen oder tragen. Deine Bewegungsrate wird dabei jedoch halbiert, es sei denn, die Kreatur ist mindestens zwei Größenkategorien kleiner als du selbst.

### Stossen

Indem du eine Angriffsaktion aufwendest, kannst du einen besonderen Nahkampfangriff ausführen, der Stoßen genannt wird. Mit diesem Angriff versetzt du einer Kreatur einen Stoß, entweder um sie zu Fall zu bringen oder um sie auf Distanz zu halten. Darfst du mehrere Nahkampfangriffe mit einer Aktion ausführen, ersetzt dieser Angriff einen von diesen.

Das Ziel darf maximal eine Größenkategorie größer sein als du selbst und muss sich innerhalb deiner Reichweite befinden. Anstelle eines Angriffswurfes legst du einen Wurf auf Stärke (Athletik) ab, der mit dem Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) des Ziels (nach Wahl des SL) verglichen wird. Wenn du den Wettstreit gewinnst, kannst du die Kreatur entweder zu Boden werfen (sie erhält den Zustand liegend) oder sie 1,50 m von dir wegstoßen. War sie kampfunfähig, gelingt der Wurf automatisch.

# Deckung

Mauern, Bäume, Kreaturen und andere Hindernisse können während des Kampfes Deckung bieten und es dadurch schwieriger machen, ein Ziel zu treffen. Eine Kreatur kann nur von Deckung profitieren, wenn ein Angriff oder anderer Effekt von der gegenüberliegenden Seite des Hindernisses kommt.

Es gibt drei Abstufungen von Deckung. Befindet sich ein Ziel hinter mehreren Quellen von Deckung, zählt nur die höchste Stufe, sie addieren sich nicht. Beispiel: Wenn sich ein Ziel sowohl hinter einer Kreatur aufhält, die Teildeckung gibt, als auch hinter einem Baum, der Dreivierteldeckung verleiht, verfügt das Ziel über Dreivierteldeckung.

Ein Ziel, das von **Teildeckung** profitiert, erhält einen Bonus von +2 auf die RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe. Ein Ziel befindet sich in Teildeckung, wenn mindestens die Hälfte seines Körpers von einem Hindernis verdeckt ist, etwa durch eine niedrige Mauer, ein großes Möbelstück, einen schmalen Baumstumpf oder eine andere Kreatur (wobei es keine Rolle spielt, ob diese verbündet oder feindlich ist).

Ein Ziel, das durch **Dreivierteldeckung** geschützt ist, erhält einen Bonus von +5 auf die RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe. Ein Ziel befindet sich in Dreivierteldeckung, wenn mindestens drei Viertel seines Körpers von einem Hindernis verdeckt sind, etwa durch ein Fallgitter, eine Schießscharte oder einen dicken Baumstamm.

Ein Ziel, das sich in **vollständiger Deckung** befindet, kann nicht direkt durch einen Zauber oder einen Angriff anvisiert werden. Allerdings kann es von manchen Zaubern oder Effekten betroffen werden, in deren Wirkungsbereich es sich aufhält. Ein Ziel, das sich in vollständiger Deckung befindet, wird lückenlos von einem Hindernis verdeckt.

# Schaden und Heilung

Verletzungen und die Gefahr, zu sterben, sind ständige Begleiter derer, welche die Welten von D&D erkunden. Der Streich eines Schwertes, ein wohlplatzierter Pfeilschuss oder die flammende Explosion eines *Feuerballs* sind alle dazu imstande, sogar den zähesten Kreaturen zu schaden oder sie sogar zu töten.

## Trefferpunkte

Trefferpunkte repräsentieren eine Kombination aus körperlicher und geistiger Widerstandskraft, den Lebenswillen und auch Glück. Kreaturen mit mehr Trefferpunkten sind schwieriger zu töten. Diejenigen mit wenigen erliegen einer Verletzung schneller. Die aktuellen Trefferpunkte einer Kreatur (meist einfach nur Trefferpunkte genannt) können von ihrem Trefferpunktemaximum bis 0 reichen. Diese Zahl ändert sich häufig, während eine Kreatur Schaden erleidet und Heilung erfährt. Immer wenn eine Kreatur Schaden nimmt, wird dieser Wert von ihren Trefferpunkten abgezogen. Der Verlust hat keine Auswirkungen auf ihre Fähigkeiten, bis die Trefferpunkte auf 0 gesunken sind.

## Schadenswürfe

Jede Waffe, jeder Zauber und jede entsprechende Fähigkeit gibt den Schaden an, der dadurch verursacht wird. Würfle den Schaden aus, rechne alle relevanten Modifikatoren ein und wende ihn auf das Ziel an. Magische Waffen, besondere Fähigkeiten und andere Faktoren können einen Bonus auf den Schaden verleihen. Mit Abzügen ist es möglich, dass der verursachte Schaden auf 0 reduziert wird, negativer Schaden ist allerdings unmöglich.

Wenn du mit einer **Waffe** angreifst, wird der Attributsmodifikator, den du auch auf den Angriffswurf addiert hast, auf den Schaden angerechnet. Ein **Zauber** gibt in seiner Beschreibung an, welcher Modifikator eventuell angewendet werden darf.

Verursacht ein Zauber oder ein Effekt gleichzeitig an **mehr als einem Ziel** Schaden, wird dieser nur einmal für alle Ziele ausgewürfelt und nicht für jedes einzeln. Wirkt beispielsweise ein Magier den Zauber *Feuerball* oder ein Kleriker *Flammenschlag*, so wird der Schaden nur einmal für alle Kreaturen bestimmt, die davon erfasst werden.

### Kritische Treffer

Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, erhöht sich der verursachte Schaden enorm. Würfle alle Schadenswürfel ein zweites Mal und zähle die Ergebnisse zusammen. Anschließend wendest du wie gewöhnlich alle relevanten Modifikatoren an. Kommen bei deinem Angriff zusätzliche Schadenswürfel zum Einsatz, wie durch das Merkmal Hinterhältiger Angriff des Schurken, würfelst du diese Würfel auch ein zweites Mal.

Um den Vorgang zu beschleunigen, kannst du alle Schadenswürfel auf einmal würfeln. Erzielst du beispielsweise mit einem Dolch einen kritischen Treffer, würfelst du einfach mit 2W4, um den Schaden zu ermitteln, statt des normalen 1W4, und rechnest dann die relevanten Modifikatoren mit ein.

### Schadensarten

Unterschiedliche Angriffe, Zauber oder andere Effekte verursachen unterschiedliche Schadensarten, für die es zwar keine eigenen Regeln gibt, auf die sich aber andere beziehen (etwa Resistenzen). Den Schadensarten sind im Folgenden Beispiele angefügt, um es dem SL zu erleichtern, einem neuen Effekt die passende Schadensart zuzuordnen.

***Blitz:*** Der Zauber *Kugelblitz* oder die Odemwaffe eines blauen Drachen verursachen Blitzschaden.

***Energie:*** Die meisten Effekte, die Energieschaden verursachen, sind Zauber, einschließlich *Magisches Geschoss* und *Waffe des Glaubens*. Sie konzentrieren reine magische Energie in schädlicher Form.

***Feuer:*** Der Odem eines roten Drachen und viele Zauber, die Flammen hervorrufen, verursachen Feuerschaden.

***Gift:*** Giftige Stiche und der Atem eines grünen Drachen verursachen Giftschaden.

***Gleißend:*** Gleißender Schaden wird vom *Flammenschlag* eines Klerikers oder der Klinge eines Engels verursacht und versengt das Fleisch, während es den Geist mit Energie überlädt.

***Hieb:*** Schwerter, Äxte und die Klauen von Monstern verursachen Hiebschaden.

***Kälte:*** Der Speer eines Eisteufels und der frostige Strahl eines weißen Drachen verursachen Kälteschaden.

***Nekrotisch:*** Nekrotischer Schaden, der von verschiedenen Untoten und Zaubern wie *Kalte Hand* verursacht wird, lässt Materie und sogar die Seele verwelken.

***Psychisch:*** Geistige Fähigkeiten wie der Gedankenstrahl eines Gedankenschinders verursachen psychischen Schaden.

***Säure:*** Der ätzende Atem eines schwarzen Drache und die zersetzenden Enzyme, die von einem schwarzen Blob abgesondert werden, verursachen Säureschaden.

***Schall:*** Erschütternde Schallexplosionen, wie der Effekt des Zaubers *Donnerwoge*, verursachen Schallschaden.

***Stich:*** Aufspießende und durchschlagende Angriffe, einschließlich denen von Speeren, Pfeilen und den Bissen von Monstern, verursachen Stichschaden.

***Wucht:*** Schaden durch stumpfe Waffen, wie Streithämmer, verursachen ebenso Wuchtschaden wie Stürze oder Quetschungen.

## Resistenz und Anfälligkeit gegenüber Schaden

Manche Kreaturen und Gegenstände sind resistent oder anfällig gegenüber bestimmten Schadensarten und durch entsprechende Angriffe schwieriger oder einfacher zu beschädigen.

Verfügt eine Kreatur oder ein Gegenstand über eine **Resistenz** gegen eine Schadensart, wird erlittener Schaden dieser Art halbiert. Besitzt eine Kreatur oder ein Gegenstand eine

**Anfälligkeit** gegenüber einer Schadensart, wird erlittener Schaden aus diesen Quellen verdoppelt.

Resistenzen werden vor Anfälligkeiten abgewickelt, und beides nachdem alle sonstigen Modifikatoren auf den Schaden angerechnet wurden. Wenn eine Kreatur beispielsweise eine Resistenz gegen Wuchtschaden besitzt, ihr 25 Punkte Wuchtschaden zugefügt werden und sie sich zudem in einer magischen Aura befindet, die jeden Schaden um 5 Punkte verringert, reduziert sich der Schaden erst um 5 Punkte (also auf 20) und wird dann, aufgrund der Resistenz, auf 10 halbiert.

Erhält eine Kreatur aus mehreren Quellen dieselbe Resistenz oder Anfälligkeit, wird diese trotzdem nur einmal angewendet. Verfügt eine Kreatur zum Beispiel über eine Resistenz sowohl gegen Feuer als auch gegen nicht-magischen Schaden, wird der Schaden von nicht-magischem Feuer nur um die Hälfte verringert und nicht etwa um drei Viertel.

## Heilung

Solange er nicht zum Tode führt, ist Schaden nicht permanent, und selbst der Tod ist durch mächtige Magie umkehrbar. Die verlorenen Trefferpunkte einer Kreatur können durch eine Rast wiederhergestellt werden (so wie in Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen" beschrieben), ebenso wie durch magische Methoden, etwa den Zauber *Wunden heilen* oder einen Heiltrank.

Wenn eine Kreatur auf irgendeine Weise Heilung erfährt, werden die wiedererlangten Trefferpunkte auf ihre aktuellen Trefferpunkte angerechnet. Diese können dadurch nicht über ihr Trefferpunktemaximum ansteigen. Alle überzähligen geheilten Trefferpunkte werden also ignoriert. Beispielsweise heilt ein Druide einen Waldläufer um 8 Trefferpunkte. Wenn der Waldläufer gerade über 14 aktuelle Trefferpunkte verfügt und ein Trefferpunktemaximum von 20 besitzt, erhält er 6 Trefferpunkte zurück und die 2 überschüssigen verfallen.

Eine Kreatur, die gestorben ist, kann keine Trefferpunkte zurückerlangen, bis sie nicht durch einen Zauber wie *Wiederbeleben* oder einen ähnlichen Effekt zurück ins Reich der Lebenden geholt wurde.

## Auf 0 Trefferpunkte sinken

Wenn deine Trefferpunkte auf 0 sinken, wirst du entweder bewusstlos oder stirbst sogleich. Die Regeln dafür findest du in den folgenden Abschnitten.

### Sofortiger Tod

Massiver Schaden kann dich auf der Stelle töten. Wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert wirst und noch Schaden übrig ist, stirbst du sofort, wenn der überschüssige Schaden gleich ist oder höher als dein Trefferpunktemaximum.

Beispielsweise verfügt eine Klerikerin mit einem Trefferpunktemaximum von 12 gerade über 6 Trefferpunkte. Wenn sie durch einen Angriff 18 Punkte Schaden erleidet, wird sie auf 0 Trefferpunkte reduziert und es bleiben 12 Punkte Schaden übrig. Da der überschüssige Schaden ihrem Trefferpunktemaximum entspricht, stirbt die Klerikerin.

### Bewusstlos werden

Wenn Schaden deine Trefferpunkte auf 0 sinken lässt, dich aber nicht umbringt, wirst du bewusstlos (siehe Anhang A „Zustände"). Diese Bewusstlosigkeit endet, wenn du Trefferpunkte wiedererlangst.

### Todesrettungswürfe

Immer wenn du deinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnst, musst du einen besonderen Rettungswurf ablegen, den Todesrettungswurf. Dieser bestimmt, ob du dem Reich der Toten näher kommst oder am Leben bleibst. Im Gegensatz zu anderen Rettungswürfen steht dieser mit keinem Attributswert in Verbindung. Du befindest dich in den Händen des Schicksals und nur Zaubersprüche und besondere Fähigkeiten können dir jetzt noch helfen.

Würfle mit einem W20. Ist das Ergebnis 10 oder höher, bist du erfolgreich, andernfalls scheiterst du. Einzelne Erfolge oder Misserfolge haben für sich genommen keine Auswirkung. Bei deinem dritten Erfolg jedoch wirst du stabilisiert (siehe unten). Bei deinem dritten Misserfolg stirbst du. Diese drei Erfolge oder Misserfolge müssen nicht aufeinanderfolgen, notiere dir einfach die Anzahl und achte darauf, ob du die Schwelle von drei erreichst. Beide Zähler werden gelöscht, sobald du auf irgendeine Art Trefferpunkte zurückerhälst oder stabilisiert wirst.

***Eine 1 oder eine 20 würfeln:*** Wenn du bei einem Todesrettungswurf eine 1 würfelst, zählt dies als zwei Misserfolge. Würfelst du eine 20, erhältst du 1 Trefferpunkt zurück.

***Schaden bei 0 Trefferpunkten:*** Wenn du weiteren Schaden erleidest, während du bereits auf 0 Trefferpunkte reduziert bist, zählt dies als Misserfolg bei einem Todesrettungswurf. Wird der Schaden durch einen kritischen Treffer verursacht, gilt dies als zwei Misserfolge. Wenn der Schaden gleich ist oder höher als dein Trefferpunktemaximum, stirbst du sofort.

### Eine Kreatur stabilisieren

Die beste Art, eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten zu retten, ist, sie zu heilen. Wenn keine Heilung möglich ist, kannst du zumindest versuchen, die Kreatur zu **stabilisieren**, damit sie nicht länger Gefahr läuft, durch gescheiterte Todesrettungswürfe zu sterben.

Du kannst deine Aktion aufwenden, um eine Kreatur zu stabilisieren, was einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 10 erfordert.

Eine stabilisierte Kreatur muss zu Beginn ihres Zuges keine Todesrettungswürfe mehr ablegen, selbst wenn sie nur 0 Trefferpunkte besitzt, gilt jedoch weiter als bewusstlos. Die Kreatur ist nicht länger stabilisiert und muss wieder Todesrettungswürfe ablegen, wenn sie erneut Schaden erleidet. Eine stabilisierte Kreatur, die nicht geheilt wird, erhält innerhalb von 1W4 Stunden 1 Trefferpunkt zurück.

### Die Auswirkungen von Schaden beschreiben

Der SL kann den Verlust von Trefferpunkten auf unterschiedliche Arten beschreiben. Wenn deine aktuellen Trefferpunkte über der Hälfte deines Trefferpunktemaximums liegen, zeigst du für gewöhnlich keine Anzeichen einer Verletzung. Sinkst du unter die Hälfte deines Trefferpunktemaximums, sind leichtere Verletzungen sichtbar, wie etwa blaue Flecken und Schnitte. Ein Angriff, der deine Trefferpunkte auf 0 reduziert, trifft dich voll und hinterlässt eine tiefe, blutende Wunde oder Ähnliches oder lässt dich einfach nur bewusstlos werden.



### Monster und der Tod

Die meisten Monster wird dein SL sterben lassen, wenn sie auf 0 Trefferpunkte sinken, anstatt sie bewusstlos werden zu lassen und Todesrettungswürfe für sie auszuführen. Mächtige Widersacher und besondere Nichtspielercharaktere bilden eine häufige Ausnahme. Der SL könnte sehr wohl entscheiden, dass sie bei 0 Trefferpunkten nur bewusstlos werden, und für sie Todesrettungswürfe durchführen (so wie es die Regeln für Spielercharaktere vorsehen).

## Eine Kreatur bewusstlos schlagen

Manchmal möchte eine Kreatur einen Gegner nur kampfunfähig machen, anstatt ihn zu töten. Wenn ein Angreifer ein Ziel mit einem Nahkampftreffer auf 0 Trefferpunkte reduzieren würde, kann er es stattdessen bewusstlos schlagen. Der Angreifer kann diese Wahl in dem Moment treffen, wenn der Schaden verursacht wird. Die Kreatur wird bewusstlos und ist stabilisiert.

## Temporäre Trefferpunkte

Einige Zauber und besondere Fähigkeiten gewähren einer Kreatur temporäre Trefferpunkte. Diese sind keine echten Trefferpunkte, sondern vielmehr ein Puffer gegen Schaden, der dich vor Verletzungen schützt.

Wenn du über temporäre Trefferpunkte verfügst und Schaden erleidest, verlierst du zuerst die temporären Trefferpunkte. Jeglicher überschüssiger Schaden wird von deinen regulären Trefferpunkten abgezogen. Besitzt eine Kreatur beispielsweise 5 temporäre Trefferpunkte und werden ihr 7 Punkte Schaden zugefügt, verliert sie alle temporären Trefferpunkte und erleidet dann 2 Punkte Schaden.

Da sich temporäre Trefferpunkte von den aktuellen Trefferpunkten unterscheiden, können sie auch dein Trefferpunktemaximum übersteigen. Etwa kann ein Charakter mit voller Anzahl an Trefferpunkten zusätzlich temporäre Trefferpunkte erhalten.

Du kannst temporäre Trefferpunkte nicht durch Heilung wiederherstellen und sie addieren sich auch nicht auf. Wenn du bereits über temporäre Trefferpunkte verfügst und weitere erhältst, musst du dich entscheiden, ob du die vorherigen behältst oder die neuen nimmst. Verleiht dir beispielsweise ein Zauber 12 temporäre Trefferpunkte, du besitzt jedoch bereits 10, verfügst du entweder über 12 oder 10, nicht jedoch 22.

Wenn deine Trefferpunkte auf 0 reduziert sind und du temporäre Trefferpunkte erhältst, wirst du dadurch weder stabilisiert noch erlangst du dein Bewusstsein zurück. Du kannst zwar auf diese Weise erlittenen Schaden abwehren, doch nur wahre Heilung kann dich retten. Gibt die Fähigkeit, die dir temporäre Trefferpunkte verleiht, keine Wirkungsdauer an, behältst du die temporären Trefferpunkte, bis sie verbraucht sind oder du eine lange Rast beendest.

# Berittener Kampf

Ein Ritter, der auf einem Schlachtross in den Kampf prescht, ein Magier, der Zauber vom Rücken eines Greifen wirkt, und ein Kleriker, der auf einem Pegasus durch die Lüfte jagt – sie alle genießen die Vorzüge der Geschwindigkeit und der Beweglichkeit, die ein Reittier zu bieten hat.

Eine Kreatur, die mindestens eine Größenkategorie größer ist als du selbst und die eine passende Anatomie besitzt, kann als Reittier dienen, wobei die folgenden Regeln gelten.

## Aufsitzen und absteigen

Einmal pro Bewegung kannst du auf ein Reittier, das sich innerhalb von 1,50 m befindet, aufsitzen oder davon absteigen. Dies kostet dich die Hälfte deiner Bewegungsrate. Besitzt du zum Beispiel eine Bewegungsrate von 9 m, musst du 4,50 m aufwenden, um auf ein Pferd aufzusitzen. Du könntest nicht aufsitzen, wenn du weniger als 4,50 m Bewegungsrate übrig hast oder diese 0 ist.

Wird das Reittier, auf dem du sitzt, durch einen Effekt gegen seinen Willen bewegt, muss dir ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, damit du nicht herunterfällst. Bei einem Misserfolg landest du liegend im Umkreis von 1,50 m um das Reittier. Wirst du umgestoßen, während du reitest, musst du den gleichen Rettungswurf ablegen.

Wird dein Reittier umgestoßen, kannst du deine Reaktion aufwenden, um abzuspringen und auf deinen Füßen zu landen. Andernfalls wirst du abgeworfen und landest liegend innerhalb von 1,50 m um das Reittier.

## Ein Reittier kontrollieren

Während du auf einem Reittier sitzt, kannst du es entweder kontrollieren oder es eigenständig handeln lassen. Intelligente Kreaturen wie Drachen handeln eigenständig. Du kannst ein Reittier nur dann kontrollieren, wenn es entprechend ausgebildet wurde. Bei domestizierten Pferden, Eseln und ähnliche Kreaturen wird davon ausgegangen, dass sie trainiert sind, einen Reiter zu tragen.

Kontrollierst du dein Reittier, entspricht seine Initiative deiner eigenen, sobald du aufsitzt. Es bewegt sich so, wie du es ihm vorgibst, und kann nur zwischen der Rennen-, Rückzugs- und Ausweichenaktion wählen. Im Zug, in dem du aufsitzt, kann ein von dir kontrolliertes Reittier bereits handeln und sich bewegen.

Ein selbstständiges Reittier behält seinen Rang in der Initiativreihenfolge bei. Einen Reiter zu tragen, schränkt seine Aktionsmöglichkeiten nicht ein, es handelt und bewegt sich, wie es will. Es könnte aus dem Kampf fliehen, einen Sturmangriff ausführen, einen schwer verwundeten Gegner verschlingen oder auf andere Art und Weise gegen deine Wünsche handeln.

Löst das Reittier einen Gelegenheitsangriff aus, während du auf ihm sitzt, kann der Angreifer sich aussuchen, ob er das Reittier oder dich als Ziel wählt. Dies gilt unabhängig davon, ob du das Reittier kontrollierst oder es seinem eigenen Willen folgt.

# Unterwasserkampf

Abenteurer, die Sahuagin in ihre aquatische Heimat verfolgen, in einem Schiffswrack mit Haien kämpfen oder sich in einem überfluteten Gewölbe wiederfinden, müssen in einer schwierigen Umgebung bestehen. Unter Wasser gelten die folgenden Regeln:

Führt eine Kreatur ohne Schwimmbewegungsrate (ob natürlich oder magisch) einen **Nahkampfangriff** aus, ist sie bei diesem im Nachteil, außer sie benutzt einen Dolch, einen Wurfspeer, ein Kurzschwert, einen Speer oder einen Dreizack.

Ein **Fernkampfangriff** verfehlt sein Ziel automatisch, wenn über die Grundreichweite hinaus angegriffen wird. Innerhalb dieser ist der Angreifer im Nachteil, außer er verwendet eine Armbrust, ein Netz oder eine Waffe, die wie ein Wurfspeer geworfen wird (einschließlich Speer, Dreizack und Wurfpfeil).

Kreaturen, die sich vollständig im Wasser befinden, besitzen eine Resistenz gegen Feuerschaden.

# TEIL 3

## Die Regeln der Magie





# Kapitel 10: Zauber wirken

Magie erfüllt die Welten von D&D und meist nimmt sie die Gestalt von Zaubern an. Dieses Kapitel beschreibt die Regeln zum Wirken von Zaubersprüchen. Die Klassen unterscheiden sich darin, wie sie ihre Zauber lernen und vorbereiten, und Monster nutzen Magie auf ganz einzigartige Weise. Gleichgültig aus welcher Quelle sie stammen, verwenden Zauber die folgenden Regeln.

## Was ist ein Zauber?

Ein Zauber ist ein einzelner magischer Effekt, der die kosmischen Energien, die das Multiversum erfüllen, in eine spezifische Form bringt. Wirkt ein Charakter einen Zauber, zieht er behutsam an den unsichtbaren Fäden, welche die Welt erfüllen, fixiert sie in einem bestimmten Muster und lässt sie auf eine spezifische Art vibrieren. Dann löst er die Verbindung, um den gewünschten Effekt zu entfesseln. All das geschieht meist innerhalb weniger Sekunden.

Zauber können vielseitige Werkzeuge, Waffen oder Schutzvorkehrungen sein. Sie können Schaden verursachen oder ihn heilen, Zustände auferlegen oder entfernen, Lebensenergie entziehen oder die Toten mit neuem Leben erfüllen.

Im Laufe der Geschichte des Multiversums wurden unzählige Zauber erschaffen, von denen viele längst in Vergessenheit gerieten. Einige sind möglicherweise noch in verfallenden Zauberbüchern niedergeschrieben, die in uralten Ruinen verborgen liegen, oder im Geist eines toten Gottes gefangen. Vielleicht werden sie eines Tages von einem Charakter wiederentdeckt, der ausreichend Macht und Wissen angesammelt hat.

### Zaubergrad

Jeder Zauber besitzt einen Grad von 0 bis 9. Dieser ist ein Hinweis darauf, wie mächtig der Spruch ist, mit dem einfachen (aber immer noch eindrucksvollen) *Magischen Geschoss* auf dem 1. und dem welterschütternden *Wunsch* auf dem 9. Grad. Zaubertricks haben einen Grad von 0 und sind schlichte, aber mächtige Sprüche, die Charaktere fast automatisch wirken können. Je höher der Grad eines Zaubers ist, desto höher muss die Stufe des Wirkenden sein, damit er ihn verwenden kann.

Zaubergrad und Charakterstufe entsprechen sich nicht unmittelbar. Für gewöhnlich muss ein Charakter die 17. Stufe erreichen, nicht die 9., um einen Zauber des 9. Grades zu wirken.

### Bekannte und vorbereitete Zauber

Ehe ein Zauberwirker einen Spruch entfesseln kann, muss er diesen fest in seinem Geist verankern oder durch einen magischen Gegenstand Zugriff auf ihn haben. Mitglieder einiger Klassen, wie Barden und Zauberer, besitzen eine begrenzte Anzahl von Zaubern, die ihnen immer zur Verfügung stehen. Dies gilt auch für viele Monster, die Magie verwenden. Andere Zauberwirker, wie Kleriker und Magier, müssen sämtliche Zauber vorbereiten, die sie einsetzen wollen. Dieser Vorgang unterscheidet sich je nach Klasse und ist in deren Beschreibungen angegeben. Die Anzahl der Sprüche, die ein Zauberwirker in seinem Verstand verankert haben kann, ist von seiner Charakterstufe abhängig.

#### Zaubern in Rüstung

Aufgrund der geistigen Konzentration und der präzisen Gesten, die beim Zaubern notwendig sind, musst du geübt im Umgang mit deiner getragenen Rüstung sein, um Zauber wirken zu können. Ansonsten lenkt dich die Rüstung zu sehr ab und behindert dich, als dass du dich auf das Zaubern konzentrieren könntest.

## Zauberplätze

Gleichgültig wie viele Sprüche ein Zauberwirker kennt oder vorbereitet, kann er nur eine begrenzte Anzahl wirken, ehe er sich ausruhen muss. Es ist körperlich und geistig anstrengend, das Gewebe der Magie zu beeinflussen und deren Energien selbst in einen einfachen Zauber zu kanalisieren, bei Zaubern eines höheren Grades gilt dies umso mehr. Aus diesem Grund ist in der Aufstiegstabelle jeder zauberwirkenden Klasse (außer des Hexenmeisters) angegeben, wie viele Zauberplätze eines jeden Grades dem Charakter auf seiner aktuellen Stufe zur Verfügung stehen. Beispielsweise besitzt Umaru, eine Magierin der 3. Stufe, vier Zauberplätze des 1. und zwei des 2. Grades.

Wenn ein Charakter einen Zauber wirkt, muss er einen Zauberplatz verbrauchen, der dem Grad des Spruches entspricht oder höher ist. Effektiv „füllt" er den Zauberplatz mit dem Spruch. Du kannst dir einen Zauberplatz als Kerbe in einer bestimmten Größe vorstellen – klein für den 1. Grad, größer für höhere Grade. Ein Spruch des 1. Grades passt in einen Platz jeder Größe, einer des 9. Grades hingegen nur in einen Zauberplatz des 9. Grades. Wenn Umara den Zauber *Magisches Geschoss* wirkt, ein Spruch des 1. Grades, verbraucht sie einen ihrer vier Zauberplätze des 1. Grades und hat anschließend noch drei übrig.

Nach einer langen Rast stehen alle verbrauchten Zauberplätze wieder zur Verfüpgung (in Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen" findest du die Regeln zum Rasten).

Einige Charaktere und Monster besitzen besondere Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, Zauber zu wirken, ohne Zauberplätze zu verbrauchen – beispielsweise ein Mönch, der dem Weg der Vier Elemente folgt, ein Hexenmeister, der bestimmte Schauerliche Anrufungen nutzt, oder ein Grubenteufel aus den Neun Höllen.

### Einen Zauber auf einem höheren Grad wirken

Wird ein Spruch mit einem Zauberplatz gewirkt, der einen höheren Grad als der Spruch selbst besitzt, nimmt er diesen höheren Grad an. Verbraucht Umara für ihr *Magisches Geschoss* beispielsweise einen Zauberplatz des 2. Grades, weist auch das *Magische Geschoss* Grad 2 auf. Bildhaft gesprochen dehnt sich der Zauber aus und füllt den Zauberplatz aus, den du ihm zuordnest.

Einige Zauber, wie *Magisches Geschoss* und *Wunden heilen*, haben mächtigere Effekte, wenn du sie auf einem höheren Grad wirkst. Dies ist in der Beschreibung des Zaubers aufgeführt.

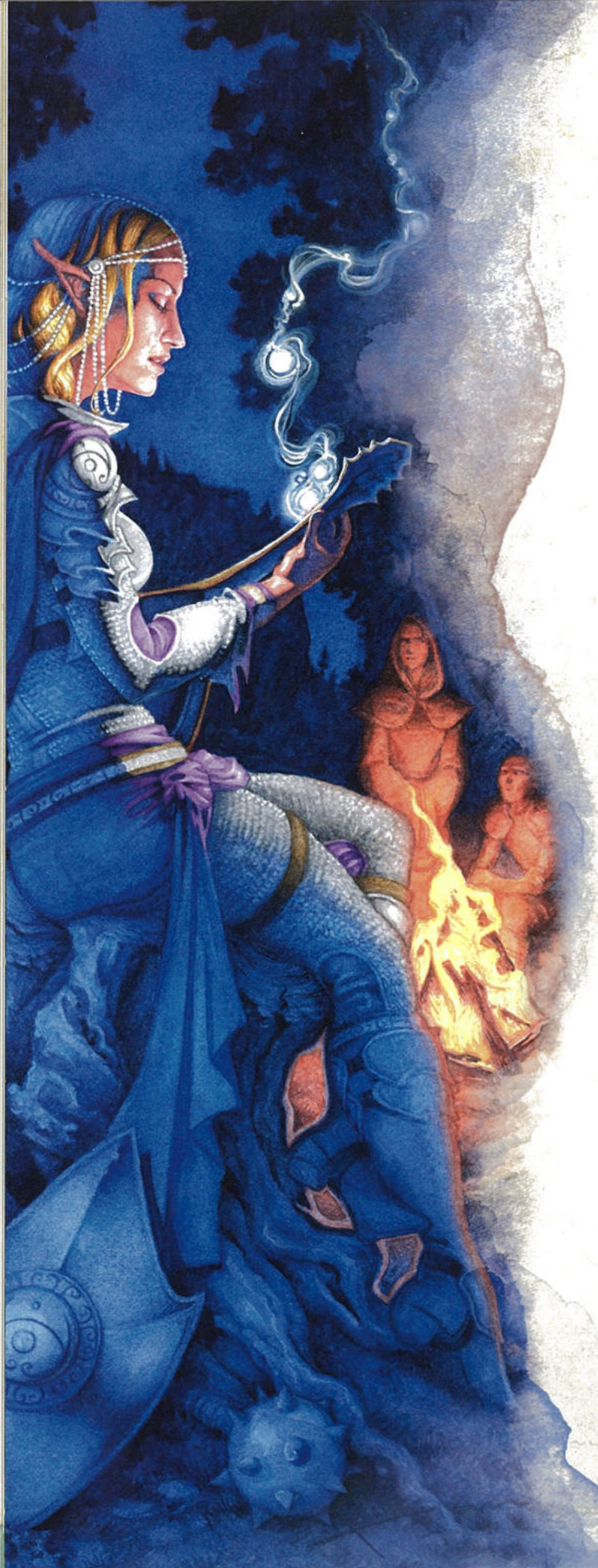
### Zaubertricks

Ein Zaubertrick ist ein Spruch, den du nach Belieben wirken kannst, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen und ohne ihn im Vorfeld vorzubereiten. Wiederholtes Üben hat den Spruch dauerhaft im Geist des Zauberwirkers verankert und lässt diesen die magischen Energien so intuitiv kanalisieren, dass er ihn wieder und wieder zu wirken vermag. Der Grad eines Zaubertricks ist 0.

### Rituale

Bestimmte Zauber sind in ihrer Beschreibung als Ritual gekennzeichnet. Diese können sowohl nach den normalen Regeln gewirkt werden als auch nach den Regeln für Rituale. Einen Zauber als Ritual zu wirken, erhöht seinen Zeitaufwand um 10 Minuten.

Ein Ritual verbraucht zudem keinen Zauberplatz, was auch bedeutet, dass die Ritualversion eines Spruches nicht auf einem höheren Grad gewirkt werden kann.



Um einen Zauber als Ritual wirken zu können, muss der Zauberwirker ein Merkmal besitzen, das ihm dies erlaubt (wie etwa der Kleriker und der Druide). Er muss den Spruch außerdem vorbereitet oder auf seiner Liste bekannter Zauber haben, es sei denn, das Ritual-Merkmal des Charakters gibt es anders an, wie es beim Magier der Fall ist.

# Einen Zauber wirken

Beim Wirken eines Zaubers wendet jeder Charakter die gleichen grundlegenden Regeln an, unabhängig von seiner Klasse oder dem Effekt des Spruches.

Jede Beschreibung in Kapitel 11 „Zauber" beginnt mit einem Informationsblock, der den Namen des Zaubers angibt, den Grad, zu welcher Schule der Magie er gehört, den Zeitaufwand, die Reichweite, die Komponenten und die Wirkungsdauer.

Anschließend wird der Effekt des Zaubers beschrieben.

## Zeitaufwand

Die meisten Zauber können mit einer einzelnen Aktion gewirkt werden, einige jedoch erfordern deutlich mehr Zeit, andere nur eine Bonusaktion oder eine Reaktion.

### Bonusaktion

Ein Zauber, der mit einer Bonusaktion gewirkt wird, ist besonders schnell. Wende für einen solchen Spruch in deinem Zug eine Bonusaktion auf, vorausgesetzt dass du in diesem noch keine genutzt hast. Du kannst keinen anderen Zauber in diesem Zug wirken, außer einem Zaubertrick mit einem Zeitaufwand von einer Aktion.

### Reaktion

Einige Zauber können als Reaktion gewirkt werden. Sie erfordern nur einen Sekundenbruchteil der Konzentration und stellen die Antwort auf ein bestimmtes Ereignis dar. Wenn ein Zauber als Reaktion gewirkt werden kann, ist in seiner Beschreibung angegeben, zu welchem Zeitpunkt dies genau möglich ist.

### Längerer Zeitaufwand

Bestimmte Zauber (auch Rituale) erfordern mehr Zeit, um sie zu wirken: Minuten oder sogar Stunden. Verwendest du einen Spruch mit einem längeren Zeitaufwand als eine Aktion oder Reaktion, musst du in jedem Zug, den du den Zauber wirkst, deine Aktion darauf verwenden und die ganze Zeit über deine Konzentration aufrechterhalten (siehe „Konzentration" weiter unten). Wird deine Konzentration unterbrochen, scheitert der Zauber, aber du verbrauchst keinen Zauberplatz. Wenn du den Spruch erneut wirken willst, musst du von vorn beginnen.

## Reichweite

Das Ziel eines Zaubers muss sich innerhalb seiner Reichweite befinden. Bei Zaubern wie *Magisches Geschoss* ist das Ziel eine Kreatur. Bei Zaubern wie *Feuerball* ist es der Punkt, an dem der Effekt seine Wirkung entfaltet (etwa der lodernde Ball explodiert).

Bei den meisten Zaubern ist die Reichweite in Metern angegeben. Einige Sprüche können nur eine Kreatur beeinflussen, die du berührst (inklusive dir selbst), andere wie *Schild* sogar ausschließlich dich selbst.

Zauber, deren Effekte kegel- oder linienförmig von dir ausgehen, weisen ebenfalls die Reichweitenangabe selbst auf, was bedeutet, dass der Ausgangspunkt des Zaubers du selbst sein musst (siehe „Flächeneffekte" später in diesem Kapitel).

Sobald ein Zauber gewirkt ist, sind seine Effekte nicht mehr durch seine Reichweite beschränkt, es sei denn, in der Beschreibung ist es anders angegeben.

## Komponenten

Die Komponenten eines Zaubers sind die physischen Anforderungen, die du erfüllen musst, um ihn wirken zu können. Die Beschreibung jedes Zaubers gibt an, ob er Komponenten erfordert. Diese können verbal (V), Gesten (G) oder Material (M) sein. Kannst du eine oder mehrere Komponenten des Zaubers nicht erfüllen, ist es dir nicht möglich, ihn zu wirken.

### Verbal (V)

Die meisten Zauber erfordern, dass du mystische Worte intonierst. Die Worte selbst sind nicht die Quelle der Macht eines Zaubers, vielmehr setzt die Kombination aus Lauten, mit ihrer Betonung und Resonanz, die Fäden der Magie in Bewegung. Ein Charakter, der geknebelt ist oder sich in einem Bereich der Stille befindet, wie er beispielsweise mit dem Zauber *Stille* erschaffen wird, kann keine Zauber mit verbaler Komponente wirken.

### Gesten (G)

Das Wirken von Zaubern umfasst oft ausladende Gesten oder subtile Handbewegungen. Weist ein Spruch eine Gestenkomponente auf, muss der Zauberwirker mindestens eine Hand frei haben, um die entsprechenden Gesten auszuführen.

### Material (M)

Einige Zauber erfordern bestimmte Gegenstände, die in Klammern hinter dem Komponenteneintrag angegeben sind. Ein Charakter kann einen **Materialkomponentenbeutel** oder einen **Zauberfokus** (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung") anstelle der notwendigen Materialkomponenten verwenden. Sind Kosten für eine Komponente angegeben, muss der Charakter diesen spezifischen Gegenstand besitzen, ehe er den Spruch wirken kann.

Gibt ein Zauber an, dass eine Materialkomponente beim Wirken verbraucht wird, musst du diese bei jedem Einsatz des Zaubers erneut aufwenden und zur Verfügung haben.

Ein Zauberwirker benötigt mindestens eine freie Hand, um die Materialkomponenten eines Zaubers zu verwenden – oder um den Zauberfokus zu halten –, es darf allerdings dieselbe Hand sein, mit der er die Gestenkomponente ausführt.

## Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer eines Zaubers ist die Zeit, die sein Effekt anhält. Sie kann in Runden, Minuten, Stunden oder sogar Jahren angegeben sein. Einige Zauber legen fest, dass ihr Effekt andauert, bis der Spruch gebannt oder zerstört wird.

### Unmittelbar

Viele Zauber sind unmittelbar. Sie verletzen, heilen, erschaffen oder verändern eine Kreatur oder einen Gegenstand auf eine Weise, die nicht gebannt werden kann, weil ihre Magie nur für einen Augenblick existiert.

### Konzentration

Einige Zauber erfordern, dass du dich konzentrierst, damit ihr Effekt bestehen bleibt. Verlierst du die Konzentration, endet der Zauber.

Muss ein Zauber mit Konzentration aufrechterhalten werden, ist dies bei der Wirkungsdauer angegeben, einschließlich der Zeit, die du dich auf ihn konzentrieren kannst. Du darfst deine Konzentration jederzeit beenden (dazu ist keine Aktion notwendig).

Normale Handlungen, wie eine Bewegung oder ein Angriff, stören deine Konzentration nicht. Die folgenden Faktoren können deine Konzentration unterbrechen:

- **Einen anderen Zauber wirken, der Konzentration erfordert.** Du verlierst die Konzentration auf einen Zauber, wenn du einen anderen wirkst, der ebenfalls Konzentration erfordert. Du kannst dich nicht auf zwei Zauber gleichzeitig konzentrieren.
- **Schaden erleiden.** Wenn du Schaden erleidest, während du dich auf einen Zauber konzentrierst, musst du einen Konstitutionsrettungswurf ablegen, um deine Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG beträgt 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens, je nachdem, was höher ist. Nimmst du Schaden aus mehreren Quellen, musst du für jede Schadensquelle einen eigenen Rettungswurf ablegen.

### Die Schulen der Magie

Akademien ordnen Zauber in acht Kategorien, welche die Schulen der Magie genannt werden. Gelehrte, besonders Magier, wenden diese Kategorien auf alle Zauber an. Sie sind überzeugt, dass jegliche Magie letztlich auf die gleiche Art und Weise funktioniert, ob sie nun genauen Studien entspringt oder von einer Gottheit verliehen wurde.

Die Schulen der Magie helfen dabei, einen Zauber zu beschreiben. Für sie gelten keine eigenen Regeln, auch wenn sich einige andere auf diese Kategorisierung beziehen.

**Bannzauber** sind schützender Natur, doch können manche von ihnen auch offensiv eingesetzt werden. Sie erschaffen magische Barrieren, heben schädigende Effekte auf oder verbannen Kreaturen auf andere Existenzebenen.

**Beschwörungszauber** transportieren Gegenstände und Kreaturen von einem Ort an einen anderen. Einige rufen Kreaturen oder Gegenstände herbei, während andere es dem Zauberwirker erlauben, sich zu teleportieren. Manche Beschwörungszauber erschaffen Gegenstände oder Effekte aus dem Nichts.

**Erkenntniszauber** offenbaren Informationen, sei es ein lange vergessenes Geheimnis, ein Blick in die Zukunft, die Position verborgener Gegenstände, die Wahrheit hinter einer Illusionen oder die Vision weit entfernter Personen oder Orte.

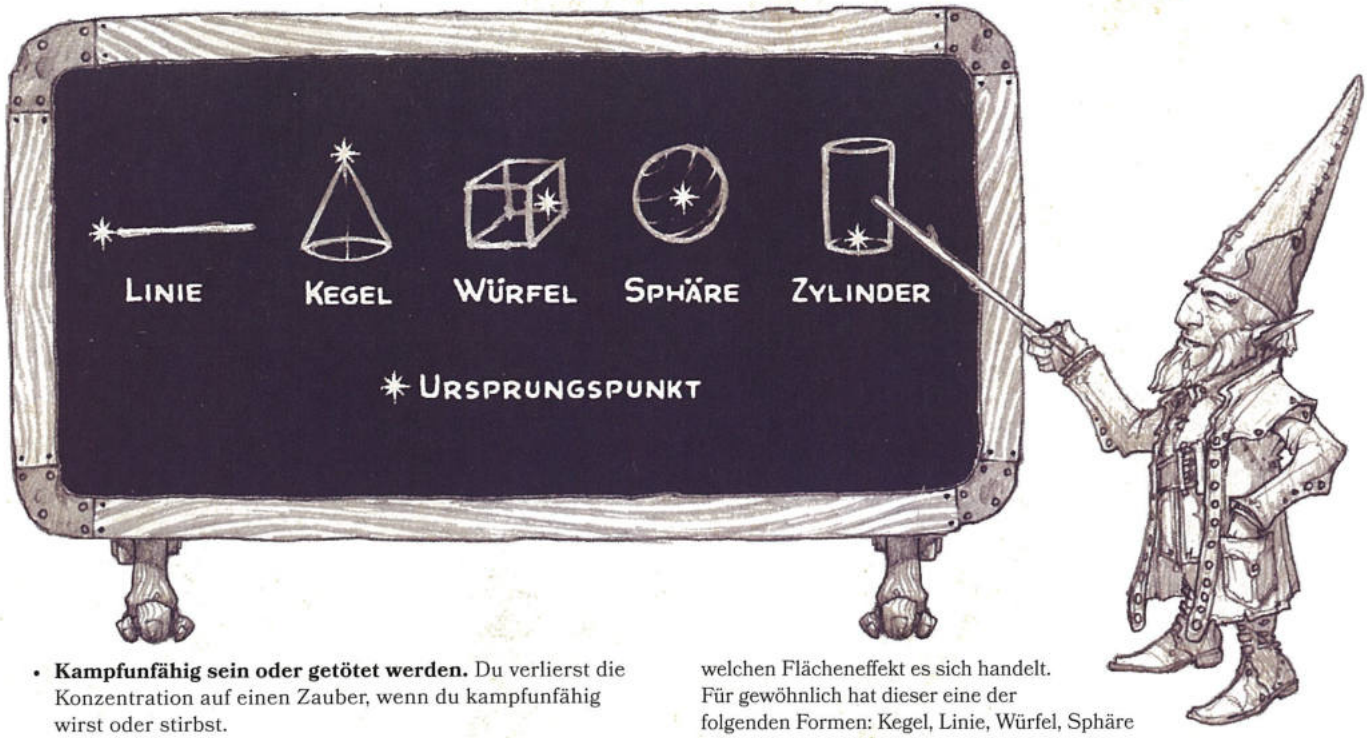
**Verzauberungen** beeinflussen den Verstand einer Person und manipulieren oder kontrollieren ihr Verhalten. Sie können Feinde zwingen, den Zauberwirker als Freund zu betrachten, Kreaturen zu einer bestimmten Handlungsweise bewegen oder diese sogar in eine wahre Marionette des Wirkenden verwandeln.

**Hervorrufungszauber** manipulieren magische Energie, um einen gewünschten Effekt zu erzeugen. Einige erschaffen Blitze oder Feuer. Andere kanalisieren Energie, um Wunden zu heilen.

**Illusionszauber** täuschen die Sinne und verwirren die Gedanken. Sie lassen eine Kreatur Dinge sehen, die gar nicht da sind, oder Dinge übersehen, die es wirklich gibt. Sie rufen Phantomlaute hervor oder Erinnerungen an Ereignisse, die nie passiert sind. Einige Illusionen erschaffen Trugbilder, die jeder sehen kann, aber die perfidesten von ihnen pflanzen ein Bild direkt in den Verstand einer Kreatur.

**Nekromantiezauber** lenken die Energien von Leben und Tod. Sie vermögen einer anderen Kreatur die Lebenskraft zu entziehen und der eigenen hinzuzufügen, Untote zu erschaffen oder sogar die Toten zum Leben zu erwecken. Es ist keine gute Tat, Untote mittels Nekromantie zu erschaffen, und nur böse Zauberwirker wenden solche Magie regelmäßig an.

**Verwandlungszauber** verändern die Eigenschaften von Kreaturen, Gegenständen oder einer ganzen Umgebung. Sie sind in der Lage, einen Gegner in eine harmlose Kreatur zu verwandeln, einen Verbündeten stärker zu machen, einen Gegenstand auf Befehl des Zauberwirkers zu bewegen oder die Heilungsfähigkeiten einer Kreatur so zu beschleunigen, dass sie sich schnell von ihren Wunden erholt.




- **Kampfunfähig sein oder getötet werden.** Du verlierst die Konzentration auf einen Zauber, wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst.

Der SL kann auch entscheiden, dass bestimmte Situationen einen Konsitutionsrettungswurf gegen SG 10 erforderlich machen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten. Beispielsweise wenn eine Welle über dich hereinbricht, während du an Deck eines Schiffes einen Zauber wirkst.

## Ziele

Ein typischer Zauber erfordert, dass du ein oder mehrere Ziele auswählst, die von seinen Effekten betroffen werden. In der Beschreibung eines Spruches ist angegeben, ob er auf Kreaturen, Gegenstände oder den Ursprungspunkt eines Flächeneffekts wirkt (siehe unten).

Besitzt ein Spruch keinen wahrnehmbaren Effekt, weiß eine Kreatur vielleicht nicht, dass sie Ziel eines Zaubers wurde. Ein knisternder Blitz ist natürlich offensichtlich, der Versuch beispielsweise, die Gedanken einer Kreatur zu lesen, bleibt jedoch für gewöhnlich unbemerkt, es sei denn, der Zauber besagt etwas anderes.

### Freier Weg zum Ziel

Um etwas als Ziel auswählen zu können, muss die Strecke zwischen ihm und dir frei sein, es darf sich also nicht hinter vollständiger Deckung befinden.

Wenn du einen Flächeneffekt an einem Punkt platzierst, den du nicht sehen kannst, und es ein Hindernis (etwa eine Mauer) zwischen dir und diesem Punkt gibt, wird der Ursprungspunkt auf der dir zugewandten Seite des Hindernisses platziert.

### Du selbst als Ziel

Wenn der Zauber eine Kreatur deiner Wahl zum Ziel hat, kannst du dich selbst bestimmen, es sei denn, die Kreatur muss feindlich sein oder es ist explizit angegeben, dass es eine andere Kreatur als du sein muss. Wenn du dich im Flächeneffekt eines Zaubers befindest, den du wirkst, kannst du dich selbst als Ziel wählen.

## Flächeneffekte

Zauber wie *Brennende Hände* und *Kältekegel* wirken auf einen ganzen Bereich, was es ermöglicht, mehrere Kreaturen auf einmal zu beeinflussen. Die Beschreibung eines Zaubers gibt an, um welchen Flächeneffekt es sich handelt. Für gewöhnlich hat dieser eine der folgenden Formen: Kegel, Linie, Würfel, Sphäre oder Zylinder. Jeder Flächeneffekt besitzt einen **Ursprungspunkt**, einen Ort, von dem die Energie des Zaubers ausgeht. Die Regeln für jede Form bestimmen, wie du den Ursprungspunkt platzierst. Normalerweise handelt es sich dabei um einen Punkt im Raum, einige Zauber jedoch wirken auf einen Bereich, dessen Ursprung eine Kreatur oder ein Gegenstand ist.

Der Effekt eines Zaubers geht in geraden Linien vom Ursprungspunkt aus. Lässt sich keine gerade Linie vom Ursprungspunkt zu einem Ort innerhalb des Flächeneffekts ziehen, betrifft der Zauber diesen nicht. Damit ein Hindernis eine dieser Linien blockiert, muss es vollständige Deckung bieten (siehe Kapitel 9 „Kampf").

### Kegel

Ein Kegel erstreckt sich vom Ursprungspunkt aus in eine Richtung deiner Wahl. Die Breite eines Kegels an jedem Punkt entlang seiner Länge entspricht der Entfernung dieses Punkts vom Ursprungspunkt (nach 3 m Länge ist ein Kegel also 3 m breit). In der Beschreibung eines Zaubers ist die maximale Länge des Kegels angegeben.

Der Ursprungspunkt des Kegels ist nicht Teil seines Flächeneffekts, es sei denn, du möchtest, dass er es ist.

### Linie

Eine Linie verläuft vom Ursprungspunkt als gerade Strecke bis zu ihrer maximalen Länge und deckt einen Bereich entsprechend ihrer Breite ab.

Der Ursprungspunkt der Linie ist nicht Teil ihres Flächeneffekts, es sei denn, du möchtest, dass er es ist.

### Sphäre

Du wählst den Ursprungspunkt einer Sphäre, die sich von diesem Punkt aus gleichmäßig in alle Richtungen ausdehnt. Die Größe der Sphäre ist als Radius in Metern angeben, der von diesem Punkt ausgeht.

Der Ursprungspunkt der Sphäre ist nicht Teil ihres Flächeneffekts, es sei denn, du möchtest, dass er es ist.

### Würfel

Du wählst den Ursprungspunkt eines Würfels, der sich an einer beliebigen Stelle auf einer Seitenfläche des Würfels befinden muss. Die Größe des Würfels ist als seine Kantenlänge angegeben.

Der Ursprungspunkt des Würfels ist nicht Teil seines Flächeneffekts, es sei denn, du möchtest, dass er es ist.

### Zylinder

Der Ursprungspunkt eines Zylinders ist der Mittelpunkt eines Kreises mit einem bestimmten Radius (dieser ist in der Beschreibung des Zaubers angegeben). Der Kreis muss sich entweder auf dem Boden oder auf der Höhe des Zaubereffekts befinden. Die Energie im Zylinder verläuft in geraden Linien vom Ursprungspunkt zum Umfang des Kreises, was die Basis des Zylinders darstellt. Der Effekt des Zaubers schießt dann von der Basis nach oben oder von der Spitze nach unten, bis zu einer Entfernung gleich der Höhe des Zylinders.

Der Ursprungspunkt des Zylinders ist nicht Teil seines Flächeneffekts, es sei denn, du möchtest, dass er es ist.

## Rettungswürfe

Viele Zauber erlauben dem Ziel einen Rettungswurf, um den Effekt des Spruchs ganz oder teilweise zu entgehen. Der Zauber legt das Attribut fest, das für den Rettungswurf verwendet wird, und gibt an, was bei einem Erfolg oder Misserfolg geschieht.

Der SG, um einem deiner Zauber zu widerstehen, beträgt 8 + den Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs + deinen Übungsbonus + alle speziellen Modifikatoren.

## Angriffswürfe

Einige Zauber erfordern, dass der Wirkende einen Angriffswurf ausführt, um zu bestimmen, ob der Effekt das beabsichtigte Ziel trifft. Dein Angriffsbonus mit einem Zauberangriff entspricht dem Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs + deinem Übungsbonus. Die meisten Sprüche, die Angriffswürfe erfordern, sind Fernkampfangriffe. Vergiss nicht, dass du bei diesem im Nachteil bist, wenn sich innerhalb von 1,50 m eine feindliche Kreatur befindet, die dich sehen kann und nicht kampfunfähig ist (siehe Kapitel 9 „Kampf").

## Magische Effekte kombinieren

Die Effekte verschiedener Zauber summieren sich, solange sich die Wirkungsdauer der Sprüche überschneidet. Wird der gleiche Zauber mehrmals gewirkt oder entspringt er unterschiedlichen Quellen, addieren sich die Effekte allerdings nicht. Stattdessen gilt der stärkste Effekt (beispielsweise der höchste Bonus), wenn der gleiche Zauber ein Ziel mehrfach betrifft.

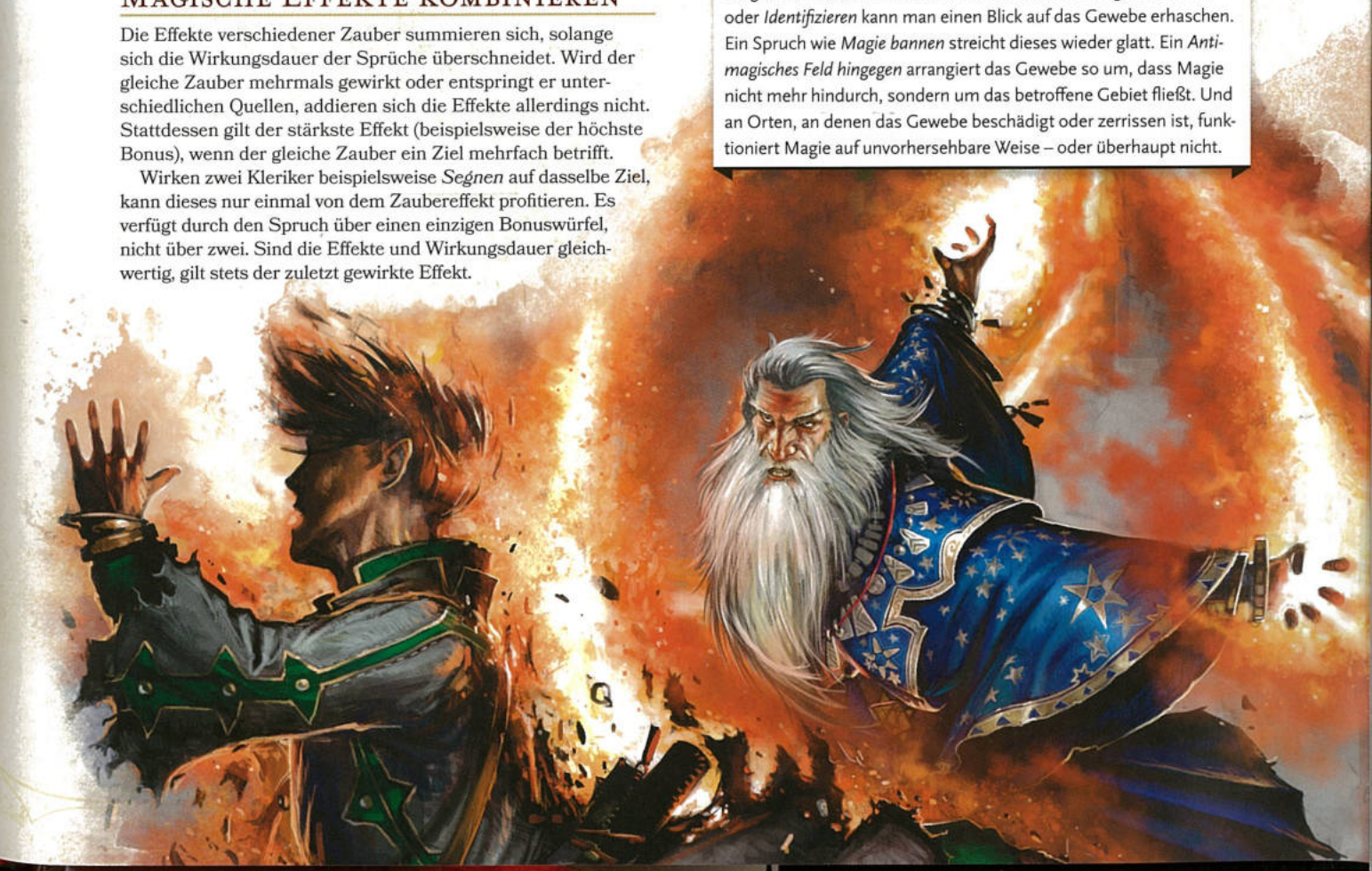
Wirken zwei Kleriker beispielsweise *Segnen* auf dasselbe Ziel, kann dieses nur einmal von dem Zaubereffekt profitieren. Es verfügt durch den Spruch über einen einzigen Bonuswürfel, nicht über zwei. Sind die Effekte und Wirkungsdauer gleichwertig, gilt stets der zuletzt gewirkte Effekt.

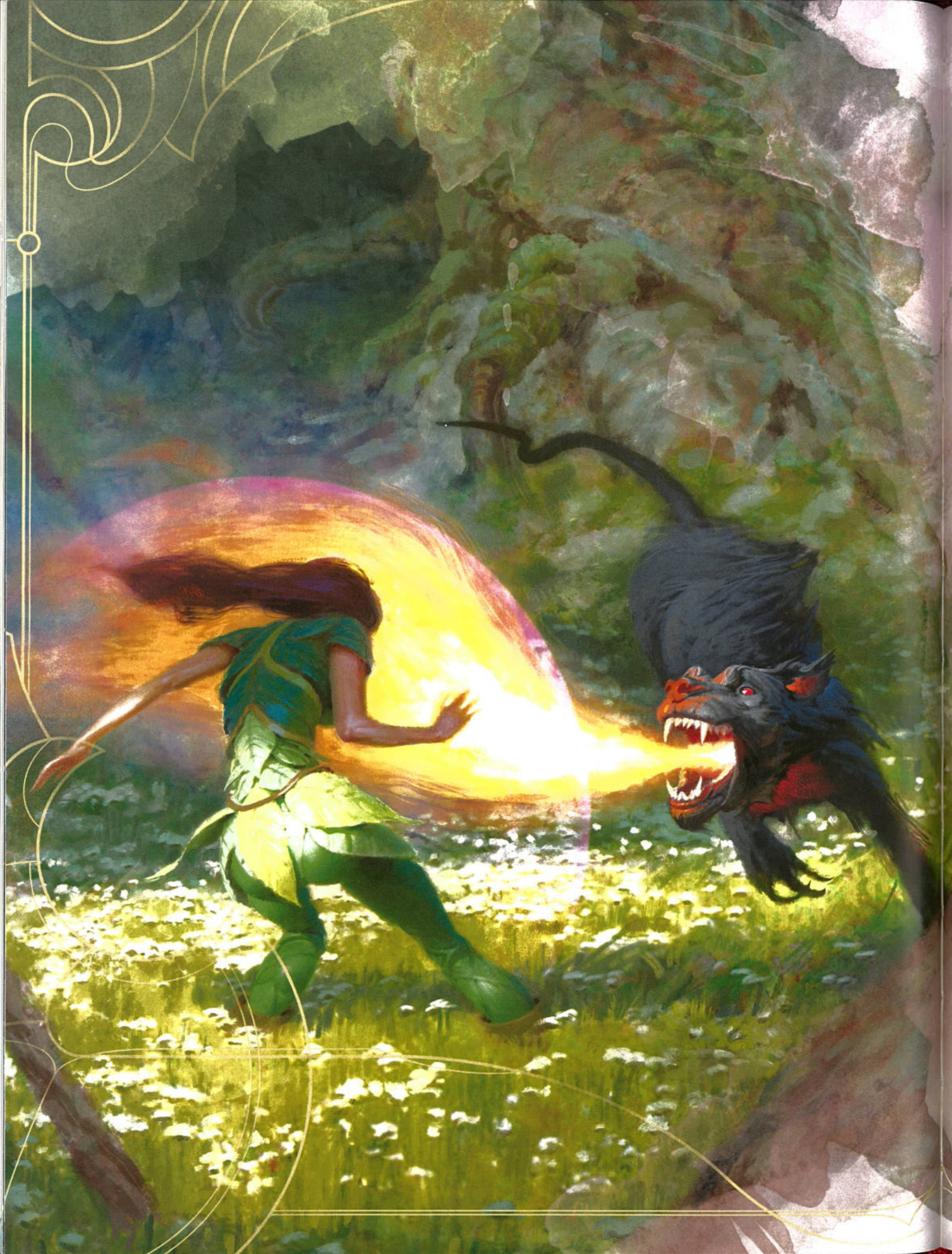
### Das Gewebe der Magie

Die Welten im Multiversum sind magische Orte. Die gesamte Schöpfung ist von kosmischer Energie erfüllt, ungenutzt durchströmt sie jeden Felsen, jeden Fluss und jedes Lebewesen, sogar die Luft selbst. Rohe Magie ist das Ausgangsmaterial der Schöpfung, der stumme und geistlose Wille der Existenz, der jede Materie erfüllt und in jeder Manifestation von Energie im ganzen Multiversum zu spüren ist. Sterbliche können diese ursprüngliche Magie nicht direkt formen. Stattdessen verwenden sie eine bestimmte Struktur, eine Art Bindeglied zwischen dem Willen des Zauberers und der rohen Magie. Die Zauberwirker der Vergessenen Reiche nennen es das Gewebe und erkennen seine Essenz als die Göttin Mystra, doch gibt es für dieses Gebilde viele verschiedene Namen und Vorstellungen. Wie man es auch nennen mag, ohne das Gewebe ist die rohe Magie unerreichbar und nicht zugänglich: Die mächtigsten Erzmagier können nicht einmal eine Kerze magisch entzünden, wenn das Gewebe in ihrer Umgebung zerrissen ist. Ansonsten jedoch vermögen sie Blitze zu formen, sich Hunderte von Kilometern in einem Augenblick zu teleportieren oder selbst den Tod zu besiegen.

Alle Magie ist vom Gewebe abhängig, doch verschiedene Arten von Magie greifen auf unterschiedliche Weise darauf zu. Die Zauber von Magiern, Hexenmeistern, Zauberern und Barden werden als **arkane Magie** bezeichnet. Sie basiert darauf, die Funktionsweise des Gewebes zu verstehen, durch Lernen oder Intuition. Der Zauberwirker zupft direkt an den Fäden des Gewebes, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Mystische Ritter und Arkane Betrüger verwenden ebenfalls arkane Magie. Die Zauber von Klerikern, Druiden, Paladinen und Waldläufern werden **göttliche Magie** genannt. Der Zugriff dieser Zauberwirker auf das Gewebe wird von göttlichen Kräften geregelt – den Göttern, den göttlichen Mächten der Natur oder dem heiligen Gewicht des Eides eines Paladins.

Immer wenn ein magischer Effekt erschaffen wird, verwickeln, verdrehen und falten sich die Fäden des Gewebes, um den Effekt möglich zu machen. Mit Erkenntniszaubern wie *Magie entdecken* oder *Identifizieren* kann man einen Blick auf das Gewebe erhaschen. Ein Spruch wie *Magie bannen* streicht dieses wieder glatt. Ein *Antimagisches Feld hingegen* arrangiert das Gewebe so um, dass Magie nicht mehr hindurch, sondern um das betroffene Gebiet fließt. Und an Orten, an denen das Gewebe beschädigt oder zerrissen ist, funktioniert Magie auf unvorhersehbare Weise – oder überhaupt nicht.





# Kapitel 11: Zauber



Dieses Kapitel beschreibt die verbreitetsten Zauber in der Welt von Dungeons & Dragons. Das Kapitel beginnt mit den Zauberlisten der Klassen, die Magie anwenden. Im zweiten Teil findest du die Beschreibungen der Zaubersprüche, in alphabetischer Reihenfolge.

## Zauber des Barden

### Zaubertricks (Grad 0)

Ausbessern
Botschaft
Einfache Illusion
Freundschaft
Gehässiger Spott
Klingenbann
Licht
Magierhand
Tanzende Lichter
Taschenspielerei
Zielsicherer Schlag

### Grad 1

Dissonantes Flüstern
Donnerwoge
Federfall
Feenfeuer
Heilendes Wort
Heldenmut
Identifizieren
Illusionsschrift
Lange Schritte
Lautloses Trugbild
Magie entdecken
Mit Tieren sprechen
Person bezaubern
Schlaf
Selbstverkleidung
Sprachen verstehen
Tashas Fürchterlicher Lachanfall
Tierfreundschaft
Unsichtbarer Diener
Verderben
Wunden heilen

### Grad 2

Attribut verbessern
Blindheit/Taubheit
Dolchwolke
Einflüsterung
Fesseln
Gedanken wahrnehmen
Gefühle besänftigen
Gegenstand aufspüren
Klopfen
Krone des Wahnsinns
Macht der Vorstellungskraft
Magischer Mund
Metall erhitzen
Person festhalten
Schwache Genesung
Stille
Tierbote
Tier oder Pflanze aufspüren
Unsichtbarkeit
Unsichtbares sehen
Zerbersten
Zone der Wahrheit

### Grad 3

Fluch
Furcht
Hellsehen
Hypnotisches Muster
Glyphe des Schutzes
Leomunds Winzige Hütte
Mächtiges Trugbild
Magie bannen
Mit Pflanzen sprechen
Mit Toten sprechen
Pflanzenwachstum
Stinkende Wolke
Totstellen
Unauffindbarkeit
Verständigung
Zungen

### Grad 4

Bewegungsfreiheit
Dimensionstür
Kreatur aufspüren
Mächtige Unsichtbarkeit
Scheingelände
Verwandlung
Verwirrung
Zwang

### Grad 5

Ablenkung
Äußerlichkeiten
Ausspähung
Bindung der Ebenen
Erinnerung verändern
Erwecken
Geas
Gegenstände beleben
Kreis der Teleportation
Massen-Wunden heilen
Monster festhalten
Person beherrschen
Sagenkunde
Tote erwecken
Traum
Vollständige Genesung

### Grad 6

Böser Blick
Massen-Einflüsterung
Ottos Unwiderstehlicher Tanz
Vorbestimmtes Trugbild
Wahrer Blick
Wächter und Hüter
Weg finden

### Grad 7

Arkane Spiegelung
Ätherische Gestalten
Auferstehung
Energiekäfig
Mordenkainens Herrliches Herrenhaus
Mordenkainens Schwert
Regeneration
Symbol
Teleportieren
Trugbild projizieren

### Grad 8

Gedankenleere
Monster beherrschen
Redegewandtheit
Schwachsinn
Wort der Macht: Betäubung

### Grad 9

Voraussicht
Wahre Verwandlung
Wort der Macht: Heilung
Wort der Macht: Tod

## Zauber des Klerikers

### Zaubertricks (Grad 0)

Ausbessern
Göttliche Führung
Heilige Flamme
Licht
Resistenz
Thaumaturgie
Verschonung der Toten

### Grad 1

Befehl
Gift und Krankheit entdecken
Gutes und Böses entdecken
Heilendes Wort
Heiligtum
Lenkendes Geschoss
Magie entdecken
Nahrung und Wasser reinigen
Schild des Glaubens
Schutz vor Gut und Böse
Segnen
Verderben
Wasser erschaffen oder zerstören
Wunden heilen
Wunden verursachen

### Grad 2

Attribut verbessern
Beistand
Blindheit/Taubheit
Dauerhafte Flamme
Fallen finden
Gebet der Heilung
Gefühle besänftigen
Gegenstand aufspüren
Person festhalten
Sanfte Ruhe
Schwache Genesung
Schützendes Band
Schutz vor Gift
Stille
Vorahnung
Waffe des Glaubens
Zone der Wahrheit

### Grad 3

Auf Wasser gehen
Fluch
Fluch brechen
Glyphe des Schutzes
Hellsehen
Leuchtfeuer der Hoffnung
Magie bannen
Massen-Heilendes Wort
Mit Stein verschmelzen
Mit Toten sprechen
Nahrung und Wasser erschaffen
Schutzgeister
Schutzkreis
Schutz vor Energie
Tageslicht
Tote beleben
Totstellen
Verständigung
Wiederbeleben
Zungen

### Grad 4
Bewegungsfreiheit
Hüter des Glaubens
Kreatur aufspüren
Stein formen
Todesschutz
Verbannung
Wasser kontrollieren
Weissagung

### Grad 5
Ansteckung
Ausspähung
Bindung der Ebenen
Flammenschlag
Geas
Gutes und Böses bannen
Heiliges Gespräch
Insektenplage
Massen-Wunden heilen
Sagenkunde
Tote erwecken
Vollständige Genesung
Weihen

### Grad 6
Heilung
Heldenmahl
Klingenbarriere
Leid
Rückruf
Untote erschaffen
Verbündeter aus den Ebenen
Wahrer Blick
Weg finden
Zutritt verwehren

### Grad 7
Ätherische Gestalten
Auferstehung
Ebenenwechsel
Feuersturm
Göttliches Wort
Himmlische Wesen beschwören
Regeneration
Symbol

### Grad 8
Antimagisches Feld
Erdbeben
Heilige Aura
Wetterkontrolle

### Grad 9
Astrale Projektion
Massen-Heilung
Tor
Wahre Auferstehung

## Zauber des Druiden

### Zaubertricks (Grad 0)
Ausbessern
Dornenpeitsche
Druidenkunst
Flammen erzeugen
Gift versprühen
Göttliche Führung
Resistenz
Shillelagh

### Grad 1
Donnerwoge
Feenfeuer
Gift und Krankheit entdecken
Gute Beeren
Heilendes Wort
Lange Schritte
Magie entdecken
Mit Tieren sprechen
Nahrung und Wasser reinigen
Nebelwolke
Person bezaubern
Springen
Tierfreundschaft
Verstricken
Wasser erschaffen oder zerstören
Wunden heilen

### Grad 2
Attribut verbessern
Dornenwuchs
Dunkelsicht
Fallen finden
Flammenklinge
Flammenkugel
Gegenstand aufspüren
Metall erhitzen
Mondstrahl
Person festhalten
Rindenhaut
Schutz vor Gift
Schwache Genesung
Spurloses Gehen
Tierbote
Tier oder Pflanze aufspüren
Tiersinn
Windstoß

### Grad 3
Auf Wasser gehen
Blitze herbeirufen
Magie bannen
Mit Pflanzen sprechen
Mit Stein verschmelzen
Pflanzenwachstum
Schneesturm
Schutz vor Energie
Tageslicht
Tiere beschwören
Totstellen
Wasser atmen
Windwall

### Grad 4
Bewegungsfreiheit
Dürre
Eissturm
Feuerwand
Kreatur aufspüren
Rieseninsekt
Scheingelände
Schlingranke
Schwache Elementare beschwören
Stein formen
Steinhaut
Tier beherrschen
Verwandlung
Verwirrung
Wasser kontrollieren
Wesen des Waldes beschwören

### Grad 5
Ansteckung
Ausspähung
Bindung der Ebenen
Einswerden mit der Natur
Elementar beschwören
Erwecken
Geas
Hölzerner Weg
Insektenplage
Massen-Wunden heilen
Schutzhülle gegen Lebendes
Steinwand
Vollständige Genesung
Wiedergeburt

### Grad 6
Dornenwand
Erde bewegen
Feenwesen beschwören
Heilung
Heldenmahl
Pflanzentor
Sonnenstrahl
Weg finden
Windwandeln

### Grad 7
Arkane Spiegelung
Ebenenwechsel
Feuersturm
Regeneration
Schwerkraft umkehren

### Grad 8
Antipathie/Sympathie
Erdbeben
Schwachsinn
Sonnenfeuer
Tierform
Tsunami
Wetterkontrolle

### Grad 9
Gestaltwandel
Sturm der Vergeltung
Voraussicht
Wahre Auferstehung

## Zauber des Paladins

### Grad 1
Befehl
Donnerndes Niederstrecken
Erzwungenes Duell
Gift und Krankheit entdecken
Göttliche Gunst
Gutes und Böses entdecken
Heldenmut
Magie entdecken
Nahrung und Wasser reinigen
Schild des Glaubens
Schutz vor Gut und Böse
Segnen
Sengendes Niederstrecken
Wunden heilen
Zorniges Niederstrecken

### Grad 2
Beistand
Brandmarkendes Niederstrecken
Gegenstand aufspüren
Magische Waffe
Reittier finden
Schutz vor Gift
Schwache Genesung
Zone der Wahrheit

### Grad 3
Aura der Gesundheit
Blendendes Niederstrecken
Elementare Waffe
Fluch brechen
Kreuzfahrermantel
Magie bannen
Nahrung und Wasser erschaffen
Schutzkreis
Tageslicht
Wiederbeleben

### Grad 4
Aura der Reinheit
Aura des Lebens
Kreatur aufspüren
Todesschutz
Verbannung
Wankendmachendes Niederstrecken

### Grad 5
Geas
Gutes und Böses bannen
Kreis der Macht
Tote erwecken
Verbannendes Niederstrecken
Zerstörerische Woge

## Zauber des Waldläufers

### Grad 1
Alarm
Dornenhagel
Fesselnder Schlag
Gift und Krankheit entdecken
Gute Beeren
Lange Schritte
Magie entdecken
Mit Tieren sprechen
Nebelwolke
Springen
Tierfreundschaft
Wunden heilen
Zeichen des Jägers

### Grad 2
Dornenwuchs
Dunkelsicht
Fallen finden
Gegenstand aufspüren
Pfeilspalier
Rindenhaut
Schutz vor Gift
Schwache Genesung
Spurloses Gehen
Stille
Tierbote
Tiersinn
Tier oder Pflanze aufspüren

### Grad 3
Auf Wasser gehen
Blitzpfeil
Mit Pflanzen sprechen
Pflanzenwachstum
Schusshagel beschwören
Schutz vor Energie
Tageslicht
Tiere beschwören
Unauffindbarkeit
Wasser atmen
Windwall

### Grad 4
Bewegungsfreiheit
Kreatur aufspüren
Schlingranke
Steinhaut
Wesen des Waldes beschwören

### Grad 5
Einswerden mit der Natur
Hölzerner Weg
Schneller Köcher
Pfeilsalve beschwören

## Zauber des Zauberers

### Zaubertricks (Grad 0)
Ausbessern
Botschaft
Einfache Illusion
Feuerpfeil
Freundschaft
Gift versprühen
Kalte Hand
Kältestrahl
Klingenbann
Licht
Magierhand
Säurespritzer
Schockgriff
Tanzende Lichter
Taschenspielerei
Zielsicherer Schlag

### Grad 1
Brennende Hände
Chromatische Kugel
Donnerwoge
Falsches Leben
Federfall
Hexenpfeil
Lautloses Trugbild
Magie entdecken
Magierrüstung
Magisches Geschoss
Nebelwolke
Person bezaubern
Rascher Rückzug
Schild
Schlaf
Selbstverkleidung
Sprachen verstehen
Springen
Sprühende Farben
Strahl der Übelkeit

### Grad 2
Attribut verbessern
Blindheit/Taubheit
Dolchwolke
Dunkelheit
Dunkelsicht
Einflüsterung
Gedanken wahrnehmen
Gestalt verändern
Klopfen
Krone des Wahnsinns
Macht der Vorstellungskraft
Nebelschritt
Person festhalten
Sengender Strahl
Schweben
Spiegelbilder
Spinnenklettern
Spinnennetz
Unsichtbares sehen
Unsichtbarkeit
Vergrößern/Verkleinern
Verschwimmen
Windstoß
Zerbersten

### Grad 3
Auf Wasser gehen
Blitz
Feuerball
Fliegen
Flimmern
Furcht
Gasförmige Gestalt
Gegenzauber
Hast
Hellsehen
Hypnotisches Muster
Mächtiges Trugbild
Magie bannen
Schneesturm
Schutz vor Energie
Stinkende Wolke
Tageslicht
Verlangsamen
Wasser atmen
Zungen

### Grad 4
Dimensionstür
Dürre
Eissturm
Feuerwand
Mächtige Unsichtbarkeit
Steinhaut
Tier beherrschen
Verbannung
Verwandlung
Verwirrung

### Grad 5
Äußerlichkeiten
Erschaffung
Gegenstände beleben
Insektenplage
Kältekegel
Kreis der Teleportation
Monster festhalten
Person beherrschen
Steinwand
Telekinese
Todeswolke

### Grad 6
Arkanes Tor
Auflösung
Böser Blick
Erde bewegen
Kugelblitz
Kugel der Unverwundbarkeit
Massen-Einflüsterung
Sonnenstrahl
Todeskreis
Wahrer Blick

### Grad 7
Ätherische Gestalten
Ebenenwechsel
Feuersturm
Finger des Todes
Regenbogenspiel
Schwerkraft umkehren
Spätzündender Feuerball
Teleportieren

### Grad 8
Erdbeben
Flammende Wolke
Monster beherrschen
Sonnenfeuer
Wort der Macht: Betäubung

### Grad 9
Meteoritenschwarm
Tor
Wort der Macht: Tod
Wunsch
Zeitstopp

## Zauber des Hexenmeisters

### Zaubertricks (Grad 0)
Einfache Illusion
Freundschaft
Gift versprühen
Kalte Hand
Klingenbann
Magierhand
Schauriger Strahl
Taschenspielerei
Zielsicherer Schlag

### Grad 1
Arme von Hadar
Hexenpfeil
Höllischer Tadel
Illusionsschrift
Person bezaubern
Rascher Rückzug
Rüstung von Agathys
Schutz vor Gut und Böse
Sprachen verstehen
Verwünschen
Unsichtbarer Diener

### Grad 2
Dolchwolke
Dunkelheit
Einflüsterung
Fesseln
Krone des Wahnsinns
Nebelschritt
Person festhalten
Schwächestrahl
Spiegelbilder
Spinnenklettern
Unsichtbarkeit
Zerbersten

### Grad 3
Fliegen
Fluch brechen
Furcht
Gasförmige Gestalt
Gegenzauber
Hunger von Hadar
Hypnotisches Muster
Mächtiges Trugbild
Magie bannen
Schutzkreis
Vampirgriff
Zungen

### Grad 4
Dimensionstür
Dürre
Scheingelände
Verbannung

### Grad 5
Ausspähung
Kontakt zu anderen Ebenen
Monster festhalten
Traum

### Grad 6
Arkanes Tor
Böser Blick
Feenwesen beschwören
Fleisch zu Stein
Massen-Einflüsterung
Todeskreis
Untote erschaffen
Wahrer Blick

### Grad 7
Ätherische Gestalten
Ebenenwechsel
Energiekäfig
Finger des Todes

### Grad 8
Halbebene
Monster beherrschen
Redegewandtheit
Schwachsinn
Wort der Macht: Betäubung

### Grad 9
Astrale Projektion
Einkerkerung
Voraussicht
Wahre Verwandlung
Wort der Macht: Tod

## Zauber des Magiers

### Zaubertricks (Grad 0)
Ausbessern
Botschaft
Einfache Illusion
Feuerpfeil
Freundschaft
Gift versprühen
Kalte Hand
Kältestrahl
Klingenbann
Licht
Magierhand
Säurespritzer
Schockgriff
Tanzende Lichter
Taschenspielerei
Zielsicherer Schlag

### Grad 1
Alarm
Brennende Hände
Chromatische Kugel
Donnerwoge
Falsches Leben
Federfall
Hexenpfeil
Identifizieren
Illusionsschrift
Lange Schritte
Lautloses Trugbild
Magie entdecken
Magierrüstung
Magisches Geschoss
Nebelwolke
Person bezaubern
Rascher Rückzug
Schild
Schlaf
Schmieren
Schutz vor Gut und Böse
Selbstverkleidung
Sprachen verstehen
Springen
Sprühende Farben
Strahl der Übelkeit
Tashas Fürchterlicher Lachanfall
Tensers Schwebende Scheibe
Unsichtbarer Diener
Vertrauten finden

### Grad 2
Arkanes Schloss
Blindheit/Taubheit
Dauerhafte Flamme
Dolchwolke
Dunkelheit
Dunkelsicht
Einflüsterung
Flammenkugel
Gedanken wahrnehmen
Gegenstand aufspüren
Gestalt verändern
Klopfen
Krone des Wahnsinns
Macht der Vorstellungskraft
Magischer Mund
Magische Waffe
Melfs Säurepfeil
Nebelschritt
Nystuls Magische Aura
Person festhalten
Sanfte Ruhe
Schwächestrahl
Schweben
Seiltrick
Sengender Strahl
Spiegelbilder
Spinnenklettern
Spinnennetz
Unsichtbares sehen
Unsichtbarkeit
Vergrößern/Verkleinern
Verschwimmen
Windstoß
Zerbersten

### Grad 3
Blitz
Feuerball
Fliegen
Flimmern
Fluch
Fluch brechen
Furcht
Gasförmige Gestalt
Gegenzauber
Geisterross
Glyphe des Schutzes
Hast
Hellsehen
Hypnotisches Muster
Leomunds Winzige Hütte
Mächtiges Trugbild
Magie bannen
Schneesturm
Schutzkreis
Schutz vor Energie
Stinkende Wolke
Tote beleben
Totstellen
Unauffindbarkeit
Vampirgriff
Verlangsamen
Verständigung
Wasser atmen
Zungen

### Grad 4
Arkanes Auge
Dimensionstür
Dürre
Eissturm
Evards Schwarze Tentakel
Feuerschild
Feuerwand
Kreatur aufspüren
Leomunds Geheime Truhe
Mächtige Unsichtbarkeit
Mordenkainens Privates Heiligtum
Mordenkainens Treuer Hund
Otilukes Unverwüstliche Sphäre
Scheingelände
Schwache Elementare beschwören
Stein formen
Steinhaut
Tödliches Phantom
Verarbeitung
Verbannung
Verwandlung
Verwirrung
Wasser kontrollieren

### Grad 5

Ablenkung
Äußerlichkeiten
Ausspähung
Bigbys Hand
Bindung der Ebenen
Elementar beschwören
Energiewand
Erinnerung verändern
Erschaffung
Geas
Gegenstände beleben
Kältekegel
Kontakt zu anderen Ebenen
Kreis der Teleportation
Monster festhalten
Person beherrschen
Rarys Telepathisches Band
Sagenkunde
Steinwand
Telekinese
Todeswolke
Traum
Wände passieren

### Grad 6

Arkanes Tor
Auflösung
Böser Blick
Drawmijs Sofortige Herbeizauberung
Eiswand
Erde bewegen
Fleisch zu Stein
Kugelblitz
Kugel der Unverwundbarkeit
Magisches Gefäß
Massen-Einflüsterung
Notfall
Otilukes Frostsphäre
Ottos Unwiderstehlicher Tanz
Sonnenstrahl
Todeskreis
Untote erschaffen
Vorbestimmtes Trugbild
Wächter und Hüter
Wahrer Blick

### Grad 7

Arkane Spiegelung
Ätherische Gestalten
Ebenenwechsel
Energiekäfig
Finger des Todes
Mordenkainens Herrliches Herrenhaus
Mordenkainens Schwert
Regenbogenspiel
Schwerkraft umkehren
Simulakrum
Spätzündender Feuerball
Symbol
Teleportieren
Trugbild projizieren
Verbergen

### Grad 8

Antimagisches Feld
Antipathie/Sympathie
Flammende Wolke
Gedankenleere
Halbebene
Irrgarten
Klon
Monster beherrschen
Schwachsinn
Sonnenfeuer
Telepathie
Wetterkontrolle
Wort der Macht: Betäubung

### Grad 9

Astrale Projektion
Einkerkerung
Gestaltwandel
Meteoritenschwarm
Regenbogenwand
Tor
Unheimliches Schicksal
Voraussicht
Wahre Verwandlung
Wort der Macht: Tod
Wunsch
Zeitstopp

# Beschreibungen der Zauber

Die Zauber sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

## Ablenkung

*Illusion des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du wirst unsichtbar, gleichzeitig erscheint ein illusionäres Abbild von dir selbst dort, wo du stehst. Dieses Abbild bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, aber die Unsichtbarkeit endet, wenn du angreifst oder einen Zauber wirkst.

Als Aktion kannst du dein illusionäres Abbild bis zu deiner doppelten Bewegungsrate bewegen und es gestikulieren, sprechen und auf jede Art handeln lassen, die du möchtest.

Du kannst durch seine Augen sehen und durch seine Ohren hören, als würdest du dort stehen, wo es sich aufhält. In jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion von deinen Sinnen zu den Sinnen des Abbilds wechseln und andersherum. Solange du seine Sinne nutzt, bist du blind und taub für deine eigene Umgebung.

## Alarm

*Bannmagie des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (eine winzige Glocke und ein Stück feinen Silberdrahts)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Du erschaffst einen Alarm gegen unerwünschtes Eindringen. Wähle eine Tür, ein Fenster oder einen Bereich in Reichweite, der nicht größer als ein Würfel mit 6 m Kantenlänge sein darf. Bis der Zauberspruch endet, macht dich ein Alarm darauf aufmerksam, wenn eine Kreatur der Größenkategorie winzig oder größer in den geschützten Bereich eindringt. Beim Wirken des Zaubers kannst du Kreaturen festlegen, die den Alarm nicht auslösen. Lege außerdem fest, ob der Alarm geistig oder hörbar ist.

Ein geistiger Alarm macht sich als Klingeln in deinem Kopf bemerkbar, wenn du dich innerhalb von 1,5 km um den geschützten Bereich aufhältst. Das Klingeln weckt dich, falls du schlafen solltest.

Ein hörbarer Alarm erzeugt im Umkreis von 18 m für 10 Sekunden das Geräusch einer Handglocke.

## Ansteckung

*Nekromantie des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 7 Tage

Deine Berührung löst Krankheiten aus. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer wird das Ziel vergiftet, wähle aus den unten beschriebenen Effekten.

Am Ende eines jeden seiner Züge muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Gelingen drei dieser Rettungswürfe, ist das Ziel nicht länger vergiftet und der Zauber endet. Misslingen drei Würfe, ist das Ziel nicht länger vergiftet, du

kannst aber eine der unten beschriebenen Krankheiten wählen. Diese Krankheit gilt bis zum Ende der Zauberwirkung.

Da dieser Zauber das Ziel mit einer natürlichen Krankheit ansteckt, sind alle Effekte wirksam, die Krankheiten heilen oder anderweitig lindern.

***Blendendes Siechtum:*** Schmerzen erfassen den Verstand der Kreatur und ihre Augen werden milchig weiß. Sie ist im Nachteil bei Weisheitswürfen sowie Weisheitsrettungswürfen und gilt als blind.

***Fleischfäule:*** Das Fleisch der Kreatur verfault. Sie ist im Nachteil bei Charismawürfen und erhält eine Anfälligkeit gegenüber jeglichem Schaden.

***Gedankenfeuer:*** Der Verstand der Kreatur wird vom Fieber verwirrt. Sie ist im Nachteil bei Intelligenzwürfen und Intelligenzrettungswürfen. Außerdem verhält sich die Kreatur im Kampf, als würde sie unter den Auswirkungen des Zaubers *Verwirrung* leiden.

***Krämpfe:*** Die Kreatur wird von Zitterkrämpfen erfasst. Sie ist im Nachteil bei Geschicklichkeitswürfen, Geschicklichkeitsrettungswürfen und Angriffswürfen, die Geschicklichkeit verwenden.

***Schleimiges Verderben:*** Die Kreatur beginnt heftig zu bluten. Sie ist im Nachteil bei Konstitutionswürfen und Konstitutionsrettungswürfen. Außerdem ist die Kreatur, immer wenn sie Schaden erleidet, bis zum Ende ihres nächsten Zuges betäubt.

***Schmutzfieber:*** Ein rasendes Fieber schwächt den Körper der Kreatur. Sie ist im Nachteil bei Stärkewürfen, Stärkerettungswürfen und Angriffswürfen, die Stärke verwenden.

## Antimagisches Feld

*Bannmagie des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Sphäre von 3 m Radius)
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Eisenpulver oder Eisenspäne)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine unsichtbare Kugel aus Antimagie mit 3 m Radius umgibt dich. Dieser Bereich ist von der magischen Energie abgeschnitten, die das Multiversum erfüllt. Innerhalb der Sphäre können keine Zauber gewirkt werden, beschworene Kreaturen verschwinden und selbst magische Gegenstände werden zu gewöhnlichen. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Sphäre mit dir als Mittelpunkt fort.

Zauber und andere magische Effekte, mit Ausnahme solcher, die von einem Artefakt oder einer Gottheit erschaffen wurden, werden in der Sphäre unterdrückt und können nicht in sie eindringen. Ein Zauberplatz, der zum Wirken eines unterdrückten Zaubers verwendet wird, gilt als verbraucht. Solange ein Effekt unterdrückt ist, hat er keine Auswirkung. Der Zeitraum, in dem er unterdrückt wird, ist jedoch Teil seiner Wirkungsdauer.

***Gezielte Effekte:*** Zauber und andere magische Effekte, wie *Magisches Geschoss* und *Person bezaubern*, die eine Kreatur oder einen Gegenstand in der Sphäre zum Ziel haben, beeinflussen ihr Ziel nicht.

***Magische Flächeneffekte:*** Der Flächeneffekt eines Zaubers oder magischen Effekts, wie eines *Feuerballs*, kann nicht in die Sphäre eindringen. Wenn sich die Sphäre und ein magischer Flächeneffekt überschneiden, gilt der Teil des Flächeneffekts, der von der Sphäre bedeckt wird, als unterdrückt. Zum Beispiel werden die Flammen einer *Feuerwand* innerhalb der Sphäre unterdrückt, sodass eine Lücke in der Wand entsteht, wenn die Überschneidung groß genug ist.

***Zauber:*** Alle aktiven Zauber oder anderen magischen Effekte, die eine Kreatur oder einen Gegenstand in der Sphäre beeinflussen, werden unterdrückt, solange sich die Kreatur oder der Gegenstand in der Sphäre befindet.

***Magische Gegenstände:*** Die Eigenschaften und Kräfte von magischen Gegenständen werden in der Sphäre unterdrückt. Beispielsweise ist ein Langschwert +1 in der Sphäre nur ein ganz gewöhnliches Langschwert.

Bei einer magischen Waffe gilt dies, wenn sie gegen ein Ziel in der Sphäre verwendet oder von einem Angreifer in der Sphäre geführt wird. Verlässt eine magische Waffe oder ein magisches Projektil die Sphäre vollständig (beispielsweise wenn ein magischer Pfeil auf ein Ziel außerhalb der Sphäre abgefeuert oder ein magischer Speer geworfen wird), wird die Magie des Gegenstands außerhalb der Sphäre nicht länger unterdrückt.

***Magische Bewegung:*** Teleportation und Reisen durch die Ebenen funktionieren in der Sphäre nicht, gleichgültig ob die Sphäre das Ziel oder der Startpunkt dieser magischen Reise ist. Ein Portal an einen anderen Ort, eine Welt oder Existenzebene sowie Öffnungen in einen außerdimensionalen Raum, wie sie vom Zauber *Seiltrick* erschaffen werden, schließen sich für die Dauer, die sie sich in der Sphäre befinden.

***Kreaturen und Gegenstände:*** Kreaturen oder Gegenstände, die auf magische Weise erschaffen oder beschworen wurden, hören in der Sphäre kurzzeitig auf zu existieren. Sie erscheinen sofort wieder, wenn der Ort, an dem sie sich zuletzt befanden, nicht mehr von der Sphäre bedeckt wird.

***Magie bannen:*** Zauber und magische Effekte wie *Magie bannen* haben in der Sphäre keine Auswirkungen. Gleichermaßen können sich die Sphären, die von zwei verschiedenen *Antimagischen Feldern* erschaffen werden, nicht gegenseitig aufheben.

## Antipathie/Sympathie

*Verzauberung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Stunde
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (entweder ein mit Essig getränkter Brocken Alaun für den Antipathie-Effekt oder ein Tropfen Honig für den Sympathie-Effekt)
**Wirkungsdauer:** 10 Tage

Dieser Zauber zieht Kreaturen deiner Wahl an oder stößt sie ab. Du wirkst den Zauber auf etwas in Reichweite, entweder einen Gegenstand der Größenkategorie riesig oder kleiner oder einen Bereich, der nicht größer ist als ein Würfel mit 60 m Kantenlänge. Dann bestimme eine Art von intelligenter Kreatur, wie rote Drachen, Goblins oder Vampire.

Du erfüllst das Ziel mit einer Aura, welche die gewählten Kreaturen für die Wirkungsdauer entweder anzieht oder abstößt. Wähle Antipathie oder Sympathie für den Effekt der Aura.

***Antipathie:*** Diese Verzauberung erfüllt Kreaturen der gewählten Art mit einem starken Drang, die Umgebung zu verlassen und das Ziel zu meiden. Wenn eine solche Kreatur das Ziel sehen kann oder sich in einen Umkreis von 18 m um es begibt, muss ihr ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht verängstigt zu werden. Die Kreatur bleibt verängstigt, solange sie das Ziel sehen kann oder sich innerhalb des Radius von 18 m befindet. Solange sie durch das Ziel verängstigt ist, muss sie ihre Bewegung verwenden, um sich an den nächsten sicheren Ort zu begeben, an dem sie das Ziel nicht sehen kann. Wenn sich die Kreatur mehr als 18 m vom Ziel entfernt und es nicht mehr sehen kann, ist sie nicht länger verängstigt. Sie erhält den Zustand jedoch erneut, wenn sie das Ziel wieder sehen kann oder sich auf 18 m oder weniger nähert.

***Sympathie:*** Die Verzauberung sorgt dafür, dass Kreaturen der gewählten Art einen starken Drang verspüren, sich dem Ziel auf mindestens 18 m zu nähern oder es zu sehen. Wenn eine solche Kreatur das Ziel sehen kann oder sich in einen Umkreis von 18 m um es begibt, muss sie einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Wenn dieser misslingt, muss sie ihre

Bewegung in jedem ihrer Züge verwenden, um den Bereich zu betreten oder sich in Berührungsweite des Ziels zu begeben. Wenn die Kreatur dies getan hat, kann sie sich nicht willentlich vom Ziel entfernen.

Wenn das Ziel eine beeinflusste Kreatur verletzt oder ihr anderweitig schadet, darf diese einen Weisheitsrettungswurf ablegen, um den Effekt zu beenden, wie es unten beschrieben ist.

***Den Effekt beenden:*** Wenn sich eine beeinflusste Kreatur am Ende ihres Zuges außerhalb von 18 m um das Ziel befindet und es nicht sehen kann, legt sie einen Weisheitsrettungswurf ab. Bei einem Erfolg ist die Kreatur nicht länger vom Effekt des Zaubers betroffen und begreift, dass das Gefühl der Abstoßung oder Anziehung magischer Natur ist. Außerdem darf eine Kreatur, die unter dem Einfluss dieses Zaubers steht (solange dieser wirkt), alle 24 Stunden einen weiteren Rettungswurf ablegen.

Eine Kreatur, der ein Rettungswurf gegen den Effekt gelingt, ist für eine 1 Minute gegen seine Auswirkungen immun. Danach kann er wieder in Kraft treten.

## Arkanes Auge

*Erkenntnismagie des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (etwas Fledermausfell)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du erschaffst ein unsichtbares, magisches Auge in Reichweite, das für die Wirkungsdauer in der Luft schwebt. Du erhältst auf geistige Weise visuelle Informationen von dem Auge, das über normale Sicht sowie eine Dunkelsicht von 9 m verfügt. Das Auge kann in alle Richtungen blicken.

Als Aktion kannst du das Auge 9 m beliebig bewegen. Es darf sich von dir entfernen, aber nicht eine andere Ebene der Existenz betreten. Eine feste Barriere blockiert die Bewegung des Auges, es ist aber in der Lage, sich durch Öffnungen mit 2,5 cm Durchmesser zu zwängen.

## Arkanes Schloss

*Bannmagie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Goldstaub im Wert von mindestens 25 GM, der beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt wird

Du berührst eine geschlossene Tür, ein Fenster, Tor, eine Kiste oder einen anderen Eingang, der für die Wirkungsdauer versiegelt wird. Du und andere Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers festlegst, können den Gegenstand normal öffnen. Du kannst auch ein Passwort festlegen, dass den Zauber für 1 Minute unterdrückt, wenn es innerhalb von 1,5 m um den Gegenstand ausgesprochen wird. Ansonsten ist der Durchgang nicht zu passieren, bis er zerstört oder der Zauber gebannt wird. *Klopfen* auf den Gegenstand zu wirken, unterdrückt *Arkanes Schloss* für 10 Minuten.

Solange der Gegenstand von diesem Zauber betroffen wird, ist er schwieriger zu zerstören oder aufzubrechen: Der SG eines Wurfes, um den Gegenstand zu zerbrechen oder zu knacken, steigt um 10.

## Arkane Spiegelung

*Illusion des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** Sicht
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 10 Tage

Du lässt das Gelände in einem Gebiet von 1,5 x 1,5 km wie eine andere Art von Gelände aussehen, klingen, riechen und beeinflusst sogar, wie es sich anfühlt. Die grundsätzliche Gestalt der Landschaft bleibt aber dieselbe. Offene Felder oder eine Straße können wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Erdspalte oder eine andere Art von schwierigem oder unpassierbarem Gelände erscheinen, ein Tümpel wie eine grasige Wiese, ein Abhang wie ein sanftes Gefälle oder eine mit Felsen übersäte Schlucht wie eine breite, flache Straße.

Gleichermaßen bist du in der Lage, das Aussehen von Bauwerken zu verändern oder sie entstehen zu lassen, wo es keine gibt. Der Zauber kann keine Kreaturen verkleiden, verbergen oder hinzufügen. Die Illusion umfasst hörbare, visuelle, berührbare und olfaktorische Elemente, sodass sie freies Gelände in schwieriges verwandeln kann (und andersherum) oder anderweitig die Bewegung durch das Gebiet zu behindern vermag. Jedes Stück illusionäres Gelände (wie ein Fels oder ein Stock), das aus dem Bereich des Zaubers entfernt wird, verschwindet sofort.

Kreaturen unter dem Einfluss von *Wahrer Blick* durchschauen die Illusion und erkennen die wahre Gestalt der Landschaft. Alle anderen Elemente der Illusion bleiben aber bestehen. Selbst wenn sich die Kreatur also der Illusion bewusst ist, kann sie noch immer physisch mit ihr interagieren.

## Arkanes Tor

*Beschwörung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 150 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst miteinander verbundene Teleportationsportale, die für die Wirkungsdauer geöffnet bleiben. Wähle zwei Punkte auf dem Boden, die du sehen kannst: einen innerhalb von 3 m und einen innerhalb von 150 m. Über jedem Punkt öffnet sich ein kreisförmiges Portal mit 3 m Durchmesser. Wenn sich das Portal in einem Bereich öffnen würde, in dem sich eine Kreatur aufhält, scheitert der Zauber und das Wirken war vergeblich.

Bei den Portalen handelt es sich um zweidimensionale, leuchtende Ringe, die mit Nebel gefüllt sind und die nur wenige Zentimeter über dem Boden schweben, lotrecht zum Punkt, den du ausgewählt hast. Die Ringe sind nur von einer Seite aus sichtbar (deine Wahl), dies ist die Seite, die als Portal fungiert.

Kreaturen oder Gegenstände, die das Portal betreten, verlassen das andere, als würden beide aneinander angrenzen. Von der Rückseite durch ein Portal zu treten, hat keinerlei Auswirkungen. Der Nebel, der jedes Portal füllt, ist mit Blicken nicht zu durchdringen: Es ist weder erkennbar, was sich auf der Rückseite des Portals befindet noch vor dem anderen Portal. In deinem Zug kannst du die Ringe als Bonusaktion rotieren lassen, sodass die aktive Seite in eine andere Richtung zeigt.

## Arme von Hadar

*Beschwörung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Radius von 3 m)
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du berufst dich auf die Macht Hadars, des Dunklen Hungers. Tentakel aus finsterer Energie brechen aus dir hervor und schlagen auf alle Kreaturen innerhalb von 3 m ein. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel 2W6 nekrotischen Schaden und kann bis zu seinem nächsten Zug keine Reaktion verwenden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur halben Schaden, erleidet aber keine anderen Auswirkungen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W6.

## Astrale Projektion

*Nekromantie des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Stunde
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, G, M (für jede Kreatur, die du mit diesem Zauber beeinflusst, benötigst du einen roten Zirkon im Wert von mindestens 1.000 GM und einen aufwendig gravierten Silberbarren, der mindestens 100 GM wert ist; alle Gegenstände werden beim Wirken des Zaubers verbraucht)
**Wirkungsdauer:** speziell

Du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen in Reichweite projizieren ihre Astralkörper auf die Astralebene (der Zauber misslingt und das Wirken ist vergeudet, wenn du dich bereits auf dieser Ebene befindest). Der materielle Körper, den du zurücklässt, gilt als bewusstlos und befindet sich in einem Zustand des Scheintodes.

Dein Astralkörper ähnelt deiner sterblichen Gestalt in beinahe jeder Hinsicht und verfügt auch über deine Spielwerte und Besitztümer. Der wichtigste Unterschied ist eine silberne Kordel, die zwischen deinen Schulterblättern entspringt und sich hinter dir herzieht. Nach 30 cm wird sie unsichtbar. Diese Kordel verbindet dich mit deinem materiellen Körper. Solange sie intakt bleibt, kannst du immer deinen Weg zurück finden. Wird die Kordel durchtrennt – was nur passieren kann, wenn ein Effekt explizit erwähnt, dass er dies tut –, werden deine Seele und dein Körper voneinander getrennt, was dich auf der Stelle tötet.

Deine Astralform kann sich frei durch die Astralebene bewegen und dort durch Portale treten, die in andere Ebenen führen. Wenn du eine neue Ebene betrittst oder zu der zurückkehrst, auf der du dich beim Wirken des Zaubers befunden hast, werden dein Körper und all deine Besitztümer entlang der silbernen Kordel transportiert. Auf diese Weise befindest du dich beim Betreten einer neuen Ebene wieder in deinem Körper. Deine Astralform ist eine eigenständige Inkarnation. Jeglicher Schaden und andere Effekte, die ihr zugefügt werden, haben keinen Einfluss auf deinen physischen Körper und bleiben auch nicht bestehen, wenn du in ihn zurückkehrst.

Der Zauber endet für dich und deine Gefährten, wenn du eine Aktion verwendest, um diesen aufzuheben. Jede betroffene Kreatur kehrt dann wieder in ihren physischen Körper zurück und erwacht. Der Zauber könnte für dich oder einen deiner Gefährten auch vorzeitig enden. Wird *Magie bannen* erfolgreich auf eine Astralform oder einen physischen Körper gewirkt, beendet dies die *Astrale Projektion* für die entsprechende Kreatur. Sobald die Trefferpunkte des physischen Körpers oder der Astralform einer Kreatur auf 0 sinken, endet der Zauber ebenfalls für diese. Wenn der Zauber endet und die Silberkordel intakt ist, zieht diese die Astralform der Kreatur zurück in ihren Körper, was den Scheintod aufhebt.

Wenn der Zauberwirker vorzeitig zu seinem Körper zurückkehrt, verweilen seine von dem Zauber betroffenen Gefährten in ihrer Astralform und müssen einen Weg zurück in ihren Körper finden, für gewöhnlich indem sie auf 0 Trefferpunkte reduziert werden.

## Ätherische Gestalten

*Verwandlung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** bis zu 8 Stunden

Du betrittst den Grenzbereich der Ätherebene, und zwar dort, wo sie sich mit deiner aktuellen Ebene überschneidet. Für die Wirkungsdauer oder bis du eine Aktion verwendest, um den Zauber aufzuheben, verbleibst du in der Äthergrenze. Während dieser Zeit kannst du dich in jede beliebige Richtung bewegen. Wenn du dich nach oben oder unten bewegst, musst du für jeweils 30 cm Bewegung zusätzliche 30 cm Bewegungsrate aufwenden. Du kannst die Ebene, von der du gekommen bist, hören und sehen. Allerdings ist sie nur in Grautönen zu erkennen und deine Sicht reicht nicht weiter als 18 m.

Solange du dich auf der Ätherebene befindest, kannst du nur Kreaturen beeinflussen oder von ihnen beeinflusst werden, die sich ebenfalls dort aufhalten. Kreaturen auf einer anderen Ebene können dich weder wahrnehmen noch mit dir interagieren, es sei denn, eine Spezialfähigkeit oder Magie erlaubt es ihnen.

Du ignorierst alle Gegenstände und Effekte, die sich nicht auf der Ätherebene befinden. Somit bist du in der Lage, dich durch Gegenstände hindurchzubewegen, die du auf der Ebene wahrnimmst, von der du gekommen bist.

Wenn der Zauber endet, kehrst du sofort auf die Ebene zurück, von der du gekommen bist, und zwar an dem Punkt, an dem du dich augenblicklich aufhältst. Befindest du dich am gleichen Ort wie ein fester Gegenstand oder eine Kreatur, wirst du augenblicklich auf den nächsten nicht besetzten Bereich bewegt, den du einnehmen kannst, und erleidest 1 Punkt Energieschaden für jeweils 30 cm, die du bewegt wurdest.

Der Zauber hat keinen Effekt, wenn du dich beim Wirken bereits auf der Ätherebene befindest oder einer Ebene, die nicht an sie angrenzt, beispielsweise den Äußeren Ebenen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 8. oder 9. Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 7. hinaus bis zu drei bereitwillige Kreaturen als Ziel wählen (inklusive dir selbst). Beim Wirken des Zaubers müssen sich die Kreaturen innerhalb von 3 m befinden.

## Attribut verbessern

*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Fell oder Federn eines Tieres)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur und gewährst ihr eine magische Verbesserung. Wähle einen der folgenden Effekte. Das Ziel profitiert von diesem, bis der Zauber endet.

***Ausdauer des Bären:*** Das Ziel ist im Vorteil bei Konstitutionswürfen. Es erhält außerdem 2W6 temporäre Trefferpunkte, die verschwinden, wenn der Zauber endet.

***Stärke des Stiers:*** Das Ziel ist im Vorteil bei Stärkewürfen und seine Traglast wird verdoppelt.

***Anmut der Katze:*** Das Ziel ist im Vorteil bei Geschicklichkeitswürfen. Es erleidet außerdem keinen Schaden bei Stürzen aus maximal 6 m, solange es nicht kampfunfähig ist.

***Pracht des Adlers:*** Das Ziel ist im Vorteil bei Charismawürfen.

***Gerissenheit des Fuchses:*** Das Ziel ist im Vorteil bei Intelligenzwürfen.

***Weisheit der Eule:*** Das Ziel ist im Vorteil bei Weisheitswürfen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 2. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

## Auferstehung

*Nekromantie des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Stunde
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 1.000 GM, der beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du berührst eine verstorbene Kreatur, die nicht länger als 100 Jahre tot ist, nicht an Altersschwäche starb und nicht untot war. Wenn die Seele des Ziels frei und willig ist, kehrt die Kreatur mit allen Trefferpunkten ins Leben zurück.

Der Zauber neutralisiert alle Gifte und heilt alle natürlichen Krankheiten, welche die Kreatur bei ihrem Tod plagten. Magische Krankheiten, Flüche oder ähnliche Effekte kann er nicht aufheben. Wenn diese nicht vor Wirken des Zaubers entfernt werden, treten sie wieder in Kraft, sobald die Kreatur zu neuem Leben erweckt ist.

Der Zauber schließt alle tödlichen Wunden und stellt alle fehlenden Gliedmaßen wieder her.

Von den Toten zurückzukehren, ist eine wahre Prüfung für das Ziel. Es erleidet einen Malus von −4 auf alle Angriffs-, Rettungs- und Attributswürfe. Immer wenn es eine lange Rast beendet, reduziert sich der Malus um 1, bis er aufgehoben ist.

Wirkst du den Zauber, um eine Kreatur zum Leben zu erwecken, die länger als 1 Jahr tot ist, bedeutet das eine große Anstrengung für dich. Bis du eine lange Rast beendet hast, kannst du keine weiteren Zauber wirken und bist im Nachteil bei allen Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen.

## Auflösung

*Verwandlung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Magnetstein und eine Prise Staub)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein dünner grüner Strahl fährt aus deinem ausgestreckten Finger auf ein Ziel in Reichweite, das du sehen kannst. Das Ziel kann eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Gebilde aus magischer Energie sein, wie die Mauer, die durch den Zauber *Energiewand* erschaffen wird.

Eine Kreatur, die Ziel dieses Zaubers ist, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 10W6+40 Energieschaden. Reduziert dieser Schaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte, wird es aufgelöst.

Eine aufgelöste Kreatur und alles, was sie trägt und in Händen hält (mit Ausnahme von magischen Gegenständen), zerfallen zu einem Haufen feinen, grauen Staubs. Die Kreatur kann nur durch die Zaubersprüche *Wahre Auferstehung* oder *Wunsch* wieder zum Leben erweckt werden.

Alle nicht-magischen Gegenstände oder Gebilde aus magischer Energie der Größenkategorie groß oder kleiner werden von diesem Zauber automatisch aufgelöst. Ist das Ziel riesig oder größer, löst der Zauber einen Teil davon auf, der einem Würfel mit 3 m Kantenlänge entspricht. Magische Gegenstände sind von diesem Zauber nicht betroffen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 6. hinaus um 3W6.

## Auf Wasser gehen

*Verwandlung des 3. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Kork)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Dieser Zauber verleiht die Fähigkeit, sich über flüssige Oberflächen zu bewegen – wie Wasser, Säure, Schlamm, Schnee, Treibsand oder Lava –, als wären sie ungefährlicher, fester Boden (Wesen, die sich über geschmolzene Lava bewegen, erleiden allerdings aufgrund der Hitze Schaden). Bestimme bis zu zehn bereitwillige Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst, welche die Fähigkeit für die Wirkungsdauer erhalten.

Wenn du eine Kreatur als Ziel wählst, die sich in einer Flüssigkeit befindet oder untergetaucht ist, trägt der Zauber sie mit einer Geschwindigkeit von 18 m pro Runde an die Oberfläche.

## Aura der Gesundheit

*Hervorrufung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Radius von 9 m)
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Heilende Energie geht von dir aus und erschafft eine Aura mit 9 m Radius. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Aura mit dir als Mittelpunkt fort. Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um bei einer Kreatur innerhalb der Aura (inklusive dir selbst) 2W6 Trefferpunkte zu heilen.

## Aura der Reinheit

*Bannmagie des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Radius von 9 m)
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Reinigende Energie strahlt von dir aus und erschafft eine Aura mit 9 m Radius. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Aura mit dir als Mittelpunkt fort. Alle nicht feindlichen Kreaturen innerhalb der Aura (inklusive dir selbst) können nicht krank werden, erhalten eine Resistenz gegen Giftschaden und sind im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die folgende Zustände auslösen: betäubt, bezaubert, blind, gelähmt, taub, verängstigt und vergiftet.

## Aura des Lebens

*Bannmagie des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Radius von 9 m)
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Lebenserhaltende Energie entströmt dir und erschafft eine Aura mit 9 m Radius. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Aura mit dir als Mittelpunkt fort. Alle nicht feindlichen Kreaturen innerhalb der Aura (inklusive dir selbst) erhalten eine Resistenz gegen nekrotischen Schaden, außerdem können ihre maximalen Trefferpunkte nicht verringert werden. Zusätzlich erlangen nicht feindliche, lebende Kreaturen 1 Trefferpunkt zurück, wenn sie ihren Zug in der Aura beginnen und 0 Trefferpunkte besitzen.

## Ausbessern

*Zaubertrick der Verwandlung*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (zwei Magnetsteine)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Dieser Zauber repariert eine Bruchstelle oder einen Riss in einem Gegenstand, den du berührst, beispielsweise ein zerbrochenes Kettenglied, die beiden Hälften eines zerbrochenen Schlüssels, einen zerrissenen Umhang oder einen leckenden Weinschlauch. Solange der Riss oder die Bruchstelle in keiner Ausdehnung größer als 30 cm ist, kannst du sie flicken, sodass keine Spur des vorherigen Schadens übrig bleibt.

Der Zauber kann einen magischen Gegenstand oder ein Konstrukt auf physische Weise reparieren, einem solchen Gegenstand jedoch nicht seine Magie wiedergeben.

## Äusserlichkeiten

*Illusion des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Dieser Zauber erlaubt es dir, das Aussehen einer beliebigen Anzahl von Kreaturen zu ändern, die sich in Reichweite befinden und die du sehen kannst. Du gibst jedem Ziel ein neues, illusionäres Erscheinungsbild. Ein unwilliges Ziel kann einen Charismarettungswurf ablegen und wird bei Erfolg nicht von dem Effekt betroffen. Der Zauber verbirgt sowohl die physische Erscheinung als auch Kleidung, Rüstung, Waffen und Ausrüstung des Ziels. Du kannst jede Kreatur bis zu 30 cm kleiner oder größer erscheinen lassen sowie dick oder dünn beziehungsweise irgendetwas dazwischen. Ihr grundsätzlicher Körpertyp ist nicht änderbar, du musst also eine Gestalt mit der gleichen Anordnung von Gliedmaßen wählen. Ansonsten bestimmst du, wie die Illusion aussieht. Der Zauber bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, wenn du keine Aktion verwendest, um ihn früher aufzuheben.

Die Veränderungen durch diesen Zauber halten einer körperlichen Untersuchung nicht stand. Nutzt du den Spruch beispielsweise, um der Kleidung einer Kreatur einen Hut beizufügen, durchdringen Gegenstände diesen einfach. Jeder, der ihn berührt, würde nichts fühlen oder nur den Kopf und die Haare der Kreatur spüren. Lässt du dich dünner erscheinen, als du bist, würde die Hand von jemandem, der dich berühren will, gegen dich stoßen, obwohl sie scheinbar noch in der Luft schwebt.

Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um ein Ziel zu untersuchen. Sie legt einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ab. Bei Erfolg bemerkt sie, dass das Ziel auf irgendeine Art verkleidet ist.

## Ausspähung

*Erkenntnismagie des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (ein Fokus im Wert von mindestens 1.000 GM, wie eine Kristallkugel, ein Silberspiegel oder ein Brunnen voller Weihwasser)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du kannst eine bestimmte Kreatur deiner Wahl sehen und hören, wenn sie sich auf der gleichen Existenzebene befindet wie du. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen, der modifiziert wird abhängig davon, wie gut du das Ziel kennst und ob du über einen Gegenstand als physische Verbindung zu ihr verfügst. Wenn das Ziel weiß, dass du den Zauber wirkst, und es beobachtet werden will, kann es den Rettungswurf absichtlich misslingen lassen.

| Wissen | RW-Modifikator |
|---|---|
| Aus zweiter Hand (du hast von dem Ziel gehört) | +5 |
| Aus erster Hand (du hast das Ziel getroffen) | +0 |
| Vertraut (du kennst das Ziel gut) | –5 |
| **Verbindung** | **RW-Modifikator** |
| Abbild oder Portrait | –2 |
| Besitztum oder Kleidungsstück | –4 |
| Körperteil, Haarsträhne, Fingernagel oder dergleichen | –10 |

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kannst du das Ziel nicht ausfindig machen und darfst den Zauber für 24 Stunden nicht erneut gegen es verwenden. Bei einem misslungenen Rettungswurf erschafft der Zauber einen unsichtbaren Sensor im Umkreis von 3 m um das Ziel. Du kannst durch den Sensor sehen und hören, als wärst du anwesend. Dieser bewegt sich mit dem Ziel und bleibt für die Wirkungsdauer duchgängig im Abstand von 3 m zu ihm.

Eine Kreatur, die unsichtbare Gegenstände sehen kann, nimmt den Sensor als leuchtende Kugel von der Größe einer Faust wahr.

Anstatt eine Kreatur als Ziel zu bestimmen, kannst du auch einen Ort wählen, den du schon einmal gesehen hast. In diesem Fall erscheint der Sensor an dem entsprechenden Ort und bewegt sich nicht.

## Befehl

*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Du gibst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, einen Befehl, bei dem es sich nur um ein einzelnes Wort handeln darf. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, sonst muss es den Befehl in seinem nächsten Zug befolgen. Der Zauber hat keine Auswirkungen, wenn das Ziel untot ist, es deine Sprache nicht versteht oder das Ausführen deines Befehls ihm unmittelbar schaden würde.

Es folgen einige typische Befehle und ihre Auswirkungen. Entscheidest du dich für einen anderen Befehl als die hier beschriebenen, bestimmt der SL, wie sich das Ziel verhält. Wenn das Ziel deinem Befehl nicht folgen kann, endet der Zauber.

***Komm:*** Das Ziel bewegt sich auf dem kürzesten und direktesten Weg auf dich zu und beendet seinen Zug, wenn es sich dir auf 1,50 m genähert hat.

***Fallenlassen:*** Das Ziel lässt fallen, was es in den Händen hält, und beendet dann seinen Zug.

***Flieh:*** Das Ziel verbringt seinen Zug damit, sich schnellstmöglich von dir wegzubewegen.

***Kriech:*** Das Ziel erhält den Zustand liegend und beendet seinen Zug.

***Stopp:*** Das Ziel bewegt sich nicht und führt keine Aktion aus. Eine fliegende Kreatur verbleibt schwebend an Ort und Stelle, wenn sie dazu imstande ist. Muss sie sich bewegen, um in der Luft zu bleiben, fliegt sie die Mindestentfernung, die notwendig ist, um nicht abzustürzen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 1. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

## Beistand

*Bannmagie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein winziger Stoffstreifen)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Dein Zauber stärkt die Entschlossenheit und Zähigkeit deiner Verbündeten. Wähle bis zu drei Kreaturen in Reichweite. Die maximalen und aktuellen Trefferpunkte aller Ziele steigen für die Wirkungsdauer um 5.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigen die Trefferpunkte des Ziels zusätzlich um 5 für jeden Grad über den 2. hinaus.

## Bewegungsfreiheit

*Bannmagie des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Lederriemen, gebunden um einen Arm oder eine ähnliche Gliedmaße)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Wirkungsdauer ist die Bewegung des Ziels nicht durch schwieriges Gelände eingeschränkt, außerdem können Zauber und andere magische Effekte weder die Bewegungsrate der Kreatur verringern noch dafür sorgen, dass sie gelähmt oder festgesetzt wird. Zusätzlich kann das Ziel 1,50 m Bewegungsrate aufwenden, um automatisch aus nicht-magischen Behinderungen zu entkommen, wie Handschellen oder einer Kreatur, die sie festhält. Zu guter Letzt erleiden Bewegung und Angriffe des Ziels keine Abzüge, wenn es sich unter Wasser aufhält.

## Bigbys Hand

*Hervorrufung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Eierschale und ein Handschuh aus Schlangenleder)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine große Hand aus schimmernder, durchsichtiger Energie in einem freien Bereich, der sich in Reichweite befindet und den du sehen kannst. Die Hand bleibt für die Wirkungsdauer des Zaubers bestehen und bewegt sich auf deinen Befehl hin. Sie ahmt die Bewegungen deiner eigenen Hand nach.

Die Hand ist ein Gegenstand mit RK 20 und Trefferpunkten in Höhe deiner maximalen Trefferpunkte. Wird sie auf 0 Trefferpunkte reduziert, endet der Zauber. Sie besitzt eine Stärke von 26 (+8) und eine Geschicklichkeit von 10 (+0). Der Bereich, in dem sich die Hand befindet, gilt nicht als von ihr besetzt. In deinen folgenden Zügen kannst du die Hand als Bonusaktion bis zu 18 m weit bewegen und dann einen der folgenden Effekte auslösen.

***Geschlossene Faust:*** Die Hand schlägt eine Kreatur oder einen Gegenstand innerhalb von 1,50 m um sich. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff durch, der deine Spielwerte verwendet. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4W8 Energieschaden.

***Kraftvolle Hand:*** Die Hand versucht, eine Kreatur im Umkreis von 1,50 m um sich in eine Richtung deiner Wahl zu schieben. Führe einen Wettstreit zwischen der Hand und dem Ziel durch: Lege für die Hand einen Stärkewurf ab gegen den Wurf auf Stärke (Athletik) des Ziels. Ist die Größenkategorie des Ziels mittelgroß oder kleiner, bist du bei diesem Wurf im Vorteil. Wenn du erfolgreich bist, schiebt die Hand das Ziel bis zu 1,50 m + 1,50 m mal dem Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs. Die Hand bewegt sich mit dem Ziel und bleibt im Abstand von 1,50 m zu ihm.

***Greifende Hand:*** Die Hand versucht, eine Kreatur der Größenkategorie riesig oder kleiner im Umkreis von 1,50 m um sich zu greifen. Lege einen Ringenwurf ab (siehe Kapitel 9 „Kampf"), wobei du den Stärkewert der Hand verwendest. Ist das Ziel mittelgroß oder kleiner, bist du bei diesem Wurf im Vorteil. Hat die Hand das Ziel ergriffen, kannst du eine Bonusaktion verwenden, damit sie es zerdrückt. Das Ziel erleidet Wuchtschaden in Höhe von 2W6 + dem Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs.

***Blockierende Hand:*** Die Hand platziert sich zwischen dir und einer Kreatur deiner Wahl, bis du ihr einen anderen Befehl gibst. Um diese Position beizubehalten, bewegt sich die Hand, und gewährt dir so Teildeckung gegen das Ziel. Dieses kann sich nicht durch den Bereich der Hand bewegen, wenn sein Stärkewert dem der Hand entspricht oder niedriger ist. Ist der Stärkewert des Ziels höher, kann es sich durch den Bereich der Hand bewegen, behandelt diesen aber als schwieriges Gelände.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden der geschlossenen Faust um 2W8 und der Schaden der greifenden Hand um 2W6 für jeden Grad über den 5. hinaus.

## Bindung der Ebenen

*Bannmagie des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Stunde
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Edelstein im Wert von mindestens 1.000 GM, der beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Mit diesem Zauber versuchst du, ein himmlisches Wesen, ein Elementar, eine Fee oder einen Unhold für einen Dienst zu binden. Die Kreatur muss für die gesamte Wirkungsdauer des Zaubers in Reichweite sein. (Für gewöhnlich wird die Kreatur erst in die Mitte eines umgekehrten *Schutzkreises* beschworen, damit sie gefangen ist, während dieser Zauber gewirkt wird.) Ist der Zauber vollendet, muss das Ziel einen Charismarettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird die Kreatur für die Wirkungsdauer an dich gebunden. Wurde die Kreatur durch einen anderen Zauber beschworen, verlängert sich dessen Wirkungsdauer auf die Wirkungsdauer von *Bindung der Ebenen*.

Eine gebundene Kreatur muss nach bestem Können deine Anweisungen erfüllen. Du könntest ihr etwa befehlen, dich auf ein Abenteuer zu begleiten, einen Ort zu beschützen oder eine Botschaft zu übermitteln. Die Kreatur befolgt den Wortlaut deiner Anweisungen. Sollte sie dir gegenüber jedoch feindlich eingestellt sein, versucht sie, deine Worte zu verdrehen, damit sie ihre eigenen Ziele verfolgen kann. Führt die Kreatur deine Anweisungen vollständig aus, ehe der Zauber endet, kehrt sie zu dir zurück, um dies zu berichten, wenn du dich auf derselben Existenzebene befindest. Andernfalls kehrt sie an den Ort zurück, wo du sie gebunden hast, und wartet dort, bis der Zauber endet.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, verlängert sich die Wirkungsdauer: auf 10 Tage bei einem Zauberplatz des 6. Grades, auf 30 Tage bei einem des 7. Grades, auf 180 Tage bei einem des 8. Grades und auf 1 Jahr und 1 Tag bei einem des 9. Grades.

## Blendendes Niederstrecken

*Hervorrufung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, lodert deine Waffe in hellem Licht auf und verursacht beim Ziel zusätzlich 3W8 gleißenden Schaden. Außerdem muss ihm ein Konstitutionsrettungswurf gelingen, um nicht für die Wirkungsdauer zu erblinden.

Eine Kreatur, die durch diesen Zauber geblendet wurde, darf am Ende jedes ihrer Züge einen weiteren Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg verliert sie den Zustand blind.

## Blindheit/Taubheit

*Nekromantie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Du kannst einen Feind blind oder taub werden lassen. Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Sie muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Wenn dieser misslingt, ist das Ziel für die Wirkungsdauer entweder blind oder taub (deine Wahl). Am Ende eines jeden seiner Züge kann das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei Erfolg endet der Zauber.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 2. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

## Blitz

*Hervorrufung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Linie von 30 m)
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Fell und ein Stab aus Bernstein, Kristall oder Glas)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein Blitz in Gestalt einer Linie mit 30 m Länge und 1,50 m Breite bricht in eine Richtung deiner Wahl aus dir hervor. Jede Kreatur innerhalb der Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet das Ziel 8W6 Blitzschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Der Blitz entzündet alle brennbaren Gegenstände im Wirkungsbereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W6.

## Blitze herbeirufen

*Beschwörung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Sturmwolke in Form eines Zylinders, der 3 m hoch ist und einen Radius von 18 m besitzt, zentriert um einen Punkt in 30 m Höhe über dir, den du sehen kannst. Der Zauber misslingt, wenn du keinen Punkt in der Luft sehen kannst, an dem die Sturmwolke erscheinen könnte (wenn du beispielsweise in einem Raum bist, der die Wolke nicht aufnehmen kann).

Wirkst du den Zauber, wähle einen Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Ein Blitz fährt von der Wolke herab und schlägt in diesen ein. Jede Kreatur im Umkreis von 1,50 m um den Punkt muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet das Ziel 3W10 Blitzschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. In jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du deine Aktion verwenden, um auf diese Weise einen weiteren Blitz zu beschwören, der entweder in denselben oder einen anderen Punkt einschlägt.

Wenn du dich draußen aufhältst und ein Sturm herrscht, während du den Zauber wirkst, verleiht dieser dir die Kontrolle über den bestehenden Sturm und erschafft keinen eigenen. In diesem Fall steigt der Schaden des Zaubers um 1W10.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W10.

## Blitzpfeil

*Verwandlung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eine Kreatur mit einer Fernkampfwaffe angreifst, verwandelt sich das Geschoss oder die Waffe selbst (im Falle einer Wurfwaffe) in einen Blitz. Führe einen normalen Angriffswurf aus. Das Ziel erleidet bei einem Treffer 4W8 Blitzschaden oder halb so viel Schaden, wenn du verfehlst. Dies ersetzt den Waffenschaden.

Gleichgültig ob du triffst oder verfehlst, muss jede Kreatur innerhalb von 3 m um das Ziel einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die entsprechende Kreatur 2W8 Blitzschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Das Geschoss oder die Waffe nimmt anschließend wieder seine ursprüngliche Form an.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden beider Zaubereffekte für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W8.

## Böser Blick

*Nekromantie des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer des Zaubers werden deine Augen zu einer tintenschwarzen Leere, die von grauenhafter Macht erfüllt ist. Eine Kreatur deiner Wahl innerhalb von 18 m, die du sehen kannst, muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer einen der folgenden Effekte deiner Wahl zu erleiden. In jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du deine Aktion verwenden, um eine weitere Kreatur als Ziel zu wählen. Dabei kannst du jedoch keine Kreatur bestimmen, deren Rettungswurf gegen diese Verwendung von *Böser Blick* bereits erfolgreich war.

***Schlaf:*** Das Ziel wird bewusstlos. Es wacht auf, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur ihre Aktion verwendet, um den Schlafenden wachzurütteln.

***Panik:*** Das Ziel wird von dir verängstigt. In jedem ihrer Züge muss die verängstigte Kreatur die Spurtaktion verwenden und sich auf dem sichersten sowie kürzesten verfügbaren Weg von dir wegbewegen, bis dies nicht mehr möglich ist. Der Effekt endet, wenn sich das Ziel an einem Ort mindestens 18 m von dir entfernt befindet, an dem sie dich nicht mehr sehen kann.

***Übelkeit:*** Das Ziel ist im Nachteil bei Angriffs- und Attributswürfen. Am Ende eines jeden seiner Züge darf es einen weiteren Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg endet der Effekt.

## Botschaft

*Zaubertrick der Verwandlung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kurzes Stück Kupferdraht)
**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Du deutest mit dem Finger auf eine Kreatur in Reichweite und flüsterst eine Botschaft. Das Ziel (und nur dieses) hört die Botschaft und kann in einem Flüstern antworten, das nur du zu hören vermagst.

Du darfst diesen Zauber durch feste Gegenstände wirken, wenn du mit dem Ziel vertraut bist und weißt, dass es sich hinter der Barriere befindet. Magische Stille, 30 cm Stein, 2,5 cm gewöhnliches Metall, eine dünne Schicht Blei oder 90 cm Holz blockieren den Zauber. Der Effekt muss keiner geraden Linie folgen und kann sich frei um Ecken oder durch Öffnungen bewegen.

## Brandmarkendes Niederstrecken

*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, leuchtet deine Waffe mit astralem Schein auf und verursacht beim Ziel zusätzlich 2W6 gleißenden Schaden.

Das Ziel wird sichtbar, wenn es zuvor unsichtbar war, und gibt in einem Radius von 1,50 m dämmriges Licht ab. Es kann nicht unsichtbar werden, bis der Zauber endet.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 2. hinaus um 1W6.

## Brennende Hände

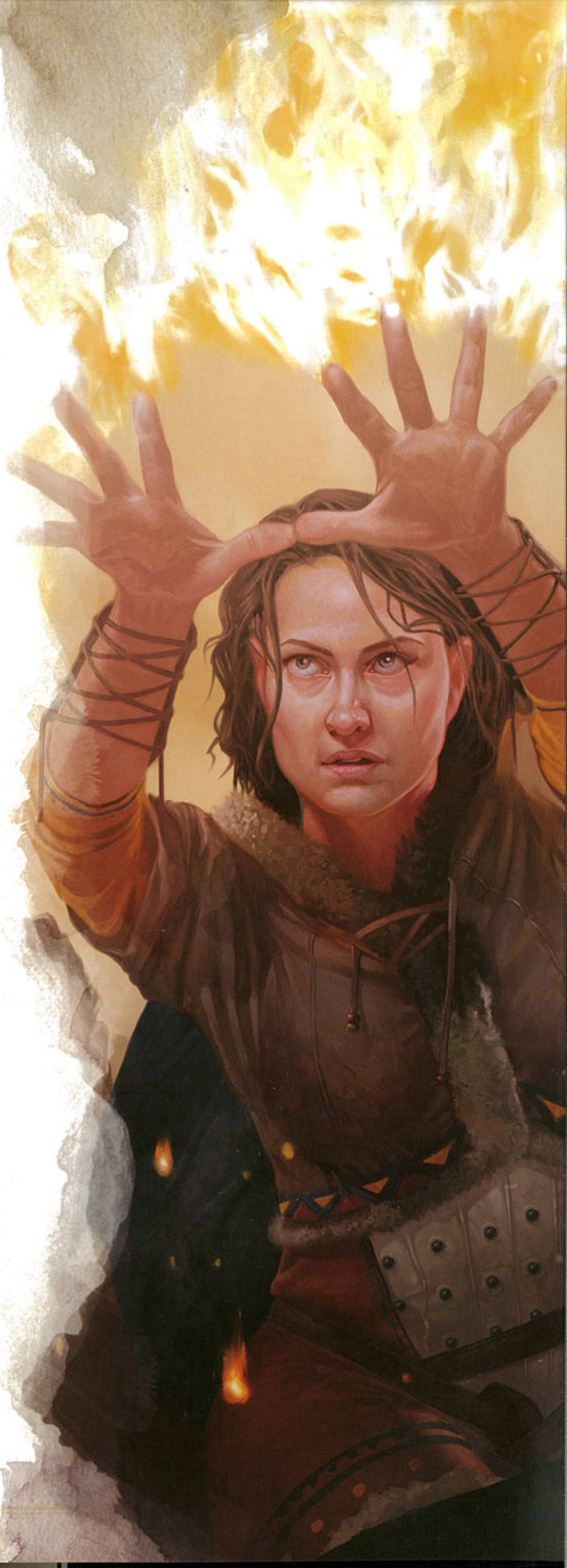
*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Kegel von 4,50 m)
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du streckst die Hände aus, mit sich berührenden Daumen und ausgebreiteten Fingern, und eine dünne Fläche aus Feuer schießt aus deinen ausgestreckten Fingerspitzen. Jede Kreatur in einem Kegel von 4,50 m muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Das Feuer entzündet alle brennbaren Gegenstände im Wirkungsbereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W6.





### Chromatische Kugel
*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 50 GM)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du schleuderst eine Sphäre aus Energie mit 10 cm Durchmesser auf eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Beim Wirken des Zaubers wählst du Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure oder Schall aus, um die Art der Kugel zu bestimmen, und führst dann einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Trifft der Angriff, erleidet das Ziel 3W8 Schaden des gewählten Typs.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W8.

### Dauerhafte Flamme
*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Rubinstaub im Wert von mindestens 50 GM, der beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt wird

Eine Flamme mit der Helligkeit einer Fackel springt aus einem Gegenstand hervor, den du berührst. Der Effekt sieht wie eine gewöhnliche Flamme aus, erzeugt aber keine Hitze und verbraucht keinen Sauerstoff. Eine *Dauerhafte Flamme* kann verdeckt oder verborgen werden, aber nicht erstickt oder gelöscht.

### Dimensionstür
*Beschwörung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 150 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du teleportierst dich von deiner aktuellen Position zu einem beliebigen anderen Punkt in Reichweite. Du triffst genau an dem gewünschten Punkt ein. Dies kann ein Ort sein, den du sehen oder aus der Erinnerung abrufen kannst oder den du beschreibst, indem du Reichweite und Richtung angibst, wie „60 Meter direkt nach unten" oder „nordöstlich in einem Winkel von 45 Grad nach oben, und zwar 90 Meter".

Du darfst Gegenstände mitnehmen, solange ihr Gewicht deine Traglast nicht übersteigt, sowie eine bereitwillige Kreatur deiner Größe oder kleiner, die ebenfalls Ausrüstung bis zu ihrer Traglast mit sich führen kann. Die Kreatur muss sich innerhalb von 1,50 m befinden, wenn du den Zauber wirkst. Würdest du an einem Ort ankommen, an dem sich bereits ein Gegenstand oder eine Kreatur befindet, erleiden du und dein Mitreisender 4W6 Energieschaden und ihr werdet nicht teleportiert.

### Dissonantes Flüstern
*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du stimmst flüsternd eine missklingende Melodie an, die nur eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite hören kann. Die Kreatur wird daraufhin von schrecklichen Schmerzen erfüllt. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 3W6 psychischen Schaden und muss sofort seine Reaktion verwenden (falls sie noch verfügbar ist), um sich so weit von dir zu entfernen, wie es seine Bewegungsrate erlaubt. Die Kreatur bewegt sich nicht in offensichtlich gefährliches Gelände, wie Feuer oder eine Grube. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur den halben Schaden und muss sich nicht wegbewegen. Eine taube Kreatur ist bei ihrem Rettungswurf automatisch erfolgreich.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W6.

### Dolchwolke
*Beschwörung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Glasscherbe)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du füllst die Luft in einem Würfel mit 1,50 m Kantenlänge, der um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist, mit wirbelnden Dolchen. Eine Kreatur erleidet 4W4 Hiebschaden, wenn sie den Bereich das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 2. hinaus um 2W4.

### Donnerndes Niederstrecken
*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, hallt deine Waffe mit Donner wider und verursacht beim Ziel zusätzlich 2W6 Schallschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss ihr außerdem ein Stärkerettungswurf gelingen, um nicht 3 m von dir weggestoßen zu werden und den Zustand liegend zu erhalten.

### Donnerwoge
*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Würfel mit 4,50 m Seitenlänge)
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Eine Woge aus donnernder Kraft geht von dir aus. Jede Kreatur in einem Würfel mit 4,50 m Kantenlänge muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird 3 m von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur den halben Schaden und wird nicht weggestoßen.

Nicht gesicherte oder befestigte Gegenstände, die sich vollständig innerhalb des Wirkungsbereichs befinden, werden automatisch 3 m von dir weggestoßen. Der Zauber erzeugt ein donnerndes Dröhnen, das bis in 90 m Entfernung hörbar ist.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W8.

## Dornenhagel

*Beschwörung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eine Kreatur mit einer Fernkampfwaffe triffst, verwandelt sich das Geschoss oder die Waffe selbst (im Falle einer Wurfwaffe) in einen Hagel aus Dornen. Neben dem normalen Effekt des Angriffs müssen das Ziel und alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m um dieses einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 1W10 Stichschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W10 (maximal 6W10).

## Dornenpeitsche

*Zaubertrick der Verwandlung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (der Stiel einer Pflanze mit Dornen)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du erschaffst eine lange, rankenartige Peitsche, die mit Dornen bedeckt ist und die auf deinen Befehl hin nach einer Kreatur in Reichweite schlägt. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel durch. Wenn der Angriff trifft, erleidet die Kreatur 1W6 Stichschaden. Handelt es sich um eine Kreatur der Größenkategorie groß oder kleiner, wird sie zusätzlich 3 m in deine Richtung gezogen.

Der Schaden dieses Zaubers steigt jeweils um 1W6 bei Erreichen der 5. (2W6), 11. (3W6) und 17. Stufe (4W6).

## Dornenwand

*Beschwörung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Handvoll Dornen)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Barriere aus zähen, biegsamen und verworrenen Büschen, die vor nadelspitzen Dornen starren. Sie erscheint innerhalb der Reichweite auf einem festen Untergrund und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Die Barriere kann gerade sein (bis zu 18 m lang, 3 m hoch und 1,50 m dick) oder ringförmig (bis zu 6 m Durchmesser, 3 m Höhe und 1,50 m Dicke). Sie blockiert die Sichtlinie.

Erschaffst du die Barriere, müssen alle Kreaturen in ihrem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 7W8 Stichschaden oder halb so viel Schaden bei einem gelungenen Rettungswurf.

Eine Kreatur kann sich durch die Barriere bewegen, allerdings nur langsam und unter großen Schmerzen. Für jeweils 30 cm, die sich die Kreatur durch die Dornenbüsche bewegt, muss sie 1,20 m Bewegungsrate aufwenden. Betritt eine Kreatur die Barriere das erste Mal in einem Zug oder beendet sie ihren Zug dort, muss sie außerdem einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 7W8 Hiebschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, steigen beide Schadensarten für jeden Grad über den 6. hinaus um 1W8.

## Dornenwuchs

*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G, M (sieben scharfe Dornen oder sieben angespitze kleine Zweige)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Der Boden in einem Radius von 6 m, zentriert um einen Punkt in Reichweite, wird von harten Stacheln und Dornen überwuchert. Für die Wirkungsdauer gilt der Bereich als schwieriges Gelände. Bewegt sich eine Kreatur in das Gebiet hinein oder innerhalb dessen, erleidet sie 2W4 Stichschaden für jeweils 1,50 m, die sie zurücklegt.

Die Verwandlung des Bodens ist so getarnt, dass dieser nicht gefährlich wirkt. Jede Kreatur, die den Bereich nicht sehen kann, wenn der Zauber gewirkt wird, muss bei dessen Betreten einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Misslingt er, erkennt sie nicht, welche Gefahr von dem Gelände ausgeht.

## Drawmijs Sofortige Herbeizauberung

*Beschwörung des 6. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Saphir im Wert von 1.000 GM)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt wird

Du berührst einen Gegenstand, der 10 Pfund oder weniger wiegt und dessen größte Ausdehnung maximal 1,80 m beträgt. Der Zauber hinterlässt ein unsichtbares Mal auf der Oberfläche des Gegenstands und schreibt dessen Namen auf den Saphir, den du als Materialkomponente nutzt. Für jeden verzauberten Gegenstand benötigst du einen eigenen Saphir.

Anschließend kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt deine Aktion verwenden, um den Namen des Gegenstands auszusprechen und den Saphir zu zerschmettern. Der Gegenstand erscheint sofort in deiner Hand, unabhängig von seiner physischen oder planaren Entfernung, und der Zauber endet.

Wenn eine andere Kreatur den Gegenstand trägt oder in der Hand hält, wird er nicht zu dir transportiert. Aber du erfährst, wer die Kreatur ist, die den Gegenstand in ihrem Besitz hat, und wo sie sich in diesem Augenblick ungefähr aufhält.

*Magie bannen* oder ein ähnlicher Effekt, der erfolgreich auf den Saphir gewirkt wird, beendet den Zauber.

## Druidenkunst

*Zaubertrick der Verwandlung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du sprichst flüsternd mit den Geistern der Natur und erzeugst innerhalb der Reichweite einen der folgenden Effekte:

- Du erschaffst einen harmlosen sensorischen Effekt, der das Wetter an deinem Aufenthaltsort für die nächsten 24 Stunden vorhersagt. Der Effekt hält 1 Runde lang an und könnte sich als goldene Kugel für einen klaren Himmel, als Wolke für Regen, als fallende Schneeflocken für Schnee oder Ähnliches manifestieren.

- Du bewirkst, dass augenblicklich eine Blume erblüht, eine Samenkapsel sich öffnet oder eine Blattknospe aufblüht.
- Du erschaffst einen harmlosen sensorischen Effekt, wie fallende Blätter, einen Windhauch, die Geräusche eines kleinen Tieres oder den leichten Geruch eines Stinktiers. Der Effekt muss in einen Würfel mit 1,50 m Kantenlänge passen.
- Du kannst augenblicklich eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer entzünden oder löschen.

## Dunkelheit

*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, M (Fledermausfell und ein Tropfen Pech oder ein Stück Kohle)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Magische Dunkelheit breitet sich von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite aus (auch um Ecken) und füllt für die Wirkungsdauer eine Sphäre mit einem Radius von 4,50 m. Selbst Kreaturen mit Dunkelsicht vermögen den Bereich mit Blicken nicht zu durchdringen und nicht-magisches Licht kann ihn nicht erhellen.

Ist der gewählte Punkt ein Gegenstand, breitet sich die Dunkelheit von dem Gegenstand aus und bewegt sich mit ihm, falls eine Kreatur ihn trägt oder in der Hand hält. Wird die Quelle der Dunkelheit vollständig mit einem blickdichten Gegenstand bedeckt, wie einer Schüssel oder einem Helm, blockiert das die Dunkelheit.

Überschneidet sich die Sphäre mit einem Bereich magischen Lichts, der mit einem Spruch des 2. oder eines niedrigeren Grades erschaffen wurde, wird der Zauber aufgehoben, der das Licht verursacht.

## Dunkelsicht

*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise getrocknete Karotte oder ein Achat)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und verleihst ihr die Fähigkeit, in der Dunkelheit zu sehen. Für die Wirkungsdauer verfügt das Ziel über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

## Dürre

*Nekromantie des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Nekromantische Energie ergießt sich über eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, und entzieht ihr jegliche Feuchtigkeit und Vitalität. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 8W8 nekrotischen Schaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Wenn du den Zauber auf eine Pflanzenkreatur oder eine magische Pflanze wirkst, ist diese bei ihrem Rettungswurf im Nachteil und der Zauber verursacht den maximal möglichen Schaden.

Du kannst als Ziel auch eine nicht-magische Pflanze auswählen, die keine Kreatur ist (etwa einen gewöhnlichen Baum oder einen Busch). Die Pflanze legt keinen Rettungswurf ab: Sie verdorrt einfach und stirbt.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 4. hinaus um 1W8.

## Ebenenwechsel

*Beschwörung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein gegabelter Metallstab im Wert von mindestens 250 GM, eingestimmt auf die gewünschte Existenzebene)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen, die sich in einem Kreis an den Händen halten, werden auf eine andere Existenzebene transportiert. Bestimme einen allgemeinen Zielort, wie die Messingstadt auf der Elementarebene des Feuers oder den Palast von Dispater auf der zweiten Ebene der Neun Höllen, und ihr erscheint in oder nahe diesem Ziel (nach Wahl des SL). Versucht ihr beispielsweise, die Messingstadt zu erreichen, könntet ihr dort in der Straße des Stahls eintreffen, vor dem Tor der Asche oder an einem Ort, von dem aus ihr über das Feuermeer auf die Stadt blickt.

Wenn du die Sigillensequenz eines Teleportationskreises zu einer anderen Existenzebene kennst, kann der Zauber euch auch zu diesem Kreis bringen. Ist der Teleportationskreis zu klein, um alle transportierten Kreaturen aufzunehmen, erscheinen sie in den nächstliegenden nicht besetzten Bereichen neben dem Kreis.

Du kannst diesen Zauber auch verwenden, um eine unwillige Kreatur auf eine andere Ebene zu verbannen. Wähle eine Kreatur in Reichweite und führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen sie aus. Bei einem Treffer muss das Ziel einen Charismarettungswurf ablegen. Misslingt dieser, wird die Kreatur an einen zufälligen Ort einer von dir gewählten Existenzebene transportiert. Eine Kreatur, die auf diese Weise transportiert wurde, muss ihren Weg zurück auf deine aktuelle Existenzebene selbst finden.

## Einfache Illusion

*Zaubertrick der Illusion*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** G, M (ein Stück Vlies)
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Du erschaffst ein Geräusch oder das Abbild eines Gegenstands, das für die Wirkungsdauer bestehen bleibt. Die Illusion endet auch, wenn du sie als Aktion aufhebst oder den Zauber erneut wirkst.

Erschaffst du ein Geräusch, kann die Lautstärke von einem Flüstern bis zu einem Schrei reichen. Es kann sich um deine eigene Stimme handeln, die Stimme eines anderen, das Brüllen eines Löwen, schlagende Trommeln oder ein beliebiges anderes Geräusch. Du darfst einen einzigen Laut hervorrufen, der für die gesamte Wirkungsdauer anhält, oder mehrere einzelne Laute zu verschiedenen Zeitpunkten innerhalb der Wirkungsdauer.

Erschaffst du das Abbild eines Gegenstands – wie das eines Stuhles, schlammiger Fußabdrücke oder einer kleinen Truhe –, darf dieses nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 1,50 m sein. Das Abbild kann weder Geräusche, Licht, Gerüche noch andere sensorische Effekte erzeugen.

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, da Dinge es einfach durchdringen. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um das Bildnis oder das Geräusch zu untersuchen. Gelingt ihr ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber, kann sie erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt. Durchschaut eine Kreatur die Illusion, verblasst diese für sie.

## Einflüsterung

*Verzauberung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, M (eine Schlangenzunge und entweder eine Honigwabe oder ein Tropfen süßes Öl)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 8 Stunden

Du formulierst eine Handlungsweise (in maximal ein oder zwei Sätzen) und bringst eine Kreatur deiner Wahl auf magische Weise dazu, diese zu befolgen. Das Ziel muss sich in Reichweite befinden, dich hören und verstehen können und du musst in der Lage sein, es zu sehen.

Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind immun gegen diesen Effekt. Die Handlungsweise muss auf eine Art formuliert werden, die sinnvoll erscheint. Wenn du die Kreatur aufforderst, sich zu erstechen, sich in einen Speer zu werfen, sich anzuzünden oder etwas anderes zu tun, das ihr schadet, beendet das den Zauber automatisch.

Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Misslingt dieser, folgt es der beschriebenen Handlungsweise nach seinen Möglichkeiten. Dies macht die Kreatur entweder für die gesamte Wirkungsdauer oder bis die vorgegebene Handlungsweise abgeschlossen ist, in diesem Fall endet der Zauber vorzeitig.

Du kannst auch bestimmte Bedingungen festlegen, die während der Wirkungsdauer eine bestimmte Handlung auslösen. Beispielsweise könntest du einer Ritterin einflüstern, dass sie dem ersten Bettler, dem sie begegnet, ihr Schlachtross schenkt. Wird die Bedingung nicht erfüllt, ehe der Zauber endet, führt das Ziel die Handlung nicht aus.

Wenn du oder einer deiner Gefährten das Ziel verletzt, endet der Zauber.

## Einkerkerung

*Bannmagie des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Bild des Ziels auf Pergament oder eine kleine geschnitzte Statue, die dem Ziel gleicht, sowie besondere Komponenten, die von der gewirkten Version des Zaubers abhängen, im Wert von mindestens 500 GM pro Trefferwürfel des Ziels)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt wird

Du erschaffst eine magische Fessel, die eine Kreatur in Reichweite festhält, welche du sehen kannst. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht von dem Zauber betroffen zu werden. Bei einem Erfolg ist es immun, wenn du den Spruch erneut gegen es wirkst. Solange die Kreatur durch diesen Zauber gefesselt ist, muss sie nicht atmen, essen, trinken und altert nicht. Erkenntniszauber können das Ziel nicht ausfindig machen oder wahrnehmen. Wenn du den Zauber wirkst, wählst du eine der folgenden Formen der Einkerkerung.

***Begräbnis:*** Das Ziel wird weit unter der Erde in einer Sphäre aus magischer Energie begraben, die gerade groß genug ist, um das Ziel aufzunehmen. Nichts kann die Sphäre durchdringen, und keine Kreatur kann sich durch Teleportation oder Ebenenreisen in die Sphäre oder heraus bewegen.

Die spezielle Komponente für diese Version des Zaubers ist eine kleine Mithralkugel.

***Anketten:*** Schwere Ketten, die fest mit dem Boden verankert sind, halten das Ziel fest. Das Ziel wird bis zum Ende des Zaubers festgesetzt und kann sich weder bewegen noch bewegt werden.

Die spezielle Komponente für diese Version des Zaubers ist eine dünne Kette aus einem Edelmetall.

***Eingezäuntes Gefängnis:*** Der Zauber transportiert das Ziel in eine winzige Halbebene, die gegen Teleportation und Ebenenreisen geschützt ist. Die Halbebene kann ein Labyrinth sein, ein Käfig, ein Turm oder ein ähnlich abgeschlossenes Bauwerk oder ein Bereich deiner Wahl.

Die spezielle Komponente für diese Version des Zaubers ist eine kleine Abbildung des Gefängnisses aus Jade.

***Winziges Gefängnis:*** Das Ziel schrumpft auf eine Größe von 2,5 cm und wird in ein Juwel oder einen ähnlichen Gegenstand gesperrt. Licht gelangt in den Edelstein auf normale Weise (sodass das Ziel nach draußen sehen kann und andere Kreaturen es sehen können), aber nichts sonst vermag ihn zu durchdringen, selbst Teleportation oder Ebenenreisen versagen. Das Juwel kann nicht geschliffen oder gebrochen werden, solange der Zauber wirksam ist.

Die spezielle Komponente für diese Version des Zaubers ist ein großer, durchsichtiger Edelstein, wie ein Korund, ein Diamant oder ein Rubin.

***Schlummer:*** Das Ziel schläft ein und kann nicht geweckt werden.

Die spezielle Komponente für diese Version des Zaubers besteht aus einschläfernden Kräutern.

***Den Zauber beenden:*** Während du den Zauber wirkst, kannst du bei allen Versionen eine Bedingung festlegen, die den Zauber beendet und das Ziel befreit. Die Bedingung darf so spezifisch und kompliziert sein, wie du es möchtest, allerdings muss der SL zustimmen, dass sie vernünftig und ihr Eintreten möglich ist. Die Bedingung kann vom Namen, der Identität oder der Gottheit einer Kreatur abhängig sein, muss aber auf beobachtbaren Fähigkeiten und Eigenschaften basieren und nicht auf ungreifbaren Konzepten wie Stufe, Klasse oder Trefferpunkte.

Der Zauber *Magie bannen* kann das Ziel nur befreien, wenn er auf dem 9. Grad gewirkt und entweder auf das Gefängnis oder die spezielle Komponente gesprochen wird, die bei der Erschaffung verwendet wurde.

Du kannst eine einzelne spezielle Komponente nur zur Erschaffung eines einzelnen Gefängnisses verwenden. Wenn du den Zauber mit derselben Komponente noch einmal wirkst, wird das Ziel des ersten Zaubers sofort aus der Einkerkerung befreit.

## Einswerden mit der Natur

*Erkenntnismagie des 5. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du wirst für einen Augenblick eins mit der Natur und erlangst Wissen über die Umgebung. Im Freien wirkt der Zauber auf das Land, das dich innerhalb von 4,5 km umgibt. In Höhlen und an anderen unterirdischen Plätzen sinkt der Radius auf 90 m. Der Zauber funktioniert nur an natürlichen Orten, nicht in Gebieten, die vollständig durch Bebauung entstanden sind, wie Kerker oder Städte.

Du erlangst sofort Wissen über bis zu drei Fakten deiner Wahl zu einem der folgenden Themen bezüglich der Umgebung:

- Gelände und Gewässer,
- vorherrschende Pflanzen, Mineralien, Tiere oder Bewohner,
- mächtige himmlische Wesen, Feen, Unholde, Elementare oder Untote,
- Einflussnahmen von anderen Existenzebenen,
- Bauwerke.

Beispielsweise könntest du herausfinden, wo sich in dieser Gegend ein mächtiger Untoter aufhält, sich wichtige Quellen von Trinkwasser befinden und nahe Städte liegen.

## Eissturm

*Hervorrufung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 90 mr
**Komponenten:** V, G, M (einige Tropfen Wasser und eine Prise Staub)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein Hagel aus felsharten Eisbrocken regnet in einem Zylinder mit 6 m Radius und 12 m Höhe auf die Erde. Der Zylinder ist um einen Punkt in Reichweite zentriert. Jede Kreatur innerhalb des Zylinders muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet das Ziel 2W8 Wuchtschaden und 4W6 Kälteschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Durch den Sturm gilt der Bereich des Zaubers bis zum Ende deines nächsten Zuges als schwieriges Gelände.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Wuchtschaden für jeden Grad über den 4. hinaus um 1W8.

## Eiswand

*Hervorrufung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kleines Stück Quarz)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Barriere aus Eis auf einem festen Untergrund in Reichweite. Du kannst sie zu einer halbkugelförmigen Kuppel oder einer Sphäre mit einem Radius von 3 m formen, oder du kannst eine flache Oberfläche aus zehn Platten erschaffen, die jeweils 3 x 3 m groß sind. Jede Platte muss an eine andere angrenzen. In jeder Gestalt ist die Eiswand 30 cm dick und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Erschaffst du die Barriere, wird jede Kreatur in ihrem Bereich auf eine Seite der Wand gestoßen und muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 10W6 Kälteschaden oder halb so viel Schaden bei einem gelungenen Rettungswurf.

Die Eiswand ist ein Gegenstand, der beschädigt und somit auch durchbrochen werden kann. Sie hat RK 12, verfügt über 30 Trefferpunkte pro Abschnitt von 3 m und besitzt eine Anfälligkeit gegenüber Feuerschaden. Werden die Trefferpunkte eines 3-m-Abschnitts der Barriere auf 0 reduziert, ist dieser zerstört und hinterlässt einen Bereich eisiger Luft. Eine Kreatur, die sich das erste Mal in einem Zug durch die eisige Luft bewegt, muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 5W6 Kälteschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden, den die Eiswand bei ihrer Erschaffung verursacht, um 2W6 und der Schaden für das Passieren der eisigen Luft um 1W6 für jeden Grad über den 6. hinaus.

## Elementar beschwören

*Beschwörung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G, M (brennender Weihrauch für Luft, weicher Lehm für Erde, Schwefel und Phosphor für Feuer oder Wasser und Sand für Wasser)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du rufst einen elementaren Diener herbei. Wähle einen Bereich von Luft, Erde, Feuer oder Wasser in Reichweite, der einen Würfel mit 3 m Kantenlänge füllt. Ein Elementar mit Herausforderungsgrad 5 oder niedriger, welcher der Art des gewählten Bereichs entspricht, erscheint an einer nicht besetzten Stelle im Umkreis von 3 m zu diesem Bereich. Beispielsweise könnte ein Feuerelementar aus einem Freudenfeuer hervortreten oder ein Erdelementar aus dem Boden aufsteigen. Der Elementar verschwindet, wenn seine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden oder der Zauber endet.

Der Elementar ist für die Wirkungsdauer mit dir und deinen Gefährten verbündet. Würfle die Initiative für den Elementar, da er eigene Züge ausführt. Dein elementarer Diener folgt allen verbalen Befehlen, die du ihm erteilst (dazu musst du keine Aktion aufwenden). Ohne Befehl verteidigt er sich gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen aus.

Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, verschwindet der Elementar nicht, sondern du verlierst die Kontrolle über ihn. Er wird dir und deinen Gefährten gegenüber feindlich und könnte angreifen. Ein unkontrollierter Elementar kann von dir nicht fortgeschickt werden und verschwindet 1 Stunde, nachdem du ihn beschworen hast. Der SL hat die Spielwerte des Elementars zur Verfügung.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Herausforderungsgrad des Elementars für jeden Grad über den 5. hinaus um 1.

## Elementare Waffe

*Verwandlung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine nicht-magische Waffe, die du berührst, wird zu einer magischen Waffe. Wähle eine der folgenden Schadensarten: Blitz, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Für die Wirkungsdauer erhält die Waffe einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und fügt bei einem Treffer zusätzlich 1W4 Punkte Schaden des gewählten Typs zu.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, steigen der Angriffsbonus und der Zusatzschaden: bei einem Zauberplatz des 5. oder 6. Grades auf +2 und 2W4, bei einem des 7. oder eines höheren Grades auf +3 und 3W4.

## Energiekäfig

*Hervorrufung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 30 m
**Komponenten:** V, G, M (Rubinstaub im Wert von 1.500 GM)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Ein unbewegliches, unsichtbares würfelförmiges Gefängnis aus magischer Energie bildet sich um einen Bereich deiner Wahl in Reichweite. Das Gefängnis kann ein Käfig oder eine geschlossene Kiste sein, wie du möchtest.

Ein Gefängnis in Form einer Kiste hat eine Kantenlänge von bis zu 3 m und erschafft eine feste Barriere, durch die keinerlei Materie dringen kann und die Zauber blockiert, die in den oder aus dem Bereich gewirkt werden.

Ein Gefängnis in Form eines Käfigs besitzt eine Kantenlänge von 6 m und besteht aus 1,25 cm dicken Stäben, die jeweils 1,25 cm voneinander entfernt sind. Wenn du den Zauber wirkst, wird jede Kreatur in dem Energiekäfig gefangen, die vollständig von ihm umschlossen ist. Kreaturen, die sich nur zum Teil

in dem Bereich aufhalten oder die zu groß für den Käfig sind, werden von der Mitte des Bereichs weggestoßen, bis sie sich vollständig außerhalb befinden.

Eine Kreatur im Energiekäfig kann diesen nur auf magische Art verlassen. Wenn der Gefangene versucht, mittels Teleportation oder Ebenenreisen zu entfliehen, muss er zunächst einen Charismarettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg kann die Kreatur diese Art von Magie verwenden, um den Energiekäfig zu verlassen. Bei einem Misserfolg kann sie dies nicht und der gewirkte Zauber ist vergeudet. Der Energiekäfig erstreckt sich auch in die Ätherebene, was eine Flucht über diese Ebene verhindert.

Der Zauber kann nicht durch *Magie bannen* aufgehoben werden.

### Energiewand

*Hervorrufung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Pulver eines zermahlenen klaren Edelsteins)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine unsichtbare Barriere aus magischer Energie an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Sie erscheint in jeder Ausrichtung, die du willst, und kann eine senkrechte oder waagerechte Wand oder abgewinkelt sein. Sie kann freischwebend sein oder auf einem festen Untergrund stehen. Du kannst sie auch zu einer halbkugelförmigen Kuppel oder einer Sphäre mit einem Radius von 3 m formen, oder du kannst eine flache Oberfläche aus zehn Platten erschaffen, die jeweils 3 x 3 m groß sind. Jede Platte muss an eine andere angrenzen. In jeder Form ist die Energiewand unter 1 cm dick und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Erschaffst du die Barriere, wird jede Kreatur in ihrem Bereich auf eine Seite der Wand gestoßen (du entscheidest, welche).

Die Barriere kann physisch nicht durchdrungen werden. Sie ist immun gegen Schaden und kann nicht mit *Magie bannen* aufgehoben werden. Der Zauber *Auflösen* zerstört die Energiewand allerdings sofort. Sie erstreckt sich auch in die Ätherebene, was Ätherreisen durch die Wand verhindert.

### Erdbeben

*Hervorrufung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 150 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Erde, ein Stück Fels und ein Klumpen Lehm)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine seismische Störung an einem Punkt auf dem Boden, der sich in Reichweite befindet und den du sehen kannst. Für die Wirkungsdauer reißt ein gewaltiges Beben die Erde in einem Radius von 30 m um diesen Punkt auf.

Der Boden in diesem Bereich wird schwieriges Gelände. Jede Kreatur, die in Kontakt mit dem Boden ist und sich konzentriert, muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird die Konzentration der Kreatur unterbrochen.

Wenn du diesen Zauber wirkst sowie am Ende eines jeden Zuges, den du damit verbringst, dich darauf zu konzentrieren, müssen alle Kreaturen, die von dem Beben betroffen sind, einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Misslingt er, stürzt die Kreatur und erhält den Zustand liegend.

Dieser Zauber kann nach Wahl des SL zusätzliche Auswirkungen abhängig vom Gelände in der Umgebung haben.

***Erdspalten:*** Erdspalten öffnen sich zu Beginn deines nächsten Zuges im Bereich des Zaubers. Insgesamt 1W6 tun sich an Orten auf, die der SL bestimmt. Jede Erdspalte ist 1W10 x 3 m tief, 3 m breit und zieht sich von der einen Seite des Zauberbereichs zur anderen. Eine Kreatur, die an einem Punkt steht, an dem sich eine Erdspalte öffnet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Gelingt er, fällt die Kreatur nicht hinein und bewegt sich mit dem Rand der Erdspalte, während sich diese auftut.

Eine Erdspalte, die sich unter einem Bauwerk öffnet, führt zu einem automatischen Einsturz (siehe unten).

***Bauwerke:*** Wenn du den Zauber wirkst sowie zu Beginn eines jeden deiner Züge, bis der Zauber endet, fügt das Beben allen Bauwerken in Kontakt mit dem Boden 50 Punkte Wuchtschaden zu. Sinken die Trefferpunkte eines Bauwerks auf 0, stürzt es ein, wobei es nahe Kreaturen verletzen kann.

Eine Kreatur, die sich innerhalb eines Radius zu dem Bauwerk befindet, welcher der halben Höhe des Bauwerks entspricht, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 5W6 Wuchtschaden, fällt zu Boden (gilt als liegend) und wird von Schutt begraben. Um sich zu befreien, muss ihr ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 gelingen. Der SL kann den SG erhöhen oder senken, abhängig von der Art des Schutts. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur den halben Schaden, fällt nicht zu Boden und wird nicht begraben.

### Erde bewegen

*Verwandlung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Eisenklinge und ein kleiner Beutel mit einer Mischung aus Erden – Ton, Lehm und Sand)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 2 Stunden

Wähle einen Geländebereich mit einer Seitenlänge von maximal 12 m in Reichweite. Du kannst Erde, Sand oder Lehm in diesem für die Wirkungsdauer beliebig umformen.

Du bist in der Lage, die Bodenhöhe des Bereichs anzuheben oder zu senken, einen Graben zu erschaffen oder aufzuschütten, eine Wand zu erbauen oder niederzureißen oder eine Säule zu errichten. Das Ausmaß dieser Veränderungen darf die Hälfte der größten Ausdehnung des Bereichs nicht übersteigen. Wenn du also einen Bereich mit 12 m Seitenlänge beeinflusst, kannst du eine Säule von bis zu 6 m Höhe erschaffen, die Bodenhöhe um bis zu 6 m anheben oder senken, eine Grube von bis zu 6 m Tiefe ausheben und so weiter. Es dauert 10 Minuten, solche Änderungen vorzunehmen.

Am Ende jeder Zeitspanne von 10 Minuten, die du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst du einen neuen Geländebereich auswählen, den du beeinflusst. Weil die Umwandlung langsam vonstatten geht, können Kreaturen in dem Bereich für gewöhnlich nicht von den Bewegungen des Bodens gefangen oder verletzt werden.

Natürliche Steine oder steinerne Bauwerke vermag der Zauber nicht zu beeinflussen. Felsen und Bauwerke verschieben sich, um dem neuen Gelände zu entsprechen. Macht die Art, auf die du das Gelände veränderst, ein Bauwerk instabil, kann es einstürzen.

Gleichermaßen hat der Zauber keinen direkten Einfluss auf das Pflanzenwachstum. Die bewegte Erde trägt Pflanzen mit sich.

### Erinnerung verändern

*Verzauberung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst die Erinnerungen einer anderen Kreatur umzuformen. Eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Kämpfst du gerade gegen

das Ziel, ist es bei diesem im Vorteil. Bei einem Misserfolg wird die Kreatur für die Wirkungsdauer von dir bezaubert. Eine bezauberte Kreatur ist kampfunfähig und sich ihrer Umgebung nicht bewusst, kann dich aber noch hören. Wenn sie Schaden erleidet oder von einem anderen Zaubereffekt betroffen wird, endet der Zauberspruch und keine Erinnerungen des Ziels werden verändert.

Solange die Bezauberung anhält, kannst du die Erinnerungen des Ziels an ein Ereignis verändern, das sich in den letzten 24 Stunden zugetragen hat und nicht länger als 10 Minuten dauerte. Du kannst die Erinnerungen dauerhaft löschen, dem Ziel erlauben, sich mit perfekter Klarheit und absoluter Detailtreue an das Ereignis zu erinnern, die Erinnerungen im Detail verändern oder eine Erinnerung an ein anderes Ereignis erschaffen.

Du musst mit dem Ziel sprechen und ihm beschreiben, wie seine Erinnerungen beeinflusst werden, und es muss deine Sprache verstehen können, damit sich die Erinnerung festsetzt. Sein Verstand füllt die Lücken in den Details, die du beschreibst. Wenn der Zauber endet, ehe du die veränderten Erinnerungen vollständig beschrieben hast, hat der Zauber keine Auswirkungen. Ansonsten setzen sich die veränderten Erinnerungen mit dem Ende des Zaubers fest.

Eine modifizierte Erinnerung beeinflusst nicht unbedingt, wie sich eine Kreatur verhält, besonders wenn die Erinnerung den natürlichen Neigungen, der Gesinnung oder den Glaubensgrundsätzen der Kreatur widerspricht. Ist eine veränderte Erinnerung völlig unlogisch (etwa die Erinnerung daran, wie sehr es die Kreatur genossen hat, sich in Säure zu baden), wird sie als schlechter Traum abgetan. Der SL kann festlegen, dass eine modifizierte Erinnerung zu unsinnig ist, als dass sie die Kreatur auf entscheidende Weise beeinflusst.

Die Zauber *Fluch bannen* und *Vollständige Genesung* können Erinnerungen wiederherstellen, wenn sie auf das Ziel gewirkt werden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, kannst du die Erinnerungen des Ziels an ein Ereignis verändern, das bis zu 7 Tage (6. Grad), 30 Tage (7. Grad), oder 1 Jahr (8. Grad) zurückliegt oder sogar an einem beliebigen Zeitpunkt in der Vergangenheit stattgefunden hat (9. Grad).

## Erschaffung

*Illusion des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein winziges Stück Materie des gleichen Typs, die du erschaffen willst)
**Wirkungsdauer:** speziell

Du ziehst Fäden schattenartigen Materials aus dem Schattensaum und erschaffst mit diesen innerhalb der Reichweite nicht lebendige Gegenstände aus pflanzlichem Material: weiche Dinge, Seile, Holz oder Ähnliches. Du kannst diesen Zauber auch nutzen, um mineralische Gegenstände wie Stein, Kristall oder Metall zu erschaffen. Der erschaffene Gegenstand darf nicht größer sein als ein Würfel mit 1,50 m Kantenlänge. Außerdem muss er eine Form besitzen und aus einem Material bestehen, das du schon einmal gesehen hast.

Die Wirkungsdauer hängt vom Material des Gegenstands ab. Besteht der Gegenstand aus mehreren Materialien, verwende die kürzeste Wirkungsdauer.

| Material | Wirkungsdauer |
|---|---|
| Pflanzliche Materie | 1 Tag |
| Stein oder Kristall | 12 Stunden |
| Edelmetalle | 1 Stunde |
| Juwelen | 10 Minuten |
| Adamant oder Mithral | 1 Minute |

Wenn Material, das du auf diese Weise magisch erschaffst, verwendet werden soll, um die Materialkomponenten eines anderen Zaubers zu erfüllen, misslingt dieser automatisch.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, vergrößert sich die Kantenlänge des Würfels pro Grad über den 5. hinaus um 1,50 m.

## Erwecken

*Verwandlung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 8 Stunden
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Achat im Wert von mindestens 1.000 GM, der beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du verbringst die Wirkungszeit damit, magische Pfade in einem kostbaren Edelstein nachzuziehen, und berührst anschließend ein Tier oder eine Pflanze der Größenkategorie riesig oder kleiner. Das Ziel darf entweder überhaupt keinen Intelligenzwert besitzen oder muss einen von 3 oder weniger aufweisen. Der Zauber verleiht dem Ziel eine Intelligenz von 10. Es erhält außerdem die Fähigkeit, eine Sprache zu sprechen, die du beherrschst. Ist das Ziel eine Pflanze, kann diese nun ihre Wurzeln, Ranken, Schlinggewächse oder Ähnliches willentlich bewegen. Außerdem erhält sie Sinne, die denen eines Menschen ähneln. Dein SL wählt Spielwerte aus, die für die erwachte Pflanze passend sind.

Das erwachte Tier oder die erwachte Pflanze ist für 30 Tage von dir bezaubert oder so lange, bis du oder einer deiner Gefährten ihm schadet. Wenn die Bezauberung endet, kann die erwachte Kreatur entscheiden, ob sie dir freundlich gesonnen bleiben möchte, abhängig davon, wie du sie behandelt hast, als sie noch von dir bezaubert war.

## Erzwungenes Duell

*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, eine Kreatur in ein Duell zu zwingen. Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst: Sie muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird das Ziel von dir angezogen, gezwungen von deiner göttlichen Herausforderung. Für die Wirkungsdauer ist das Ziel im Nachteil bei Angriffswürfen gegen Kreaturen mit Ausnahme von dir. Zusätzlich muss es einen Weisheitsrettungswurf ablegen, wenn es sich weiter als 9 m von dir entfernen möchte. Gelingt dieser, schränkt der Zauber die Bewegung des Ziels für diesen Zug nicht ein.

Der Zauber endet, wenn du eine andere Kreatur angreifst, du einen Spruch auf eine andere feindliche Kreatur wirkst, wenn eine mit dir verbündete Kreatur das Ziel verletzt oder einen schädigenden Zauber auf es wirkt oder wenn du deinen Zug weiter als 9 m vom Ziel entfernt beendest.

## Evards Schwarze Tentakel

*Beschwörung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück eines Tentakels von einem riesigen Oktopus oder Riesenkalmars)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Zuckende nachtschwarze Tentakel winden sich aus dem Boden in einem quadratischen Bereich mit 6 m Seitenlänge, der sich in Reichweite befindet und den du sehen kannst. Für die Wirkungsdauer verwandeln diese Tentakel den Boden in schwieriges Gelände.

Wenn eine Kreatur das erste Mal in einem Zug den betroffenen Bereich betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss ihr ein Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen, um nicht 3W6 Wuchtschaden zu erleiden und bis zum Ende des Zaubers von den Tentakeln festgesetzt zu werden. Eine Kreatur, die ihren Zug in diesem Bereich beginnt und bereits von den Tentakeln festgesetzt ist, erleidet 3W6 Wuchtschaden.

Ist eine Kreatur von den Tentakeln festgesetzt, darf sie einen Stärke- oder Geschicklichkeitswurf (ihre Wahl) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Bei einem Erfolg kann sie sich befreien.

## Fallen finden

*Erkenntnismagie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du spürst die Präsenz von Fallen, die sich in Reichweite und in deiner Sichtlinie befinden. Als Falle zählt für diesen Zauber alles, was einen plötzlichen oder unerwarteten Effekt auslösen könnte (der vom Erschaffer vorgesehen war), den du als schädigend oder nicht wünschenswert erachtest.

Somit nimmt der Spruch einen Bereich wahr, auf dem der Zauber *Alarm* liegt, eine *Glyphe des Schutzes* wirkt oder in dem sich eine mechanische Grubenfalle befindet. Im Gegensatz dazu würde er nicht auf eine natürliche Schwachstelle im Boden, eine instabile Decke oder einen verborgenen Krater hinweisen.

Der Zauber zeigt nur, dass eine Falle anwesend ist. Du erfährst nicht, wo genau sie sich befindet, aber sehr wohl, was die grundsätzliche Art der Gefahr der erspürten Falle darstellt.

## Falsches Leben

*Nekromantie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (eine kleine Menge reiner Alkohol oder eines gebrannten alkoholischen Getränks)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du stärkst dich mit einer nekromantischen Nachahmung von Leben, sodass du für die Wirkungsdauer 1W4 + 4 temporäre Trefferpunkte erhältst.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, erhältst du für jeden Grad über den 1. hinaus 5 zusätzliche temporäre Trefferpunkte.

## Federfall

*Verwandlung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Reaktion, die du ausführst, wenn eine Kreatur im Umkreis von 18 m um dich fällt
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, M (eine kleine Feder oder Daune)
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Wähle bis zu fünf fallende Kreaturen in Reichweite. Die Geschwindigkeit ihres Falls verlangsamt sich für die Wirkungsdauer auf 18 m pro Runde. Landet eine Kreatur, ehe der Zauber endet, erleidet sie keinen Sturzschaden und kann auf den Füßen landen. Dann endet der Zauber für die Kreatur.

## Feenfeuer

*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Jeder Gegenstand innerhalb eines Würfels mit 6 m Kantenlänge in Reichweite wird von blauem, grünem oder violettem Licht umgeben (deine Wahl). Alle Kreaturen, die sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten, werden ebenfalls von Licht umgeben, wenn ihnen ein Geschicklichkeitsrettungswurf misslingt. Für die Wirkungsdauer geben Gegenstände und betroffene Kreaturen dämmriges Licht in einem Radius von 3 m ab.

Angriffswürfe gegen betroffene Kreaturen oder Gegenstände sind im Vorteil, wenn der Angreifer das Ziel sehen kann. Betroffene Kreaturen oder Gegenstände ziehen keinen Nutzen aus Unsichtbarkeit.

## Feenwesen beschwören

*Beschwörung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst ein Feenwesen mit Herausforderungsgrad 6 oder niedriger oder einen Feengeist, der die Gestalt eines Tieres mit Herausforderungsgrad 6 oder niedriger annimmt. Das Wesen erscheint in einem nicht besetzten Bereich in Reichweite, den du sehen kannst. Das Feenwesen verschwindet, wenn seine Trefferpunkte auf 0 fallen oder der Zauber endet.

Für die Wirkungsdauer ist das Feenwesen mit dir und deinen Gefährten verbündet. Würfle seine Initiative, da es eigene Züge ausführt. Das Feenwesen gehorcht allen verbalen Befehlen, die du ihm erteilst (dazu musst du keine Aktion aufwenden), solange diese nicht gegen seine Gesinnung verstoßen. Ohne Befehle verteidigt es sich gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen aus.

Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, verschwindet das Feenwesen nicht, sondern du verlierst die Kontrolle über es. Das Feenwesen wird dir und deinen Gefährten gegenüber feindlich und könnte angreifen. Ein unkontrolliertes Feenwesen kann von dir nicht fortgeschickt werden und verschwindet 1 Stunde, nachdem du es beschworen hast. Der SL hat die Spielwerte des Feenwesens zur Verfügung.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Herausforderungsgrad des Feenwesens für jeden Grad über den 6. hinaus um 1.

## Fesseln

*Verzauberung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Du intonierst eine ablenkende Folge von Worten, die dafür sorgt, dass Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die dich hören können, einen Charismarettungswurf ablegen müssen. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind bei diesem Rettungswurf automatisch erfolgreich. Kämpfen du oder deine Gefährten gegen eine Kreatur, ist diese bei ihrem Rettungswurf im Vorteil. Misslingt der Rettungswurf, ist das Ziel im Nachteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), um Kreaturen mit Ausnahme von dir wahrzunehmen, bis der Zauber endet oder bis das Ziel dich nicht mehr hören kann. Der Zauber endet auch, wenn du kampfunfähig wirst oder nicht mehr sprechen kannst.

## Fesselnder Schlag

*Beschwörung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, erscheint eine sich windende Masse dorniger Ranken am Einschlagspunkt. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf ablegen, um nicht bis zum Ende des Zaubers von den magischen Ranken festgesetzt zu werden. Eine Kreatur der Größenkategorie groß oder größer ist im Vorteil bei diesem Rettungswurf. Bei einem Erfolg verdorren die Ranken sofort.

Solange das Ziel von diesem Zauber festgesetzt ist, erleidet es zu Beginn eines jeden seiner Züge 1W6 Stichschaden. Eine Kreatur, die von den Ranken festgesetzt ist oder die eine betroffene Kreatur berühren kann, darf einen Stärkewurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Bei einem Erfolg wird das Ziel befreit.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W6.

## Feuerball

*Hervorrufung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G, M (eine winzige Kugel aus Fledermauskot und Schwefel)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein gleißender Lichtblitz schießt aus einem deiner Finger zu einem Punkt deiner Wahl in Reichweite und erblüht mit einem dunklen Grollen zu einer feurigen Explosion aus Flammen. Alle Kreaturen in einem Radius von 6 m um diesen Punkt müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel 8W6 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Das Feuer kann sich um Ecken ausbreiten. Es entzündet alle brennbaren Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W6.

## Feuerpfeil

*Zaubertrick der Hervorrufung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 mr
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du schleuderst einen Splitter aus Feuer auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet es 1W10 Feuerschaden. Ein brennbarer Gegenstand, der von diesem Zauber getroffen wird, geht in Flammen auf, falls er nicht getragen oder in der Hand gehalten wird.

Der Schaden dieses Zaubers steigt jeweils um 1W10 bei Erreichen der 5. (2W10), 11. (3W10) und 17. Stufe (4W10).

## Feuerschild

*Hervorrufung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Phosphor oder ein Glühwürmchen)
**Wirkungsdauer:** 10 Minuten

Winzige dünne Flammen umgeben deinen Körper für die Wirkungsdauer und strahlen innerhalb von 3 m helles Licht sowie im Radius von weiteren 3 m dämmriges Licht aus. Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine Aktion dazu verwendest.

Die Flammen verleihen dir einen Wärme- oder einen Kälteschild (deine Wahl). Der Wärmeschild bietet dir eine Resistenz gegen Kälteschaden, der Kälteschild eine Resistenz gegen Feuerschaden.

Trifft dich außerdem eine Kreatur im Umkreis von 1,50 m mit einem Nahkampfangriff, explodiert der Schild in einer Woge magischer Energie. Der Angreifer erleidet 2W8 Feuerschaden bei einem Wärmeschild oder 2W8 Kälteschaden bei einem Kälteschild.

## Feuersturm

*Hervorrufung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein Sturm aus mehreren Wogen tosender Flammen erscheint an einem Ort deiner Wahl in Reichweite. Der Bereich des Sturms besteht aus bis zu zehn Würfeln jeweils mit einer Kantenlänge von 3 m, die du beliebig anordnen kannst. Jeder Würfel muss mit mindestens einer Seite an die Seite eines anderen Würfels angrenzen. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel 7W10 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Das Feuer beschädigt Gegenstände im Wirkungsbereich und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden. Du kannst festlegen, dass die Pflanzen in der Umgebung vom Effekt des Zaubers nicht betroffen werden.



## Feuerwand

*Hervorrufung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kleines Stück Phosphor)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine Barriere aus Feuer auf einem festen Untergrund in Reichweite. Sie kann gerade sein (bis zu 18 m lang, 6 m hoch und 30 cm dick) oder ringförmig (bis zu 6 m Durchmesser, 6 m Höhe und 30 cm Dicke). Die Barriere ist mit Blicken nicht zu durchdringen und hält für die Wirkungsdauer an.

Erschaffst du die Feuerwand, müssen alle Kreaturen in ihrem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 5W8 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei einem gelungenen Rettungswurf.

Eine Seite der Feuerwand, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, verursacht bei jeder Kreatur 5W8 Feuerschaden, die ihren Zug innerhalb von 3 m zu dieser Seite beendet. Eine Kreatur erleidet diesen Schaden ebenfalls, wenn sie die Barriere das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet. Die andere Seite der Feuerwand verursacht keinen Schaden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 4. hinaus um 1W8.

## Finger des Todes

*Nekromantie des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du lässt negative Energie durch eine Kreatur pulsieren, die sich in Reichweite befindet und die du sehen kannst, was extreme Schmerzen verursacht. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 7W8 + 30 nekrotischen Schaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Eine humanoide Kreatur, die durch diesen Zauber getötet wird, erhebt sich zu Beginn deines nächsten Zuges als Zombie, der dauerhaft unter deiner Kontrolle steht und deinen verbalen Befehlen nach besten Möglichkeiten folgt.

## Flammen erzeugen

*Zaubertrick der Beschwörung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 10 Minuten

Eine flackernde Flamme erscheint in deiner Hand. Diese bleibt für die Wirkungsdauer bestehen und beschädigt weder dich noch deine Ausrüstung. Sie strahlt innerhalb von 3 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 3 m dämmriges Licht aus. Der Zauber endet, wenn du ihn als Aktion aufhebst oder noch einmal wirkst.

Du kannst mit der Flamme auch angreifen, dies beendet jedoch den Zauber. Beim Wirken des Zaubers oder als Aktion in einem späteren Zug kannst du die Flamme auf eine Kreatur innerhalb von 9 m werfen. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Feuerschaden.

Der Schaden dieses Zaubers steigt jeweils um 1W8 bei Erreichen der 5. (2W8), 11. (3W8) und 17. Stufe (4W8).

## Flammende Wolke

*Beschwörung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine wirbelnde Wolke aus Rauch, die von weißglühender Asche durchzogen ist, erscheint als Sphäre mit einem Durchmesser von 6 m zentriert um einen Punkt in Reichweite. Die Wolke breitet sich um Ecken aus, und ihr Bereich ist komplett verschleiert. Sie bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis ein mittelstarker oder stärkerer Wind (mindestens 15 km pro Stunde) sie auflöst.

Erschaffst du die Wolke, müssen alle Kreaturen in ihrem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 10W8 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch dann ablegen, wenn sie den Bereich des Zaubers das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt.

Die Wolke bewegt sich am Ende jedes deiner Züge 3 m direkt von dir weg in eine Richtung deiner Wahl.

## Flammenklinge

*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (ein Blatt Sumach)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine brennende Klinge in einer freien Hand. Die Klinge ähnelt in Gestalt und Größe einem Krummsäbel und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Wenn du die Klinge loslässt, verschwindet sie, du kannst sie aber als Bonusaktion zurückrufen. Du kannst deine Aktion verwenden, um einen Nahkampf-Zauberangriff mit der Flammenklinge auszuführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden.

Die Flammenklinge strahlt innerhalb von 3 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 3 m dämmriges Licht aus.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W6.

## Flammenkugel

*Beschwörung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (etwas Talg, eine Prise Schwefel und etwas Eisenpulver)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Sphäre aus Feuer mit einem Durchmesser von 1,50 m erscheint in einem nicht besetzten Bereich deiner Wahl in Reichweite und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m um die Sphäre beendet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 2W6 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Als Bonusaktion kannst du die Sphäre bis zu 9 m bewegen. Wenn du eine Kreatur mit der Sphäre rammst, muss das Ziel den oben beschriebenen Rettungswurf erfolgreich ablegen oder es erleidet den vollen Feuerschaden. Die Bewegung der Sphäre endet in diesem Zug. Wenn du die Sphäre bewegst, kannst du sie über Hindernisse lenken, die bis zu 1,50 m hoch sind, und sie über Gräben von bis zu 3 m Breite springen lassen.

Die Sphäre entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden, und strahlt innerhalb von 6 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 6 m dämmriges Licht aus.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 2. hinaus um 1W6.

## Flammenschlag

*Hervorrufung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Schwefel)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Eine senkrechte Säule aus göttlichem Feuer fährt vom Himmel auf einen Ort herab, den du bestimmst. Alle Kreaturen innerhalb eines Zylinders mit 3 m Radius und 12 m Höhe, der um einen Punkt in Reichweite zentriert ist, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel 4W6 Feuerschaden und 4W6 gleißenden Schaden oder jeweils halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Feuerschaden oder der gleißende Schaden (deine Wahl) für jeden Grad über den 5. hinaus um 1W6.

## Fleisch zu Stein

*Verwandlung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Kalk, Wasser und Erde)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in Stein zu verwandeln. Wenn der Körper des Ziels aus Fleisch besteht, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Misslingt dieser, wird sie festgesetzt, weil ihr Fleisch auszuhärten beginnt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur nicht betroffen.

Eine Kreatur, die durch den Zauber festgesetzt ist, legt am Ende jedes ihrer Züge einen weiteren Konstitutionsrettungswurf ab. Bei drei erfolgreichen Rettungswürfen endet der Zauber. Misslingt der Rettungswurf dreimal, wird das Ziel in Stein verwandelt und erhält für die Wirkungsdauer den Zustand versteinert. Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht direkt aufeinanderfolgen. Notiere dir die jeweilige Anzahl, bis der Schwellenwert von drei erreicht ist.

Wird die Kreatur physisch zerbrochen, solange sie versteinert ist, erleidet sie dieselben Verstümmelungen, wenn sie sich zurückverwandelt.

Wenn du deine Konzentration auf diesen Zauber für die gesamte mögliche Wirkungsdauer aufrechterhältst, wird die Kreatur in Stein verwandelt, bis der Effekt aufgehoben wird.

## Fliegen

*Verwandlung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (die Schwungfeder eines beliebigen Vogels)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Das Ziel erhält für die Wirkungsdauer eine Flugbewegungsrate von 18 m. Wenn der Zauber endet, während sich die Kreatur noch in der Luft befindet, fällt sie zu Boden, es sei denn, sie kann den Sturz verhindern.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 3. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

## Flimmern

*Verwandlung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers darfst du am Ende eines jeden deiner Züge mit einem W20 würfeln. Bei einem Ergebnis von 11 oder höher verschwindest du von deiner augenblicklichen Existenzebene und erscheinst auf der Ätherebene (der Zauber misslingt und ist vergeudet, wenn du dich bereits auf dieser befindest). Zu Beginn deines nächsten Zuges und wenn der Zauber endet, solange du dich auf der Ätherebene aufhältst, kehrst du in einen nicht besetzten Bereich deiner Wahl zurück, den du sehen kannst und der sich innerhalb von 1,50 m zu dem Punkt befindet, von dem du verschwunden bist. Ist kein unbesetzter Bereich in dieser Reichweite verfügbar, kehrst du an den nächsten nicht besetzten Bereich zurück (zufällig bestimmt, wenn mehr als ein Bereich zur Auswahl stehen). Du kannst den Zauber als Aktion beenden.

Solange du dich auf der Ätherebene befindest, kannst du die Ebene, von der du gekommen bist, sehen und hören. Allerdings ist sie nur in Grautönen zu erkennen und deine Sicht reicht nicht weiter als 18 m. Außerdem kannst du nur Kreaturen beeinflussen oder von ihnen beeinflusst werden, die sich ebenfalls auf der Ätherebene aufhalten. Kreaturen auf einer anderen Ebene können dich weder wahrnehmen noch mit dir interagieren, es sei denn, eine Spezialfähigkeit oder Magie erlaubt es ihnen.

## Fluch

*Nekromantie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine Kreatur. Dieser muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht für die Wirkungsdauer des Zaubers verflucht zu werden. Beim Wirken des Zaubers kannst du die Art des Fluchs aus den folgenden Möglichkeiten auswählen:

- Wähle einen Attributswert. Solange das Ziel verflucht ist, ist es im Nachteil bei Attributs- und Rettungswürfen, die mit diesem Attribut in Verbindung stehen.
- Solange das Ziel verflucht ist, ist es im Nachteil bei Angriffswürfen gegen dich.
- Solange das Ziel verflucht ist, muss es zu Beginn eines jeden seiner Züge einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg kann es in diesem Zug seine Aktion nicht nutzen.
- Solange das Ziel verflucht ist, fügen deine Angriffe und Zauber ihm zusätzliche 1W8 nekrotischen Schaden zu.

Der Zauber *Fluch brechen* beendet diesen Effekt. Wenn der SL es erlaubt, kannst du einen anderen Flucheffekt auswählen, doch sollte dieser nicht mächtiger sein als die, die oben beschrieben sind. Der SL trifft die letzte Entscheidung bei diesen individuellen Flucheffekten.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, verändert sich die Wirkungsdauer: bei einem Zauberplatz des 4. Grades in „Konzentration, bis zu 10 Minuten", bei einem des 5. oder 6. Grades beträgt sie 8 Stunden, bei einem des 7. Grades 24 Stunden. Wenn du einen Zauberplatz des 9. Grades verbrauchst, hält der Zauber an, bis er gebannt wird. Die Verwendung eines Zauberplatzes des 5. oder eines höheren Grades führt zu einer Wirkungsdauer, die keine Konzentration erfordert.

## Fluch brechen

*Bannmagie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Auf deine Berührung hin enden alle Flüche, die eine Kreatur oder einen Gegenstand betreffen. Ist der verfluchte Gegenstand magisch, bleibt der Fluch bestehen, aber der Zauber bricht die Einstimmung des Besitzers mit dem Gegenstand, sodass dieser abgelegt oder weggeworfen werden kann.

## Freundschaft

*Zaubertrick der Verzauberung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** G, M (eine kleine Menge Schminke, die beim Wirken des Zaubers auf das Gesicht aufgetragen wird)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer bist du im Vorteil bei allen Charismawürfen in Verbindung mit einer Kreatur deiner Wahl, die dir nicht feindlich gesonnen ist. Wenn der Zauber endet, begreift die Kreatur, dass du Magie angewendet hast, um ihre Stimmung zu beeinflussen und wird feindselig. Neigt eine Kreatur zu Gewalt, könnte sie dich angreifen. Unterschiedliche Gemüter und moralische Vorstellungen führen womöglich dazu (nach Entscheidung des SL), dass eine Kreatur andere Möglichkeiten sucht, um sich zu rächen, abhängig von der Art, wie du mit ihr interagiert hast.

## Furcht

*Illusion des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Kegel von 9 m)
**Komponenten:** V, G, M (eine weiße Feder oder das Herz einer Henne)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du projizierst ein geisterhaftes Bild der schlimmsten Ängste einer Kreatur. Alle Kreaturen in einem Kegel von 9 m müssen einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen, um nicht alles fallenzulassen, was sie in Händen halten, und für die Wirkungsdauer von dir verängstigt zu werden.

Solange eine Kreatur durch diesen Zauber verängstigt ist, muss sie in jedem ihrer Züge die Spurtaktion verwenden und sich auf dem sichersten und kürzesten verfügbaren Weg von dir wegbewegen, bis dies nicht mehr möglich ist. Wenn die Kreatur ihren Zug an einem Ort beendet, an dem sie dich nicht mehr sehen kann, darf sie einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für die Kreatur.

## Gasförmige Gestalt

*Verwandlung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Gaze und eine Rauchschwade)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, sowie alles, was sie trägt und in den Händen hält, nimmt für die Wirkungsdauer eine gasförmige Gestalt an und erscheint als Nebelwolke. Der Zauber endet, wenn die Trefferpunkte der Kreatur auf 0 fallen. Eine körperlose Kreatur kann nicht von dem Zauber betroffen werden.

Solange das Ziel in dieser Gestalt ist, verfügt es als einzige Bewegungsart über eine Flugbewegungsrate von 3 m. Das Ziel kann den Bereich einer anderen Kreatur betreten und besetzen. Für die Wirkungsdauer besitzt es eine Resistenz gegen nicht-magischen Schaden und ist im Vorteil bei Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsrettungswürfen. Die verwandelte Kreatur kann durch kleine Löcher, schmale Öffnungen und sogar Spalten dringen, muss jedoch Flüssigkeiten behandeln, als seien sie feste Oberflächen. Das Ziel kann nicht fallen und schwebt in der Luft, selbst wenn es betäubt oder anderweitig kampfunfähig ist.

In der Gestalt einer Nebelwolke kann die Kreatur weder sprechen noch mit Gegenständen interagieren. Alle Objekte, die es trug oder in Händen hielt, können nicht fallengelassen, verwendet oder anderweitig beeinflusst werden. Das Ziel kann nicht angreifen und keine Zauber wirken.

## Geas

*Verzauberung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** 30 Tage

Du erlegst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, einen magischen Befehl auf und zwingst sie, eine Aufgabe für dich zu erfüllen oder eine bestimmte Aktion oder Handlungsweise zu vermeiden. Wenn die Kreatur dich verstehen kann, muss sie einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer von dir bezaubert zu werden. Solange das Ziel von dir bezaubert ist, erleidet es 5W10 psychischen Schaden, immer wenn es auf eine Weise handelt, die deinen Anweisungen widerspricht, aber nicht öfter als einmal pro Tag. Eine Kreatur, die dich nicht verstehen kann, wird von dem Zauber nicht betroffen.

Du kannst jeden Befehl erteilen, den du möchtest, mit Ausnahme von Handlungen, die zum sicheren Tod des Ziels führen würden. Solltest du einen selbstmörderischen Befehl erteilen, endet der Zauber sofort. Du kannst den Zauber vorzeitig abbrechen, indem du eine Aktion nutzt. Die Zauber *Fluch brechen*, *Vollständige Genesung* oder *Wunsch* können ihn ebenfalls beenden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder 8. Grades wirkst, beträgt die Wirkungsdauer 1 Jahr. Verbrauchst du einen Zauberplatz des 9. Grades, hält der Effekt solange an, bis er von einem der oben genannten Zauber beendet wird.

## Gebet der Heilung

*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhalten jeweils Trefferpunkte zurück in Höhe von 2W8 + den Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigt die Anzahl der geheilten Trefferpunkte für jeden Grad über den 2. hinaus um 1W8.

## Gedanken wahrnehmen

*Erkenntnismagie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (eine Kupfermünze)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer kannst du die Gedanken bestimmter Kreaturen lesen. Wenn du den Zauber wirkst oder als Aktion in jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du deinen Verstand auf eine Kreatur im Umkreis von 9 m richten, die du sehen kannst. Besitzt die gewählte Kreatur eine Intelligenz von 3 oder weniger oder spricht sie keine Sprache, ist sie von dem Zauber nicht betroffen.

Du erfährst zunächst die oberflächlichen Gedanken der Kreatur – was sie in diesem Augenblick am meisten beschäftigt. Als Aktion kannst du entweder deine Aufmerksamkeit auf eine andere Kreatur richten oder versuchen, tiefer in den Verstand deines bisherigen Ziels einzudringen. Wenn du dich stärker auf dein bisheriges Ziel konzentrierst, muss dieses einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erhältst du Einsichten in die Beweggründe (wenn es solche gibt) und den emotionalen Zustand der Kreatur sowie über Dinge, die einen wichtigen Platz in ihrem Geist einnehmen (beispielsweise wenn sie etwas sehr beschäftigt, sie etwas liebt, hasst oder Ähnliches). Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Zauber. In jedem Fall ist sich das Ziel bewusst, dass du in seinen Verstand eindringst. Wenn du deine Aufmerksamkeit nicht auf die Gedanken einer anderen Kreatur wendest, kann dein jetziges Ziel eine Aktion verwenden, um einen Wettstreit mit dir auszuführen: Legt beide einen Intelligenzwurf ab. Ist das Ergebnis des Ziels höher, endet der Zauber.

Fragen, die verbal an die Zielkreatur gerichtet werden, formen auf natürliche Weise ihre Gedanken, sodass dieser Zauber besonders effektiv ist, wenn du ihn im Rahmen eines Verhörs anwendest.

Du kannst diesen Zauber auch einsetzen, um die Anwesenheit denkender Wesen zu bemerken, die du nicht sehen kannst. Wenn du den Zauber wirkst oder als Aktion während der Wirkungsdauer kannst du nach Gedanken im Umkreis von 9 m suchen. Der Zauber durchdringt Hindernisse, wird jedoch blockiert von 60 cm Fels, 5 cm eines gewöhnlichen Metalls oder einer dünnen Schicht Blei. Du kannst keine Kreatur aufspüren, deren Intelligenz 3 oder weniger beträgt oder die keine Sprache spricht.

Sobald du die Präsenz einer Kreatur auf diese Weise aufgespürt hast, kannst du wie oben beschrieben ihre Gedanken lesen, selbst wenn du sie nicht sehen kannst. Die Kreatur muss sich allerdings in Reichweite befinden.

## Gedankenleere

*Bannmagie des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Bis der Zauber endet, ist eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, immun gegen psychischen Schaden, jeden Effekt, der ihre Emotionen spüren oder Gedanken lesen würde, Erkenntnismagie sowie den Zustand bezaubert. Der Zauber verhindert sogar, dass der Spruch *Wunsch* oder Effekte ähnlicher Macht verwendet werden, um den Verstand des Ziels zu beeinflussen oder Informationen über das Ziel zu erhalten.

## Gefühle besänftigen

*Verzauberung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, starke Empfindungen in einer Personengruppe zu unterdrücken. Alle humanoiden Kreaturen innerhalb einer Sphäre mit einem Radius von 6 m, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, müssen einen Charismarettungswurf ablegen. Jede betroffene Kreatur kann diesen Rettungswurf freiwillig nicht bestehen. Bei einem Misserfolg wählst du einen der folgenden zwei Effekte:

- Du unterdrückst jeden Effekt, der ein Ziel bezaubert oder verängstigt. Wenn dein Zauber endet, tritt der unterdrückte Effekt wieder in Kraft, vorausgesetzt seine Wirkung ist in der Zwischenzeit nicht beendet.
- Du machst ein Ziel gleichgültig gegenüber Kreaturen deiner Wahl, denen es feindlich gesonnen ist. Diese Gleichgültigkeit endet, wenn das Ziel angegriffen wird, durch einen Zauber Schaden erleidet oder sieht, wie einer seiner Verbündeten verletzt wird. Endet der Zauber, wird die Kreatur wieder feindselig, wenn der SL nichts anderes festlegt.

## Gegenstand aufspüren

*Erkenntnismagie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (ein gegabelter Zweig)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Beschreibe oder benenne einen Gegenstand, mit dem du vertraut bist. Du erspürst, in welcher Richtung sich der Gegenstand befindet, solange dieser nicht weiter als 300 m entfernt ist. Wenn sich der Gegenstand bewegt, weißt du, in welche Richtung diese Bewegung stattfindet.

Der Zauber kann einen bestimmten Gegenstand aufspüren, den du kennst, solange du ihn mindestens einmal aus der Nähe gesehen hast (maximal 9 m Entfernung). Alternativ kannst du den nächsten Gegenstand einer bestimmten Art ausfindig machen, wie eine bestimmte Art von Kleidung, Schmuck, Möbel, Werkzeug oder Waffe.

Der Zauber vermag den Gegenstand nicht aufzuspüren, wenn Blei, selbst eine dünne Schicht, den direkten Weg zwischen dir und der Kreatur blockiert.

## Gegenstände beleben

*Verwandlung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Gegenstände erwachen auf deinen Befehl hin zum Leben. Wähle bis zu zehn nicht-magische Gegenstände in Reichweite, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden. Mittelgroße Ziele zählen als zwei Gegenstände, große Ziele als vier und riesige als acht. Gegenstände, die größer als riesig sind, können nicht betroffen werden. Jedes Ziel wird belebt und zu einer Kreatur unter deiner Kontrolle, bis der Zauber endet oder die Trefferpunkte des Gegenstands auf 0 sinken.

In jedem deiner Züge kannst du eine Bonusaktion verwenden, um geistig jegliche Kreaturen zu befehligen, die du mit diesem Zauber erschaffen hast und die sich innerhalb von 150 m befinden (mehrere Kreaturen kannst du entweder einzeln befehligen oder alle auf einmal, wobei du allen den gleichen Befehl geben musst). Entweder entscheidest du konkret, welche Aktion die Kreatur in ihrem nächsten Zug ausführt und wohin sie sich bewegt, oder du erteilst einen allgemeinen Befehl, wie das Bewachen eines Raumes oder Flurs. Ohne Befehl verteidigt sich die Kreatur nur. Sobald sie einen Befehl erhalten hat, führt sie ihn aus, bis die Aufgabe abgeschlossen ist.

**Spielwerte für belebte Gegenstände**

| Größe | TP | RK | Angriff | STR | GES |
|---|---|---|---|---|---|
| Sehr klein | 20 | 18 | +8 zum Treffen, 1W4 + 4 Schaden | 4 | 18 |
| Klein | 25 | 16 | +6 zum Treffen, 1W8 + 2 Schaden | 6 | 14 |
| Mittelgroß | 40 | 13 | +5 zum Treffen, 2W6 + 1 Schaden | 10 | 12 |
| Groß | 50 | 10 | +6 zum Treffen, 2W10 + 2 Schaden | 14 | 10 |
| Riesig | 80 | 10 | +8 zum Treffen, 2W12 + 4 Schaden | 18 | 6 |

Ein belebter Gegenstand ist ein Konstrukt, dessen RK, Trefferpunkte, Angriffe, Stärke und Geschicklichkeit von seiner Größe abhängen. Seine Konstitution beträgt 10, seine Intelligenz und Weisheit 3, sein Charisma 1. Der Gegenstand verfügt über eine Bewegungsrate von 9 m. Besitzt er keine Beine oder etwas Ähnliches, das er zur Fortbewegung nutzen kann, schwebt er mit einer Flugbewegungsrate von 9 m. Ist der Gegenstand fest mit einer Oberfläche oder einem größeren Gegenstand verbunden, beispielsweise durch eine in die Wand eingelassene Kette, beträgt seine Bewegungsrate 0. Der belebte Gegenstand besitzt Blindsicht mit einem Radius von 9 m und ist über diese Entfernung hinaus blind. Fallen seine Trefferpunkte auf 0, nimmt er wieder seine unbelebte Gestalt an, wobei jeglicher überzähliger Schaden auf die ursprüngliche Form übertragen wird.

Wenn du einem Gegenstand einen Angriff befiehlst, führt er einen einzelnen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur aus, die sich innerhalb von 1,50 m um ihn befindet. Der Angriffsbonus und der Wuchtschaden hängen von seiner Größe ab. Dein SL könnte festlegen, dass ein bestimmter Gegenstand Hieb- oder Stichschaden verursacht, abhängig von seiner Gestalt.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 5. hinaus zwei weitere Gegenstände beleben.

## Gegenzauber

*Bannmagie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Reaktion, die du ausführst, wenn du siehst, dass eine Kreatur innerhalb von 18 m einen Zauber wirkt
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du versuchst, eine Kreatur beim Wirken eines Zaubers zu unterbrechen. Spricht die Kreatur einen Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grades, misslingt dieser und hat keinen Effekt. Handelt es sich um einen Zauber des 4. oder eines höheren Grades, lege einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken ab. Der SG beträgt 10 + den Grad des Zaubers. Bei einem Erfolg misslingt der Zauber der Kreatur und hat keinen Effekt.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, hat der unterbrochene Spruch keinen Effekt, wenn sein Grad dem des verbrauchten Zauberplatzes entspricht oder niedriger ist.

## Gehässiger Spott

*Zaubertrick der Verzauberung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du rufst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, eine wahre Flut von Beleidigungen entgegen, in die subtile Verzauberungen gewebt sind. Wenn das Ziel dich hören kann (es braucht dich nicht zu verstehen), muss ihm ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht 1W4 psychischen Schaden zu erleiden und beim nächsten Angriffswurf im Nachteil zu sein, den es bis zum Ende seines nächsten Zuges ausführt.

Der Schaden dieses Zaubers steigt jeweils um 1W4 bei Erreichen der 5. (2W4), 11. (3W4) und 17. Stufe (4W4).

## Geisterross

*Illusion des 3. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Eine große geisterhafte und pferdeartige Kreatur erscheint auf dem Boden in einem nicht besetzten Bereich deiner Wahl, der sich in Reichweite befindet. Du entscheidest, wie die Kreatur aussieht, sie ist jedoch immer mit einem Sattel, Zaumzeug und Zügeln ausgerüstet. Diese magisch erzeugten Gegenstände verschwinden in einer Rauchwolke, wenn sie mehr als 3 m vom Ross entfernt werden.

Für die Wirkungsdauer können du oder eine Kreatur deiner Wahl auf dem Geisterross reiten. Dieses verwendet die Spielwerte eines Reitpferds, verfügt aber über eine Bewegungsrate von 30 m und kann 15 km pro Stunde zurücklegen (oder 19,5 km bei schnellem Reisetempo). Wenn der Zauber endet, verschwindet das Ross langsam, sodass der Reiter 1 Minute Zeit hat, um abzusteigen. Der Zauber endet, wenn du eine Aktion verwendest, um ihn zu bannen, oder das Ross Schaden erleidet.

## Gestalt verändern

*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du nimmst eine andere Gestalt an. Wähle beim Wirken des Zaubers eine der folgenden Optionen. Der Effekt hält für die gesamte Wirkungsdauer an. Während dieser Zeit kannst du als Aktion die gewählte Option beenden und dich für eine andere entscheiden.

***Aquatische Anpassung:*** Du passt deinen Körper für eine Unterwasserumgebung an. Kiemen öffnen sich und Schwimmhäute wachsen zwischen deinen Fingern. Du kannst unter Wasser atmen und erhältst eine Schwimmbewegungsrate gleich deiner Grundbewegungsrate.

***Aussehen verändern:*** Du verwandelst dein Äußeres in ein beliebiges Erscheinungsbild deiner Wahl. Dabei kannst du folgende Aspekte verändern: deine Größe, dein Gewicht, deine Gesichtszüge, den Klang deiner Stimme, die Länge und Farbe deiner Haare sowie andere einzigartige Besonderheiten. Es ist dir möglich, dich als Mitglied eines anderen Volkes auszugeben, doch ändern sich deine Spielwerte nicht. Du kannst nicht als Kreatur einer anderen Größe erscheinen und deine grundlegende Form bleibt die gleiche: Wenn du zweibeinig bist, kannst du diesen Zauber nicht nutzen, um vierbeinig zu werden. Zu jedem Zeitpunkt während der Wirkungsdauer kannst du eine Aktion aufwenden, um dein Aussehen auf diese Art erneut zu verändern.

***Natürliche Waffen:*** Dir wachsen Klauen, Reißzähne, Stacheln, Hörner oder andere natürliche Waffen deiner Wahl. Deine waffenlosen Schläge verursachen 1W6 Wucht-, Stich- oder Hiebschaden, entsprechend der Art deiner natürlichen Waffe. Außerdem bist du geübt mit waffenlosen Schlägen. Deine natürliche Waffe ist magisch und du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit ihr ausführst.

## Gestaltwandel

*Verwandlung des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (ein Jadestirnreif im Wert von mindestens 1.500 GM, den du aufsetzen musst, ehe du den Zauber wirkst)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du nimmst für die Wirkungsdauer die Gestalt einer anderen Kreatur an. Dies kann jede Kreatur sein, deren Herausforderungsgrad deiner Stufe entspricht oder niedriger ist. Es darf sich weder um ein Konstrukt noch einen Untoten handeln, außerdem musst du diese Art von Kreatur mindestens einmal gesehen haben. Du verwandelst dich in ein durchschnittliches Exemplar dieser Kreatur, ohne Klassenstufen oder Zauberfähigkeit.

Deine Spielwerte werden durch die Spielwerte der gewählten Kreatur ersetzt, doch behältst du deine Gesinnung sowie deine Werte in Intelligenz, Weisheit und Charisma. Du bleibst auch in allen Fertigkeiten und Rettungswürfen geübt und erhältst zusätzlich jene der Kreatur. Wenn die Kreatur in einer Fertigkeit oder einem Rettungswurf geübt ist, in dem du auch geübt bist, und ihr Wert höher als deiner ist, verwende den Bonus der Kreatur. Du kannst keine legendären Aktionen oder Hortaktion der neuen Gestalt verwenden.

Du erhältst die Trefferpunkte und Trefferwürfel der neuen Gestalt. Nimmst du wieder deine normale Gestalt an, besitzt du die Anzahl von Trefferpunkten, die du vor der Verwandlung hattest. Findet die Rückverwandlung statt, weil du auf 0 Trefferpunkte reduziert wirst, überträgt sich jeglicher überzähliger Schaden auf deine normale Gestalt. Solange dieser überzählige Schaden die Trefferpunkte deiner normalen Gestalt nicht auf 0 fallen lässt, wirst du nicht bewusstlos.

Du behältst sämtliche Merkmale deiner Klasse, deines Volkes oder aus anderen Quellen und kannst sie verwenden, vorausgesetzt die neue Gestalt ist körperlich in der Lage, sie zu nutzen. Besondere Sinne (zum Beispiel Dunkelsicht) kannst du nicht verwenden, es sei denn, deine neue Gestalt besitzt diesen Sinn ebenfalls. Es ist dir nur möglich, zu sprechen, wenn die Kreatur auch sprechen kann.

Bei deiner Verwandlung wählst du, ob deine Ausrüstung zu Boden fallen, mit der neuen Gestalt verschmelzen oder von ihr getragen werden soll. Getragene Ausrüstung funktioniert auf die normale Weise. Der SL entscheidet, ob du ein Ausrüstungsteil in der neuen Gestalt tragen kannst, abhängig von der Größe und Form der Gestalt. Deine Ausrüstung passt sich deiner neuen Gestalt nicht an, und jegliche Gegenstände, die nicht getragen werden können, müssen entweder zu Boden fallen oder mit der neuen Gestalt verschmelzen. Ausrüstung, die mit der Gestalt verschmilzt, hat keinen Effekt.

Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers kannst du deine Aktion verwenden, um eine neue Gestalt anzunehmen, wobei dieselben Einschränkungen und Regeln gelten wie oben beschrieben, mit einer Ausnahme: Wenn die neue Gestalt mehr Trefferpunkte besitzt als du im Augenblick, bleiben deine Trefferpunkte bei ihrem aktuellen Wert.

## Gift und Krankheit entdecken

*Erkenntnismagie des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (ein Eibenblatt)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer kannst du die Präsenz und die Position von Giften, giftigen Kreaturen und Krankheiten im Umkreis von 9 m erspüren. Außerdem bist du in der Lage, die Art des Giftes, der giftigen Kreatur oder der Krankheit zu bestimmen. Der Zauber kann die meisten Hindernisse durchdringen, wird aber blockiert von 30 cm Stein, 2,5 cm gewöhnlichem Metall, einer dünnen Schicht Blei oder 90 cm Holz oder Erde.

## Gift versprühen

*Zaubertrick der Beschwörung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du streckst deine Hand in Richtung einer Kreatur aus, die sich in Reichweite befindet und die du sehen kannst, und erzeugst eine Wolke ekelhaften Gases aus deiner Handfläche. Die Kreatur muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf ablegen, sonst erleidet sie 1W12 Giftschaden.

Der Schaden dieses Zaubers steigt jeweils um 1W12 bei Erreichen der 5. (2W12), 11. (3W12) und 17. Stufe (4W12).

## Glyphe des Schutzes

*Bannmagie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Stunde
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Weihrauch und Diamantstaub im Wert von mindestens 200 GM, die beide beim Wirken des Zaubers verbraucht werden)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt oder ausgelöst wird

Beim Wirken dieses Zaubers schreibst du eine magische Glyphe entweder auf eine Oberfläche (wie einen Tisch oder einen Abschnitt des Fußbodens oder der Wand) oder – um sie zu verbergen – in einen Gegenstand, der verschlossen werden kann (wie ein Buch, eine Schriftrolle oder eine Schatztruhe).

Wenn du eine Oberfläche wählst, kann die Glyphe maximal einen Bereich mit einem Radius von 3 m abdecken. Entscheidest du dich für einen Gegenstand, muss dieser an seinem Standort verbleiben. Wird er mehr als 3 m von dem Ort entfernt, an dem der Zauber gewirkt wurde, wird die Glyphe zerstört und der Zauber endet, ohne ausgelöst zu werden.

Die Glyphe ist so gut wie unsichtbar und erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber, um entdeckt zu werden.

Beim Wirken des Zaubers entscheidest du, wodurch die Glyphe ausgelöst wird. Glyphen, die auf eine Oberfläche geschrieben sind, werden am häufigsten dadurch ausgelöst, dass jemand sie berührt oder auf ihr steht, einen Gegenstand entfernt, der die Glyphe bedeckt, sich ihr auf eine bestimmte Entfernung nähert oder den Gegenstand manipuliert, auf dem sich die Glyphe befindet. Bei Glyphen, die in einem Gegenstand angebracht sind, sind die häufigsten Auslöser das Öffnen des Gegenstands, die Annäherung auf eine gewisse Entfernung zum Gegenstand oder das Sehen oder Lesen der Glyphe. Sobald eine Glyphe ausgelöst wurde, endet der Zauber.

Du kannst den Auslöser noch weiter verfeinern, sodass der Zauber nur unter speziellen Umständen aktiviert wird oder die auslösende Kreatur bestimmte körperliche Eigenschaften (wie Größe oder Gewicht), einen festgelegten Typ (etwa nur Aberrationen oder Dunkelelfen) oder eine bestimmte Gesinnung aufweisen muss.

Du kannst auch Bedingungen festlegen, unter denen die Glyphe nicht ausgelöst wird, beispielsweise wenn ein bestimmtes Passwort ausgesprochen wird.

Beim Schreiben der Glyphe wählst du, ob es sich um explosive Runen oder eine Zauberglyphe handeln soll.

***Explosive Runen:*** Wird diese Glyphe ausgelöst, explodiert ihre magische Energie in einer Sphäre mit einem Radius von 6 m, zentriert auf der Glyphe. Die Sphäre kann sich um Ecken ausbreiten. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 5W8 Blitz-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden (deine Wahl, wenn du die Glyphe erschaffst) oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***Zauberglyphe:*** Du speicherst einen vorbereiteten Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grades in der Glyphe, den du beim Erschaffen der Glyphe wirkst (zu diesem Zeitpunkt hat er keinen unmittelbaren Effekt). Der Zauber muss eine einzelne Kreatur oder ein Gebiet zum Ziel haben. Mit dem Auslösen der Glyphe wird der gespeicherte Zauber gewirkt. Hat der Zauber eine Kreatur zum Ziel, ist dies jene, welche die Glyphe ausgelöst hat. Beeinflusst der Zauber einen Bereich, ist dieser auf der auslösenden Kreatur zentriert. Wenn der Zauber Kreaturen beschwört oder schädigende Gegenstände oder Fallen erschafft, erscheinen sie so nahe wie möglich zum Eindringling und greifen ihn an. Erfordert der Zauber Konzentration, hält er bis zum Ende seiner vollen Wirkungsdauer an.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden der explosiven Runen für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W8. Wenn du eine Zauberglyphe erschaffst, kannst du einen Spruch einspeichern, dessen Grad maximal dem Zauberplatz entspricht, den du zum Wirken der *Glyphe des Schutzes* verbraucht hast.

## Göttliche Führung

*Zaubertrick der Erkenntnismagie*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Einmal während der Wirkungsdauer kann das Ziel mit einem W4 würfeln und das Ergebnis auf einen Attributswurf seiner Wahl addieren. Es darf sich vor oder nach dem Attributswurf dazu entscheiden, den Würfel einzusetzen. Anschließend endet der Zauber.

## Göttliche Gunst

*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Dein Gebet erfüllt dich mit göttlicher Macht. Bis der Zauber endet, verursacht deine Waffe bei jedem Treffer zusätzlich 1W4 gleißenden Schaden.



## Göttliches Wort

*Hervorrufung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du sprichst ein göttliches Wort aus, das mit der Macht erfüllt ist, welche die Welt am Anbeginn der Schöpfung geformt hat. Wähle eine beliebige Anzahl von Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst. Jede Kreatur, die dich hören kann, muss einen Charismarettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur einen Effekt, der von ihren aktuellen Trefferpunkten abhängt:

- 50 Trefferpunkte oder weniger: taub für 1 Minute
- 40 Trefferpunkte oder weniger: taub und blind für 10 Minuten
- 30 Trefferpunkte oder weniger: taub, blind und betäubt für 1 Stunde
- 20 Trefferpunkte oder weniger: sofortiger Tod

Unabhängig von ihren aktuellen Trefferpunkten werden himmlische Wesen, Feenwesen oder Unholde, denen ihr Rettungswurf nicht gelingt, auf ihre Heimatebene geschickt (wenn sie sich nicht bereits dort befinden). Zusätzlich können sie für 24 Stunden nicht in die Ebene zurückkehren, auf der der Zauber gewirkt wurde, es sei denn, sie setzen den Zauber *Wunsch* ein.

## Gute Beeren

*Verwandlung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Mistelzweig)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Bis zu zehn Beeren erscheinen in deiner Hand und werden für die Wirkungsdauer mit Magie erfüllt. Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um eine Beere zu essen. Dies stellt 1 Trefferpunkt wieder her, außerdem bietet die Beere genug Nahrung, um eine Kreatur für einen Tag zu versorgen.

Die Beere verliert ihre Macht, wenn sie nicht innerhalb von 24 Stunden nach dem Wirken des Zaubers verzehrt wird.

## Gutes und Böses bannen

*Bannmagie des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (Weihwasser oder Silber- und Eisenpulver)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Flirrende Energie umgibt dich und beschützt dich vor Feenwesen, Untoten und anderen Kreaturen, die nicht von der Materiellen Ebene stammen. Für die Wirkungsdauer sind himmlische Wesen, Elementare, Feenwesen, Unholde und Untote im Nachteil bei Angriffswürfen gegen dich.

Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du einen der folgenden speziellen Effekte nutzt.

***Verzauberung brechen:*** Als Aktion berührst du eine Kreatur, die von einem himmlischen Wesen, einem Elementar, einem Feenwesen, einem Unhold oder einem Untoten bezaubert, verängstigt oder besessen ist. Die Kreatur, die du berührst, ist nicht länger bezaubert, verängstigt oder besessen.

***Vertreiben:*** Als Aktion kannst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen ein himmlisches Wesen, einen Elementar, ein Feenwesen, einen Unhold oder einen Untoten ausführen, den du erreichen kannst. Bei einem Treffer muss die Kreatur einen erfolgreichen Charismarettungswurf ablegen, um nicht zurück auf ihre Heimatebene geschickt zu werden (falls sie nicht bereits dort ist). Wenn sie nicht auf ihrer Heimatebene sind, werden Untote in den Schattensaum geschickt und Feenwesen in die Feenwildnis.

## Gutes und Böses entdecken

*Erkenntnismagie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer weißt du, ob sich Aberrationen, himmlische Wesen, Elementare, Feenwesen, Unholde oder Untote im Umkreis von 9 m befinden. Falls sich derartige Kreaturen in deiner Nähe aufhalten, kennst du ihre genaue Position. Gleichermaßen weißt du, ob sich im Umkreis von 9 m Orte oder Gegenstände befinden, die magisch geweiht oder entweiht wurden.

Der Zauber kann die meisten Hindernisse durchdringen, wird aber blockiert von 30 cm Stein, 2,5 cm gewöhnlichem Metall, einer dünnen Schicht Blei oder 90 cm Holz oder Erde.

## Halbebene

*Beschwörung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** G
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du erschaffst eine schattenhafte Tür in einer festen Oberfläche in Reichweite, die du sehen kannst. Die Tür ist groß genug, dass mittelgroße Kreaturen problemlos hindurchgehen können.

Wird die Tür geöffnet, führt sie zu einer Halbebene, die ein leerer Raum mit einer Kantenlänge von 9 m zu sein scheint und aus Holz oder Stein besteht. Wenn der Zauber endet, verschwindet die Tür, und Kreaturen oder Gegenstände in der Halbebene bleiben dort gefangen, da die Tür auf ihrer Seite ebenfalls verschwindet.

Immer wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du entweder eine neue Halbebene erschaffen oder die Schattentür mit einer Halbebene verbinden, die du bei einem vorherigen Wirken des Zaubers geformt hast. Ist dir außerdem die Natur und der Inhalt einer Halbebene bekannt, die durch diesen Zauber von einer anderen Kreatur erschaffen wurde, kannst du die Schattentür stattdessen auch mit dieser Halbebene verbinden.

## Hast

*Verwandlung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Span Süßholzwurzel)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine bereitwillige Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Bis der Zauber endet, wird die Bewegungsrate des Ziels verdoppelt, es erhält einen Bonus von +2 auf seine RK, ist im Vorteil bei Geschicklichkeitsrettungswürfen und kann in jedem seiner Züge eine zusätzliche Aktion durchführen. Diese Aktion darf nur eingesetzt werden, um sich zurückzuziehen, sich zu verstecken, zu spurten, einen Gegenstand zu verwenden oder mit einer Waffe anzugreifen. Wenn der Zauber endet, kann das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zuges keine Aktion durchführen und sich nicht bewegen, weil es von einer Welle der Erschöpfung ergriffen wird.

## Heilendes Wort
*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Eine Kreatur deiner Wahl, die sich in Reichweite befindet und die du sehen kannst, erhält Trefferpunkte zurück in Höhe von 1W4 + den Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt die Anzahl der geheilten Trefferpunkte für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W4.

## Heilige Aura
*Bannmagie des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (ein winziges Relikt im Wert von 1.000 GM, das eine heilige Reliquie beinhaltet, wie einen Fetzen von der Robe eines Heiligen oder das Fragment eines heiligen Textes)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Göttliches Licht breitet sich von dir aus und verdichtet sich in einem Radius von 9 m. Kreaturen deiner Wahl, die sich im Radius befinden, wenn du den Zauber wirkst, strahlen innerhalb von 1,50 m dämmriges Licht aus und sind im Vorteil bei allen Rettungswürfen. Außerdem sind andere Kreaturen im Nachteil bei Angriffswürfen gegen sie, bis der Zauber endet. Wenn außerdem ein Unhold oder Untoter eine betroffene Kreatur mit einem Nahkampfangriff trifft, blitzt die Aura in strahlendem Licht auf. Der Angreifer muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer blind zu werden.

## Heilige Flamme
*Zaubertrick der Hervorrufung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Flammengleiches Licht senkt sich auf eine Kreatur herab, die sich in Reichweite befindet und die du sehen kannst. Dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen, sonst erleidet es 1W8 gleißenden Schaden. Bei diesem Rettungswurf ist das Ziel nicht im Vorteil aufgrund von Deckung.

Der Schaden dieses Zaubers steigt jeweils um 1W8 bei Erreichen der 5. (2W8), 11. (3W8) und 17. Stufe (4W8).

## Heiliges Gespräch
*Erkenntnismagie des 5. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (Weihrauch und eine Phiole geweihtes oder entweihtes Wasser)
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Du trittst in Kontakt mit deiner Gottheit oder einem göttlichen Gesandten und stellst bis zu drei Fragen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Du musst deine Fragen aussprechen, ehe der Zauber endet. Du erhältst eine korrekte Antwort auf jede Frage. Göttliche Wesen sind nicht unbedingt allwissend: Bezieht sich eine Frage auf Informationen, die das Wissen der Gottheit übersteigt, könntest du auch „unklar" als Antwort erhalten. Falls eine Antwort von nur einem einzigen Wort irreführend sein könnte oder nicht dem Interesse der Gottheit entspricht, kann sie auch in einem kurzen Satz antworten (nach Entscheidung des SL).

Wirkst du den Zauber zweimal oder öfter vor Beenden einer langen Rast, besteht eine kumulative Chance von 25 % für jeden Zauber nach dem ersten, dass du keine Antwort bekommst. Der SL führt diesen Wurf verdeckt aus.

## Heiligtum
*Bannmagie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kleiner Silberspiegel)
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Du schützt eine Kreatur in Reichweite vor Angriffen. Bis der Zauber endet, müssen alle Kreaturen, die das geschützte Ziel mit einem Angriff oder einem schädigenden Zauber attackieren wollen, zunächst einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg muss die Kreatur ein neues Ziel wählen oder der Angriff oder Zauber ist vergeudet. Der magische Schutz bewahrt das Ziel nicht vor Flächeneffekten, wie der Explosion eines Feuerballs.

Wenn die geschützte Kreatur angreift oder einen Spruch wirkt, der eine gegnerische Kreatur betrifft, oder anderweitig Schaden anrichtet, endet dieser Zauber.

## Heilung
*Hervorrufung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Wähle eine Kreatur, die sich in Reichweite befindet und die du sehen kannst. Eine Woge positiver Energie durchströmt das Ziel, das daraufhin 70 Trefferpunkte zurückerhält. Der Zauber beendet außerdem die Zustände blind und taub sowie alle Krankheiten, unter denen das Ziel leidet. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, steigt die Anzahl der geheilten Trefferpunkte für jeden Grad über den 6. hinaus um 10.

## Heldenmahl
*Beschwörung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (eine mit Juwelen verzierte Schale im Wert von mindestens 1.000 GM, die beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du erschaffst ein gewaltiges Festmahl aus prachtvollem Essen und Trinken. Das Verzehren des Festmahls dauert 1 Stunde, und es verschwindet nach dieser Zeit. Die positiven Effekte treten erst nach Ablauf dieser Stunde in Kraft. Das Festmahl bietet genug Speisen und Getränke für bis zu zwölf Kreaturen.

Eine Kreatur, die an dem Festmahl teilnimmt, erhält mehrere Vorzüge. Sie wird von allen Krankheiten und Giften geheilt, wird immun gegen Gifte, kann nicht verängstigt werden und ist im Vorteil bei Weisheitsrettungswürfen. Ihre maximalen Trefferpunkte steigen um 2W10 und sie erhält ebenso viele Trefferpunkte zurück. Diese Vorzüge halten 24 Stunden lang an.

## Heldenmut

*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, wird mit Tapferkeit erfüllt. Bis der Zauber endet, kann die Kreatur nicht verängstigt werden und erhält zu Beginn eines jeden ihrer Züge temporäre Trefferpunkte gleich dem Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs. Wenn der Zauber endet, verliert das Ziel alle verbleibenden temporären Trefferpunkte dieses Zaubers.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 1. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

## Hellsehen

*Erkenntnismagie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** 1,5 km
**Komponenten:** V, G, M (ein Fokus im Wert von mindestens 100 GM, entweder ein juwelenbesetztes Horn zum Hören oder ein Glasauge zum Sehen)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst einen unsichtbaren Sensor in Reichweite, und zwar an einem Ort, der dir vertraut ist (den du entweder besucht oder schon einmal gesehen hast), oder an einem offensichtlichen Ort, der dir nicht vertraut ist (wie hinter einer Tür, um eine Ecke oder innerhalb eines Hains voller Bäume).

Der Sensor verbleibt für die Wirkungsdauer an seinem Ort und kann weder angegriffen noch anderweitig beeinflusst werden.

Wenn du den Zauber wirkst, wählst du entweder Sicht oder Gehör. Du kannst den gewählten Sinn durch den Sensor verwenden, als würdest du dich in seinem Bereich befinden. Als Aktion kannst du zwischen Sicht und Gehör wechseln.

Eine Kreatur, die den Sensor sehen kann (weil sie beispielsweise unter dem Einfluss des Zaubers *Unsichtbares sehen* steht oder über wahre Sicht verfügt), nimmt ihn als leuchtende, etwa faustgroße und unberührbare Kugel wahr.

## Hexenpfeil

*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Zweig von einem Baum, der vom Blitz getroffen worden ist)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein Strahl knisternder, blauer Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite und erschafft einen anhaltenden Bogen aus Blitzen zwischen dir und dem Ziel. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen diese Kreatur aus. Bei einem Treffer erleidet sie 1W12 Blitzschaden. Außerdem kannst du für die Wirkungsdauer in jedem deiner Züge deine Aktion verwenden, um dem Ziel automatisch 1W12 Blitzschaden zuzufügen. Der Zauber endet, wenn du deine Aktion für eine andere Handlung verwendest oder sich das Ziel außerhalb der Reichweite des Zaubers oder in vollständiger Deckung befindet.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Initialschaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W12.

## Himmlische Wesen beschwören

*Beschwörung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst ein himmlisches Wesen mit Herausforderungsgrad 4 oder niedriger, das in einem nicht besetzten Bereich erscheint, der sich in Reichweite befindet und den du sehen kannst. Das himmlische Wesen verschwindet, wenn seine Trefferpunkte auf 0 fallen oder der Zauber endet.

Für die Wirkungsdauer ist das himmlische Wesen mit dir und deinen Gefährten verbündet. Würfle seine Initiative, da es eigenen Züge ausführt. Es gehorcht allen verbalen Befehlen, die du ihm erteilst (dazu brauchst du keine Aktion aufwenden), solange diese nicht gegen seine Gesinnung verstoßen. Ohne Befehle verteidigt es sich gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen aus. Der SL hat die Spielwerte des himmlischen Wesens zur Verfügung.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, beschwörst du ein himmlisches Wesen mit Herausforderungsgrad 5 oder niedriger.

## Höllischer Tadel

*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Reaktion, die du ausführst, wenn du von einer Kreatur verletzt wirst, die sich innerhalb von 18 m befindet und die du sehen kannst
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du deutest mit einem Finger und die Kreatur, die dich verletzt hat, wird für einen kurzen Moment von höllischen Flammen eingehüllt. Die Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet das Ziel 2W10 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W10.

## Hölzerner Weg

*Beschwörung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erhältst die Fähigkeit, in einen Baum zu schreiten und aus diesem oder einem anderen der gleichen Art innerhalb von 150 m wieder hinauszusteigen. Beide Bäume müssen am Leben und mindestens so groß sein wie du. Du musst 1,50 m Bewegungsrate aufwenden, um in den Baum zu schreiten. Du erfährst sofort die Position aller anderen Bäume der gleichen Art innerhalb von 150 m. Als Teil der Bewegung, mit der du den Baum betreten hast, kannst du entweder in einen dieser Bäume wechseln und aus diesem steigen oder aus dem Baum schreiten, in dem du dich befindest. Du erscheinst an einem Ort deiner Wahl innerhalb von 1,50 m zum Zielbaum, was dich weitere 1,50 m Bewegungsrate kostet. Hast du keine Bewegungsrate übrig, erscheinst du innerhalb von 1,50 m zu dem Baum, den du betreten hast. Während der Wirkungsdauer kannst du diese Transportfähigkeit einmal pro Runde verwenden. Du musst jeden Zug außerhalb eines Baumes beenden.

## Hunger von Hadar
*Beschwörung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G, M (ein eingelegter Oktopustentakel)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du öffnest ein Tor zur Dunkelheit zwischen den Sternen, ein Gebiet, das von unbekannten Schrecken erfüllt ist. Eine Sphäre aus Schwärze und bitterer Kälte mit einem Radius von 6 m erscheint, zentriert an einem Punkt in Reichweite, und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Diese Leere ist von einer Kakophonie leisen Flüsterns und schmatzender Geräusche erfüllt, die auf eine Entfernung von bis zu 9 m hörbar sind. Kein Licht, ob magischen oder natürlichen Ursprungs, vermag den Bereich der Sphäre zu erhellen, und Kreaturen, die sich vollständig in diesem aufhalten, sind blind.

Die Leere erzeugt eine Verzerrung in der Struktur des Raums und der Bereich gilt als schwieriges Gelände. Alle Kreaturen, die ihren Zug in dem Bereich beginnen, erleiden 2W6 Kälteschaden. Alle Kreaturen, die ihren Zug in dem Bereich beenden, müssen einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen, um nicht 2W6 Säureschaden zu erleiden, da sie von milchigen, unweltlichen Tentakeln berührt werden.

## Hüter des Glaubens
*Beschwörung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Ein großer spektraler Hüter erscheint und schwebt für die Wirkungsdauer in einem nicht besetzten Bereich deiner Wahl, der sich in Reichweite befindet und den du sehen kannst. Der Hüter besetzt seinen Bereich und ist nicht klar zu erkennen, mit Ausnahme eines leuchtenden Schwertes und eines Schilds, welches das Symbol deiner Gottheit trägt.

Jede dir feindlich gesonnene Kreatur, die sich zum ersten Mal in ihrem Zug dem Hüter auf weniger als 3 m nähert, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 20 Punkte gleißenden Schaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Der Hüter verschwindet, wenn er insgesamt 60 Punkte Schaden verursacht hat.

## Hypnotisches Muster
*Illusion des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** G, M (ein entzündetes Räucherstäbchen oder eine Kristallphiole, die mit leuchtenden Materialien gefüllt ist)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst ein sich windendes Muster aus Farben, das sich in einem Würfel mit 9 m Kantenlänge in Reichweite durch die Luft zieht. Das Muster erscheint für wenige Augenblicke und verschwindet dann wieder. Jede Kreatur in dem Bereich, die das Muster sieht, muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird die Kreatur für die Wirkungsdauer bezaubert. Solange eine Kreatur durch diesen Zauber bezaubert ist, ist sie kampfunfähig und hat eine Bewegungsrate von 0.

Der Zauber endet für eine betroffene Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um sie aus ihrer Betäubung zu schütteln.

## Identifizieren
*Erkenntnismagie des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine Perle im Wert von mindestens 100 GM und eine Eulenfeder)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du wählst einen Gegenstand, den du berühren musst, während du den Zauber wirkst. Handelt es sich um einen magischen Gegenstand oder ein anderweitig mit Magie erfülltes Objekt, erfährst du, welche Eigenschaften es hat, wie du sie nutzen kannst, ob der Gegenstand eine Einstimmung erforderlich macht und wie viele Ladungen er hat. Du erlangst auch Kenntnis darüber, ob Zauber auf dem Gegenstand liegen und welche dies sind. Wurde der Gegenstand durch einen Zauber erschaffen, ist dir bekannt, um welchen es sich handelt.

Wenn du stattdessen eine Kreatur berührst, während du den Zauber wirkst, erfährst du, welche Zauber das Ziel augenblicklich beeinflussen.

## Illusionsschrift
*Illusion des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** G, M (Tinte auf Bleibasis im Wert von mindestens 10 GM, die beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** 10 Tage

Du schreibst einen Text auf Pergament, Papier oder ein anderes passendes Material und erfüllst die Schrift mit einer mächtigen Illusion, die für die Wirkungsdauer anhält.

Für dich und alle Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, erscheint der Text normal, verfasst in deiner Handschrift. Sein Inhalt entspricht dem, den du niedergeschrieben hast. Für alle anderen erscheint der Text, als sei er in einer unbekannten oder magischen Schrift verfasst, die unverständlich ist. Alternativ kannst du den Text als vollkommen andere Nachricht erscheinen lassen, die in einer anderen Handschrift und Sprache verfasst ist, welche dir allerdings bekannt sein muss. Sollte der Zauber gebannt werden, verschwinden sowohl die echte Schrift als auch die Illusion.

Eine Kreatur mit wahrer Sicht kann die verborgene Nachricht lesen.

## Insektenplage
*Beschwörung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 90 m
**Komponenten:** V, G, M (ein wenig Zucker, einige Getreidekörner und etwas Fett)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Schwärmende, beißende Heuschrecken erscheinen in einer Sphäre mit einem Radius von 6 m, die um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Sphäre kann sich um Ecken ausbreiten und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Ihr Bereich ist leicht verschleiert und gilt als schwieriges Gelände.

Wenn die Sphäre erscheint, müssen alle Kreaturen in ihrem Bereich einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 4W10 Stichschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch dann ablegen, wenn sie den Bereich des Zaubers das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.



***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 5. hinaus um 1W10.

## Irrgarten

*Beschwörung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du verbannst eine Kreatur, die sich in Reichweite befindet und die du sehen kannst, in eine labyrinthartige Halbebene. Das Ziel bleibt für die Wirkungsdauer dort oder bis es dem Labyrinth entkommen kann.

Das Ziel kann seine Aktion für den Versuch verwenden, einen Weg aus dem Labyrinth zu finden. In diesem Fall legt es einen Intelligenzwurf gegen SG 20 ab. Wenn es erfolgreich ist, entkommt es und der Zauber endet (ein Minotaurus oder Goristro-Dämon ist automatisch erfolgreich bei diesem Wurf). Endet der Zauber, erscheint das Ziel wieder an dem Ort, den es verlassen hat, oder – falls dieser besetzt ist – dem nächsten nicht besetzten Bereich.

## Kalte Hand

*Zaubertrick der Nekromantie*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Du erschaffst eine geisterhafte, skelettierte Hand im Bereich einer Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen die Kreatur aus, um sie die Kälte des Grabes spüren zu lassen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 nekrotischen Schaden und kann bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine Trefferpunkte zurückerlangen. Bis dahin hält sich die Hand an dem Ziel fest.

Wenn du eine untote Kreatur triffst, ist sie außerdem im Nachteil bei Angriffswürfen gegen dich bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Der Schaden dieses Zaubers steigt jeweils um 1W8 bei Erreichen der 5. (2W8), 11. (3W8) und 17. Stufe (4W8).

## Kältekegel

*Hervorrufung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Kegel von 18 m)
**Komponenten:** V, G, M (ein kleiner Kegel aus Kristall oder Glas)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein Stoß aus eiskalter Luft fährt aus deinen Händen. Jede Kreatur innerhalb eines Kegels von 18 m muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 8W8 Kälteschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur, die auf diese Weise getötet wird, wird zu einer gefrorenen Statue, bis sie taut.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 5. hinaus um 1W8.

## Kältestrahl
*Zaubertrick der Hervorrufung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein eisiger Strahl aus blau-weißem Licht schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 Kälteschaden und ihre Bewegungsrate wird bis zum Beginn deines nächsten Zuges um 3 m verringert.

Der Schaden dieses Zaubers steigt jeweils um 1W8 bei Erreichen der 5. (2W8), 11. (3W8) und 17. Stufe (4W8).

## Klingenbann
*Zaubertrick der Bannmagie*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Du streckst die Hand aus und zeichnest ein Sigille des Schutzes in die Luft. Bis zum Ende deines nächsten Zuges besitzt du eine Resistenz gegen Wucht-, Hieb- und Stichschaden, der von Waffenangriffen verursacht wird.

## Klingenbarriere
*Hervorrufung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine senkrechte Barriere wirbelnder, rasiermesserscharfer Klingen aus magischer Energie. Sie erscheint innerhalb der Reichweite und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Die Barriere kann gerade sein (bis zu 30 m lang, 6 m hoch und 1,50 m dick) oder ringförmig (bis zu 18 m Durchmesser, 6 m Höhe und 1,50 m Dicke). Alle Kreaturen, die sich hinter ihr aufhalten, befinden sich in Dreivierteldeckung. Der Bereich der Barriere gilt als schwieriges Gelände.

Wenn eine Kreatur das erste Mal in einem Zug den Bereich betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 6W10 Hiebschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

## Klon
*Nekromantie des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Stunde
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 1.000 GM und mindestens 15 Kubikzentimeter Fleisch der Kreatur, die geklont werden soll, was beides beim Wirken des Zaubers verbraucht wird; außerdem ein Gefäß im Wert von mindestens 2.000 GM, das über einen verschließbaren Deckel verfügt und groß genug ist, um eine mittelgroße Kreatur aufzunehmen, etwa eine riesige Urne, ein Sarg, eine schlammgefüllte Blase im Boden oder ein Kristallgefäß voller Salzwasser)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Dieser Zauber erschafft ein lebloses Duplikat einer lebenden Kreatur als Vorsichtsmaßnahme im Falle des Todes. Der Klon formt sich in einem versiegelten Gefäß und wächst innerhalb von 120 Tagen zu voller Größe und Reife heran. Du kannst einen Klon auch als jüngere Version derselben Kreatur erschaffen. Er bleibt leblos und überlebt unendlich lange, solange das Gefäß nicht geöffnet wird.

Stirbt die ursprüngliche Kreatur zu einem beliebigen Zeitpunkt, nachdem der Klon herangereift ist, wird ihre Seele auf den Klon übertragen, vorausgesetzt die Seele ist nicht gefangen und kehrt freiwillig zurück. Der Klon ist körperlich identisch mit dem Original und besitzt die gleiche Persönlichkeit, die gleichen Erinnerungen und Fähigkeiten, aber nichts von der Ausrüstung der ursprünglichen Kreatur. Wenn deren körperliche Überreste noch existieren, werden sie leblos und können nicht mehr zum Leben erweckt werden, da die Seele der Kreatur an einem anderen Ort ist.

## Klopfen
*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Wähle einen Gegenstand in Reichweite, den du sehen kannst. Es kann sich um eine Tür, eine Kiste, ein Paar Handschellen, ein Vorhängeschloss oder einen anderen Gegenstand handeln, der über eine magische oder gewöhnliche Methode verfügt, die den Zugang verhindert.

Ein Ziel, das von einem gewöhnlichen Schloss oder durch einen Riegel verschlossen ist oder klemmt, wird entriegelt, geöffnet oder gelöst. Wenn der Gegenstand mehrere Schlösser besitzt, wird nur eines von ihnen geöffnet.

Wählst du ein Ziel, das mit dem Zauber *Arkanes Schloss* verriegelt ist, wird der Zauber für 10 Minuten unterdrückt. In dieser Zeit kann das Ziel normal geöffnet und geschlossen werden.

Wenn du den Zauber wirkst, ertönt ein lautes Klopfen aus dem Gegenstand, das auf eine Entfernung von 90 m hörbar ist.

## Kontakt zu anderen Ebenen
*Erkenntnismagie des 5. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Du trittst geistig in Kontakt mit einem Halbgott, dem Geist eines lange verstorbenen Gelehrten oder einer anderen geheimnisvollen Wesenheit einer anderen Ebene. Dieser Kontakt kann deinen Geist überfordern oder sogar brechen. Wenn du den Zauber wirkst, musst du einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidest du 6W6 psychischen Schaden und bist wahnsinnig, bis du eine lange Rast beendest. Solange du wahnsinnig bist, kannst du keine Aktionen ausführen, nicht verstehen, was andere Kreaturen sagen, kannst nicht lesen und sprichst nur Kauderwelsch. Wird der Zauber *Vollständige Genesung* auf dich gewirkt, endet dieser Effekt.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kannst du der Wesenheit bis zu fünf Fragen stellen. Du musst deine Fragen aussprechen, ehe der Zauber endet. Die Wesenheit beantwortet jede Frage mit einem einzigen Wort, wie „ja", „nein", „vielleicht", „niemals", „irrelevant" oder „unklar" (wenn sie die Antwort auf die Frage nicht kennt). Falls eine Antwort von nur einem einzigen Wort irreführend sein könnte, kann die Wesenheit auch in einem kurzen Satz antworten (nach Entscheidung des SL).

### Kreatur aufspüren
*Erkenntnismagie des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (etwas Fell von einem Bluthund)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Beschreibe oder benenne eine Kreatur, mit der du vertraut bist. Du erspürst, in welcher Richtung sich das Ziel befindet, solange es nicht weiter als 300 m entfernt ist. Wenn sich die Kreatur bewegt, dann weißt du, in welche Richtung diese Bewegung stattfindet.

Der Zauber kann eine bestimmte Kreatur aufspüren, die dir bekannt ist, oder die nächste Kreatur einer bestimmten Art (wie Mensch oder Einhorn), solange du schon einmal eine solche Kreatur aus der Nähe gesehen hast (maximal aus 9 m Entfernung). Wenn die Kreatur, die du beschrieben oder benannt hast, eine andere Gestalt angenommen hat, weil sie beispielsweise unter dem Effekt des Zaubers *Verwandlung* steht, ist es dem Zauber nicht möglich, sie ausfindig zu machen.

Der Zauber kann die Kreatur ebenfalls nicht aufspüren, wenn fließendes Wasser, das mindestens 3 m breit ist, den direkten Weg zwischen dir und der Kreatur blockiert.

### Kreis der Macht
*Bannmagie des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Radius von 9 m)
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Göttliche Energie strahlt von dir aus und verzerrt und zerstreut magische Energie innerhalb einer Sphäre mit 9 m Radius um dich herum. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Sphäre mit dir als Mittelpunkt fort. Für die Wirkungsdauer ist jede verbündete Kreatur im Bereich der Sphäre (inklusive dir) im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte. Gelingt einer Kreatur außerdem ein Rettungswurf gegen einen Zauber oder magischen Effekt, dessen Schaden bei einem Erfolg dieses Wurfs halbiert wird, erleidet sie durch den gelungenen Rettungswurf gar keinen Schaden.

### Kreis der Teleportation
*Beschwörung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, M (seltene mit Edelsteinen angereicherte Kreiden und Tinten im Wert von 50 GM, die beim Wirken des Zaubers verbraucht werden)
**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Während du den Zauber wirkst, zeichnest du einen Kreis mit 3 m Durchmesser auf den Boden. In den Kreis arbeitest du Sigillen ein, die deine aktuelle Position mit einem permanenten Teleportationskreis deiner Wahl verbinden, dessen Sigillensequenz du kennst und der sich auf derselben Existenzebene befindet. Ein schimmerndes Portal öffnet sich in dem Kreis, den du gezeichnet hast, und bleibt bis zum Ende deines nächsten Zuges offen. Jede Kreatur, die in das Portal tritt, erscheint sofort innerhalb von 1,50 m um den Zielkreis oder im nächstliegenden nicht besetzten Bereich, falls kein freier Platz vorhanden ist.

Viele wichtige Tempel, Gilden und andere bedeutende Orte verfügen auf ihrem Gelände über einen permanenten, eingravierten Teleportationskreis. Jeder solche Kreis besitzt eine einzigartige Sequenz von Sigillen – eine Reihe magischer Runen, die in einem bestimmten Muster angeordnet sind. Wenn du diesen Zauber lernst, erlangst du Kenntnis über die Sigillensequenz für zwei Zielorte auf der Materiellen Ebene, die der SL bestimmt. Du kannst dir während deiner Abenteuer zusätzliche Sigillensequenzen aneignen. Studierst du eine neue Sequenz für 1 Minute, prägst du sie dir dauerhaft ein.

Es ist dir mit diesem Zauber auch möglich, permanente Teleportationskreise zu erschaffen, indem du ihn für 1 Jahr jeden Tag an demselben Ort wirkst. Du musst den Zirkel nicht zur Teleportation nutzen, wenn du den Zauber auf diese Weise wirkst.

### Kreuzfahrermantel
*Hervorrufung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Heilige Macht strahlt von dir aus und verleiht dir eine Aura mit einem Radius von 9 m, die verbündete Kreaturen mit Wagemut erfüllt. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Aura mit dir als Mittelpunkt fort. Solange sich eine nicht feindliche Kreatur in der Aura aufhält (inklusive dir), verursacht sie bei Treffern mit einer Waffe zusätzlich 1W4 gleißenden Schaden.

### Krone des Wahnsinns
*Verzauberung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine humanoide Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer von dir bezaubert zu werden. Solange das Ziel auf diese Weise bezaubert ist, erscheint eine verdrehte Krone aus zackigem Eisen auf seinem Kopf und Wahnsinn leuchtet in seinen Augen.

Das bezauberte Ziel muss in jedem seiner Züge vor seiner Bewegung eine Aktion aufwenden, um einen Nahkampfangriff gegen eine von dir gewählte Kreatur auszuführen (außer sich selbst).

Das Ziel kann in seinem Zug normal handeln, wenn du keine Kreatur auswählst oder sich keine in seiner Reichweite befindet.

In den folgenden Zügen musst du deine Aktion aufwenden, um die Kontrolle über das Ziel zu behalten, sonst endet der Zauber. Außerdem darf die betroffene Kreatur am Ende eines jeden ihrer Züge einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei Erfolg endet der Zauber.

### Kugel der Unverwundbarkeit
*Bannmagie des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Radius von 3 m)
**Komponenten:** V, G, M (eine Glas- oder Kristallperle, die zerbirst, wenn der Zauber endet)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine unbewegliche, leicht schimmernde Barriere entsteht in einem Radius von 3 m um dich und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Jeder Zauber des 5. oder eines niedrigeren Grades, der von außerhalb der Barriere gewirkt wird, hat keinen Effekt auf Kreaturen und Gegenstände im Inneren, selbst wenn der Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades

gewirkt wird. Ein solcher Zauber kann Kreaturen und Gegenstände innerhalb der Barriere zum Ziel haben, er hat nur keine Auswirkungen. Gleichermaßen ist das Innere der Barriere nicht von Flächeneffekten oder Bereichen eines solchen Zaubers betroffen, die auf einen Punkt außerhalb gewirkt wurden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, werden auch Zauber blockiert, die jeweils einen Grad höher sind für jeden Grad über den 6. hinaus.

### Kugelblitz

*Hervorrufung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G, M (etwas Fell, ein Stück Bernstein, Glas oder ein Kristallstab und drei silberne Nadeln)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du erschaffst einen Blitz, der im Bogen auf ein Ziel deiner Wahl zuschießt, das sich in Reichweite befindet und das du sehen kannst. Drei Blitze springen von diesem Ziel auf bis zu drei weitere über, die sich innerhalb von 9 m zum ersten Ziel befinden müssen. Ein Ziel kann eine Kreatur oder ein Gegenstand sein und kann nur von einem der Blitze getroffen werden.

Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 10W8 Blitzschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, springt für jeden Grad über den 6. hinaus ein zusätzlicher Blitz vom ursprünglichen Ziel auf ein weiteres über.

### Lange Schritte

*Verwandlung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Erde)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur. Die Bewegungsrate des Ziels erhöht sich um 3 m, bis der Zauber endet.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 1. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

### Lautloses Trugbild

*Illusion des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Vlies)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein darf als ein Würfel mit 4,50 m Kantenlänge. Das Abbild erscheint an einem Punkt innerhalb der Reichweite und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Die Illusion ist rein visuell, sie wird nicht von Geräuschen, Gerüchen oder anderen Sinneseindrücken begleitet.

Du kannst deine Aktion verwenden, um das Trugbild an einen beliebigen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn die Illusion ihre Position wechselt, kannst du ihr Aussehen verändern, sodass die Bewegung natürlich erscheint. Erschaffst du beispielsweise das Abbild einer Kreatur und bewegst es, kannst du es so verändern, dass es zu gehen scheint.

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Abbild zu untersuchen, kann einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegen. Bei einem Erfolg erkennt sie, dass es sich um eine Illusion handelt. Durchschaut eine Kreatur die Täuschung, kann sie die Illusion ignorieren.

### Leid

*Nekromantie des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du entfesselst eine bösartige Krankheit bei einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 14W6 nekrotischen Schaden oder halb so viel Schaden bei einem gelungenen Rettungswurf. Dieser Schaden kann die Trefferpunkte des Ziels nicht unter 1 fallen lassen. Misslingt dem Ziel der Rettungswurf, werden außerdem seine maximalen Trefferpunkte für 1 Stunde um eine Anzahl verringert, die dem erlittenen nekrotischen Schaden entspricht. Alle Effekte, die Krankheiten heilen, bringen die maximalen Trefferpunkte der Kreatur schon vor Ablauf dieser Zeit wieder auf ihren ursprünglichen Stand.

### Lenkendes Geschoss

*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Ein Lichtblitz schießt auf eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet es 4W6 gleißenden Schaden. Zusätzlich ist der nächste Angriffswurf im Vorteil, der vor Ende deines nächsten Zuges gegen das Ziel durchgeführt wird, weil es durch mystisches Licht optisch hervorgehoben wird.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W6.

### Leomunds Geheime Truhe

*Beschwörung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine exquisite Truhe, 90 x 60 x 60 cm, erschaffen aus seltenen Materialien im Wert von mindestens 5.000 GM und eine sehr kleine Replik der Truhe aus den gleichen Materialien im Wert von 50 GM)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du verbirgst eine Truhe und ihren gesamten Inhalt auf der Ätherebene. Beim Wirken des Zaubers musst du die Truhe und die Replik berühren, die als Materialkomponenten dienen. Die Truhe kann bis zu 0,324 Kubikmeter nicht lebender Materialien aufnehmen (90 x 60 x 60 cm).

Solange sich die Truhe auf der Ätherebene befindet, kannst du als Aktion die Replik berühren, um die Truhe herbeizurufen. Sie erscheint in einem nicht besetzten Bereich auf dem Boden innerhalb von 1,50 m. Du kannst die Truhe zurück auf die Äthe-

rebene schicken, indem du als Aktion sowohl die Truhe als auch die Replik berührst.

Nach 60 Tagen besteht eine kumulative Chance von 5 % pro Tag, dass der Zauber endet. Er endet ebenfalls, wenn du ihn erneut wirkst, die kleine Repliktruhe zerstört wird oder du den Zauber als Aktion aufhebst. Wenn der Zauber endet, während sich die größere Truhe auf der Ätherebene befindet, ist sie unwiderbringlich verloren.

### Leomunds Winzige Hütte

*Hervorrufung des 3. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** selbst (Halbsphäre von 3 m Radius)
**Komponenten:** V, G, M (eine kleine Kristallperle)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Eine unbewegliche Kuppel aus Energie mit einem Radius von 3 m entsteht um dich herum und bleibt für die Wirkungsdauer an ihrem Standort. Der Zauber endet, wenn du den Bereich verlässt. Außer dir passen neun mittelgroße oder kleinere Kreaturen in die Kuppel. Der Zauber schlägt fehl, wenn der Bereich eine größere Kreatur oder mehr als neun beinhaltet. Kreaturen und Gegenstände, die sich beim Wirken des Zaubers in der Kuppel aufhalten, können sich frei durch sie bewegen. Allen anderen Kreaturen und Gegenständen ist es nicht möglich, sie zu durchschreiten. Zauber und andere magische Effekte können weder in die Kuppel eindringen noch durch sie hindurch gesprochen werden. Die Atmosphäre innerhalb des Bereichs ist angenehm und trocken, ungeachtet des Wetters außerhalb.

Bis der Zauber endet, kannst du bestimmen, ob das Innere der Kuppel dämmrig beleuchtet oder dunkel sein soll. Die Kuppel ist von außen undurchsichtig und hat eine Farbe deiner Wahl, von innen aber ist sie transparent.

### Leuchtfeuer der Hoffnung

*Bannmagie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Dieser Zauber schenkt Hoffnung und Lebenskraft. Wähle eine beliebige Anzahl von Kreaturen in Reichweite. Für die Wirkungsdauer sind alle Ziele im Vorteil bei Weisheits- und Todesrettungswürfen und erhalten durch jede Heilung die maximale Anzahl von Trefferpunkten.

### Licht

*Zaubertrick der Hervorrufung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, M (ein Glühwürmchen oder Leuchtmoos)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du berührst einen Gegenstand, der in keiner Ausdehnung größer als 3 m ist. Bis der Zauber endet, strahlt dieser Gegenstand innerhalb von 6 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 6 m dämmriges Licht aus. Das Licht kann jede Farbe haben, die du willst. Wenn der Gegenstand mit etwas bedeckt wird, das vollkommen blickdicht ist, wird das Licht blockiert. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirkst oder als Aktion aufhebst.

Wählst du einen Gegenstand als Ziel aus, den eine feindliche Kreatur trägt oder in der Hand hält, muss die Kreatur einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen, um dem Zauber auszuweichen.

### Macht der Vorstellungskraft

*Illusion des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Vlies)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine Illusion, die sich im Verstand einer Kreatur festsetzt. Befindet sich das Ziel in Reichweite und kannst du es sehen, muss die betroffene Kreatur einen Intelligenzrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erschaffst du das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens deiner Wahl, das nicht größer sein darf als ein Würfel mit 3 m Kantenlänge und das für die Wirkungsdauer nur vom Ziel wahrgenommen werden kann. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Das Trugbild umfasst Geräusche, Temperatur und andere Sinneseindrücke, die ebenfalls nur von der Kreatur wahrgenommen werden können.

Verwendet das Ziel seine Aktion, um das Trugbild zu untersuchen, darf es einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, durchschaut das Ziel die Täuschung und der Zauber endet.

Solange ein Ziel von diesem Zauber betroffen ist, behandelt es das Trugbild, als wäre es real. Alle unlogischen Folgen bei der Interaktion mit der Illusion erklärt sich die betroffene Kreatur verstandesmäßig. Versucht ein Ziel beispielsweise, über eine nicht reale Brücke zu gehen, die einen Abgrund überspannt, wird es fallen, sobald es die Illusion betritt. Wenn die Kreatur den Sturz überlebt, glaubt sie immer noch, dass die Brücke existiert und findet eine andere Erklärung für den Sturz – sie wurde gestoßen, ist ausgerutscht, ein starker Windstoß hat sie von der Brücke geweht oder Ähnliches.

Das Ziel ist so von der Realität des Trugbilds überzeugt, dass es sogar Schaden durch die Illusion erleiden kann. Ein Trugbild, das als Kreatur erscheint, vermag das Ziel anzugreifen. Gleichermaßen verbrennt es sich an der Illusion von Feuer, Lava oder eines Säuretümpels. In jeder Runde kann das Trugbild in deinem Zug dem Ziel 1W6 psychischen Schaden zufügen, wenn sich die betroffene Kreatur im Bereich der Illusion oder innerhalb von 1,50 m zu ihr aufhält. Dies setzt voraus, dass die Illusion eine Kreatur oder Gefahr abbildet, die logischerweise Schaden verursachen könnte, beispielsweise durch einen Angriff. Das Ziel nimmt dies als Schadensart wahr, die dem Trugbild entspricht.

### Mächtige Unsichtbarkeit

*Illusion des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du oder eine Kreatur, die du berührst, wird für die Wirkungsdauer des Zaubers unsichtbar. Alles, was das Ziel trägt oder in der Hand hält, wird ebenfalls unsichtbar, solange es sich am Körper des Ziels befindet.

### Mächtiges Trugbild

*Illusion des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Vlies)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein darf als ein Würfel mit 6 m Kantenlänge. Das Abbild erscheint an einem Ort in Reichweite, den du sehen kannst, und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Es erscheint vollständig real und umfasst passende Geräusche, Gerüche und Temperatur. Du kannst weder ein Geräusch erzeugen, das laut genug ist, um Schallschaden zu verursachen, noch schädigende Hitze oder Kälte und auch keinen Geruch, der Übelkeit auslösen könnte (wie der Gestank eines Troglodyten).

Solange du dich in Reichweite der Illusion aufhältst, kannst du deine Aktion verwenden, um das Trugbild an einen anderen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn die Illusion ihre Position wechselt, kannst du ihr Aussehen verändern, sodass die Bewegung natürlich erscheint. Erschaffst du beispielsweise das Abbild einer Kreatur und bewegst es, kannst du es so verändern, dass es zu gehen scheint. Gleichermaßen bist du in der Lage, die Illusion zu verschiedenen Zeiten verschiedene Geräusche machen zu lassen. Du kannst sie beispielsweise sogar ein Gespräch führen lassen.

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Abbild zu untersuchen, kann einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegen. Bei einem Erfolg erkennt sie, dass es sich um eine Illusion handelt. Durchschaut eine Kreatur die Täuschung, kann sie das Abbild und die anderen sensorischen Merkmale ignorieren.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, hält er an, bis er gebannt wird, und erfordert nicht länger deine Konzentration.

### Magie bannen

*Bannmagie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Wähle eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen magischen Effekt in Reichweite. Jeder Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grades, der auf dem Ziel liegt, endet sofort. Lege für jeden entsprechenden Zauber des 4. oder eines höheren Grades einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken ab. Der SG beträgt 10 + den Grad des Zaubers. Bei einem erfolgreichen Wurf endet der Zauber.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, wird der Effekt von auf dem Ziel liegenden Zaubern beendet, wenn ihr Grad dem des verbrauchten Zauberplatzes entspricht oder niedriger ist.

### Magie entdecken

*Erkenntnismagie des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer fühlst du die Anwesenheit von Magie im Umkreis von 9 m. Verwendest du deine Aktion, wenn du Magie auf diese Weise spürst, nimmst du eine schwache Aura um jede sichtbare Kreatur und jeden Gegenstand im Wirkungsbereich wahr, der von Magie erfüllt ist. Außerdem ist dir auch die Schule der Magie bekannt, sofern es eine gibt.

Der Zauber kann die meisten Hindernisse durchdringen, wird aber blockiert von 30 cm Stein, 2,5 cm gewöhnlichem Metall, einer dünnen Schicht Blei oder 90 cm Holz oder Erde.

### Magierhand

*Zaubertrick der Beschwörung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Eine geisterhafte, schwebende Hand erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Hand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis du sie mit einer Aktion fortschickst. Sie verschwindet auch, wenn sie sich weiter als 9 m von dir entfernt oder du den Zauber erneut wirkst.

Als Aktion kannst du die Hand kontrollieren und sie verwenden, um mit Gegenständen zu interagieren, geschlossene Türen oder Behälter zu öffnen, einen Gegenstand aus einem geöffneten Behälter zu holen oder ihn darin zu verstauen oder den Inhalt einer Phiole auszugießen. Immer wenn du die Hand kontrollierst, darfst du sie bis zu 9 m bewegen.

Die Hand kann nicht angreifen, keine magischen Gegenstände aktivieren oder mehr als 10 Pfund tragen.

### Magierrüstung

*Bannmagie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück gehärtetes Leder)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Du berührst eine bereitwillige Kreatur, die keine Rüstung trägt. Schützende magische Energie umgibt sie, bis der Zauber endet. Die Basis-Rüstungsklasse des Ziels entspricht nun 13 + seinem Geschicklichkeitsmodifikator. Der Zauber endet, wenn das Ziel eine Rüstung anlegt oder du den Zauber mit einer Aktion aufhebst.

### Magischer Mund

*Illusion des 2. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kleines Stück Honigwabe und Jadestaub im Wert von mindestens 10 GM, die beide beim Wirken des Zaubers verbraucht werden)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt wird

Du bettest eine Botschaft in einen Gegenstand in Reichweite, die ausgesprochen wird, wenn eine auslösende Bedingung erfüllt wird. Wähle einen Gegenstand, den du sehen kannst und der nicht von einer anderen Kreatur getragen oder in der Hand gehalten wird. Sprich anschließend die Botschaft, die aus 25 Wörtern oder weniger bestehen darf, auch wenn sie über einen Zeitraum von maximal 10 Minuten übermittelt werden kann. Schließlich bestimmst du den Umstand, der den Zauber auslöst, sodass er deine Botschaft übermittelt.

Tritt dieser Umstand ein, erscheint ein magischer Mund auf dem Gegenstand und rezitiert die Botschaft in deiner Stimme und in der Lautstärke, in der du sie gesprochen hast. Wenn der ausgewählte Gegenstand einen Mund besitzt (wie bei einer Statue) oder etwas, das einem solchen ähnlich sieht, erscheint der magische Mund dort, sodass die Worte aus dem Mund des Gegenstands zu kommen scheinen. Beim Wirken des Zaubers kannst du entscheiden, ob dieser endet, nachdem er die Bot-

schaft übermittelt hat, oder bestehen bleibt und die Nachricht wiederholt, wenn der Auslöser erneut eintritt.

Der Auslöser kann so allgemein oder so detailliert sein, wie du willst, doch muss er auf sichtbaren und hörbaren Umständen innerhalb von 9 m um den Gegenstand basieren. Du könntest beispielsweise festlegen, dass der Mund spricht, wenn sich eine Kreatur dem Gegenstand auf 9 m nähert oder eine Silberglocke innerhalb von 9 m läutet.

## Magisches Gefäss

*Nekromantie des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (ein Edelstein, ein Kristall, eine Reliquie oder ein anderes geschmücktes Gefäß im Wert von mindestens 500 GM)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt wird

Dein Körper fällt in einen katatonischen Zustand, während deine Seele ihn verlässt und in das Gefäß eindringt, das du als Materialkomponente des Zaubers verwendest. Solange sich deine Seele in dem Gefäß befindet, bist du dir deiner Umgebung bewusst, als würdest du dich im Bereich des Behälters aufhalten. Du kannst dich nicht bewegen und keine Reaktionen nutzen. Als einzig mögliche Aktion kannst du deine Seele bis zu 30 m vom Gefäß entfernt projizieren, entweder um in deinen lebenden Körper zurückzukehren (und den Zauber zu beenden) oder um den Körper einer humanoiden Kreatur in Besitz zu nehmen.

Du kannst versuchen, eine beliebige humanoide Kreatur innerhalb von 30 m, die du sehen kannst, besessen zu machen (Kreaturen, die durch *Schutz vor Gut und Böse* oder *Schutzkreis* geschützt sind, können nicht besessen werden). Das Ziel muss einen Charismarettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg fährt deine Seele in den Körper des Ziels und dessen Seele wird im Gefäß gefangen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, widersteht das Ziel deinem Versuch, es in Besitz zu nehmen, und du kannst es bei dieser Kreatur für 24 Stunden nicht erneut versuchen.

Wenn sich deine Seele in dem Körper einer Kreatur befindet, kontrollierst du diesen. Deine Spielwerte werden durch die der Zielkreatur ersetzt, doch behältst du deine Gesinnung sowie deine Werte in Intelligenz, Weisheit und Charisma. Außerdem verfügst du weiterhin über alle Merkmale deiner eigenen Klassen. Weist das Ziel Stufen in einer Klasse auf, kannst du seine Klassenmerkmale nicht verwenden.

Während ihr Körper besessen ist, kann die Seele der Kreatur die Umgebung des Gefäßes mit ihren eigenen Sinnen wahrnehmen, sie vermag sich jedoch weder zu bewegen noch Aktionen auszuführen.

Solange du einen Körper in Besitz genommen hast, kannst du deine Aktion verwenden, um von deinem Wirtskörper in das Gefäß zurückzukehren, was die Seele der Kreatur in ihren Körper zurücktransportiert. Stirbt der Wirtskörper, solange du dich darin befindest, stirbt die Kreatur im Gefäß. Außerdem musst du einen Charismarettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner eigenen Zauber ablegen. Bei einem Erfolg kehrst du in das Gefäß zurück, wenn sich dieses innerhalb von 30 m um den Wirtskörper befindet. Ansonsten stirbst du.

Wenn das Gefäß zerstört wird oder der Zauber endet, kehrt deine Seele sofort in deinen eigentlichen Körper zurück. Ist dieser mehr als 30 m von dir entfernt oder tot, wenn du versuchst, zu ihm zurückzukehren, stirbst du. Befindet sich die Seele einer anderen Kreatur im Gefäß, wenn dieses zerstört wird, kehrt sie zurück in ihren Körper, sofern dieser am Leben ist und sich innerhalb von 30 m befindet. Ansonsten stirbt die Kreatur.

Wenn der Zauber endet, wird der Behälter zerstört.

## Magisches Geschoss

*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du erschaffst drei leuchtende Pfeile aus magischer Energie. Jeder Pfeil trifft eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, und fügt dem Ziel 1W4 +1 Energieschaden zu. Die Pfeile schlagen alle gleichzeitig ein und können auf eine oder mehrere Kreaturen losgeschickt werden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, erschaffst du für jeden Grad über den 1. hinaus einen weiteren Pfeil.

## Magische Waffe

*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst eine nicht-magische Waffe. Bis der Zauber endet, wird sie zu einer magischen Waffe mit einem Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder 5. Grades wirkst, steigt der Bonus auf +2, mit einem des 6. oder eines höheren Grades auf +3.

## Massen-Einflüsterung

*Verzauberung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, M (eine Schlangenzunge und entweder eine Honigwabe oder ein Tropfen süßes Öl)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Du formulierst eine Handlungsweise (in maximal ein oder zwei Sätzen) und bringst bis zu zwölf Kreaturen deiner Wahl auf magische Weise dazu, diese zu befolgen. Die Ziele müssen sich in Reichweite befinden, dich hören und verstehen können und du musst in der Lage sein, sie zu sehen.

Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind immun gegen diesen Effekt. Die Handlungsweise muss auf eine Art formuliert werden, die sinnvoll erscheint. Wenn du eine Kreatur aufforderst, sich zu erstechen, sich in einen Speer zu werfen, sich anzuzünden oder etwas anderes zu tun, das ihr schadet, beendet das den Zauber automatisch.

Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Misslingt dieser, folgt die betroffene Kreatur der beschriebenen Handlungsweise nach ihren Möglichkeiten. Dies macht die Kreatur entweder für die gesamte Wirkungsdauer oder bis die vorgegebene Handlungsweise abgeschlossen ist, in diesem Fall endet der Zauber vorzeitig.

Du kannst auch bestimmte Bedingungen festlegen, die während der Wirkungsdauer eine bestimmte Handlung auslösen. Beispielsweise könntest du einer Gruppe von Soldaten einflüstern, dass sie dem ersten Bettler, dem sie begegnet, ihr ganzes Geld schenkt. Wird die Bedingung nicht erfüllt, ehe der Zauber endet, führen die Ziele die Handlung nicht aus.

Wenn du oder einer deiner Gefährten ein Ziel verletzt, endet der Zauber für diese Kreatur.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, verlängert sich die

Wirkungsdauer: auf 10 Tage bei einem Zauberplatz des 7. Grades, auf 30 Tage bei einem des 8. Grades und auf 1 Jahr und 1 Tag bei einem des 9. Grades.

### Massen-Heilendes Wort
*Hervorrufung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Indem du magische Worte der Wiederherstellung rufst, erhalten bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl, die sich in Reichweite befinden und die du sehen kannst, Trefferpunkte zurück in Höhe von 1W4 + den Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigen die geheilten Trefferpunkte für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W4.

### Massen-Heilung
*Hervorrufung des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Eine Flutwelle heilender Energie geht von dir aus und schließt die Wunden verletzter Kreaturen in deiner Umgebung. Du stellst bis zu 700 Trefferpunkte wieder her, die du auf eine beliebige Anzahl von Kreaturen aufteilen kannst, die sich in Reichweite befinden und die du sehen kannst. Kreaturen, die von diesem Zauber betroffen sind, werden auch von allen Krankheiten geheilt sowie sämtlichen Effekten, die sie blind oder taub machen. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

### Massen-Wunden heilen
*Hervorrufung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Eine Woge heilender Energie entströmt einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Wähle bis zu sechs Kreaturen in einer Sphäre mit einem Radius von 9 m, die um den Zielpunkt zentriert ist. Jede Kreatur erhält Trefferpunkte zurück in Höhe von 3W8 + den Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, steigen die geheilten Trefferpunkte für jeden Grad über den 5. hinaus um 1W8.

### Melfs Säurepfeil
*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G, M (ein zerstoßenes Rhabarberblatt und der Magen einer Natter)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein schimmernder grüner Pfeil schießt auf ein Ziel in Reichweite zu und explodiert in einem Sprühregen aus Säure. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet es sofort 4W4 Säureschaden und 2W4 Säureschaden am Ende seines nächsten Zuges. Verfehlst du, spritzt genug Säure auf das Ziel, um die Hälfte des anfänglichen Schadens zu verursachen, ohne jedoch Schaden am Ende des nächsten Zuges zuzufügen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden (sowohl der anfängliche als auch der spätere) für jeden Grad über den 2. hinaus um 1W4.

### Metall erhitzen
*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Eisen und eine Flamme)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle einen verarbeiteten Gegenstand aus Metall, wie eine metallene Waffe oder eine schwere oder mittelschwere Rüstung, der sich in Reichweite befindet und den du sehen kannst. Du lässt den Gegenstand glühend heiß werden. Alle Kreaturen im physischen Kontakt mit dem Gegenstand erleiden 2W8 Feuerschaden, wenn du den Zauber wirkst. Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner Züge eine Bonusaktion verwenden, um den Schaden erneut zu verursachen.

Wenn eine Kreatur den Gegenstand trägt oder in der Hand hält und den Schaden erleidet, muss ihr ein Konstitutionsrettungswurf gelingen, damit sie ihn nicht fallenlässt (falls dies möglich ist). Lässt sie den Gegenstand nicht fallen, ist sie im Nachteil bei Angriffs- und Attributswürfen bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 2. hinaus um 1W8.

### Meteoritenschwarm
*Hervorrufung des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 1,5 km
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Lodernde Kugeln aus Feuer stürzen an vier verschiedenen Punkten zu Boden, die sich in Reichweite befinden und die du sehen kannst. Alle Kreaturen innerhalb einer Sphäre mit einem Radius von 12 m, die jeweils um einen der Punkte zentriert ist, müssen einen Geschicklichkeitswurf ablegen. Die Sphäre kann sich um Ecken ausbreiten. Bei einem Misserfolg erleidet das Ziel 20W6 Feuerschaden und 20W6 Wuchtschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur, die sich im Bereich von mehr als einer feurigen Explosion befindet, erleidet nur einmal Schaden.

Das Feuer beschädigt Gegenstände im Wirkungsbereich und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

### Mit Pflanzen sprechen
*Verwandlung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Radius von 9 m)
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 10 Minuten

Du erfüllst Pflanzen innerhalb von 9 m mit einem beschränkten Bewusstsein und Belebtheit, sodass sie in der Lage sind, mit dir zu kommunizieren und einfachen Anweisungen zu folgen. Du

kannst die Pflanzen über Ereignisse im Bereich des Zaubers befragen, Informationen über Kreaturen erhalten, die vorbeigekommen sind, oder Kenntnis über das Wetter und andere Umstände erlangen.

Es ist dir auch möglich, schwieriges Gelände, das durch Pflanzen bedingt ist (wie Dickicht und Unterholz), für die Wirkungsdauer in normales zu verwandeln. Gleichermaßen kannst du Pflanzen anweisen, Eindringlinge zu behindern, und so normales Gelände, in dem sich Pflanzen befinden, zu schwierigem machen.

Nach Maßgabe des SL könnten die Pflanzen auch andere Aufgaben für dich erfüllen. Der Zauber erlaubt es ihnen zwar nicht, sich zu entwurzeln und umherzulaufen, aber sie sind in der Lage, ihre Zweige, Ranken und Stiele frei zu bewegen. Befindet sich eine Pflanzenkreatur in der Umgebung, kann sie mit dir kommunizieren, als würdet ihr die gleiche Sprache sprechen, es ist dir jedoch nicht möglich, sie magisch zu beeinflussen.

Der Zauber kann Pflanzen, die mit *Verstricken* erschaffen wurden, dazu bringen, eine festgesetzte Kreatur freizugeben.

### Mit Stein verschmelzen

*Verwandlung des 3. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Auf magische Weise betrittst du einen steinernen Gegenstand oder eine Oberfläche, die groß genug ist, um deinen Körper aufzunehmen, und verschmilzt mit der gesamten Ausrüstung, die du trägst, für die Wirkungsdauer mit dem Stein. Du verwendest deine Bewegung und trittst an einem Punkt, den du berühren kannst, in den Gegenstand oder die Oberfläche. Solange du mit dem Stein verschmolzen bist, ist deine Anwesenheit mit nicht-magischen Sinnen in keinster Weise wahrnehmbar. Du selbst bemerkst zwar, wie Zeit vergeht, kannst aber nicht sehen, was draußen geschieht, und bist im Nachteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die du ablegst, um Geräusche von außerhalb zu hören. Innerhalb des Steins bist du in der Lage, Zauber auf dich selbst zu wirken. Es ist dir nicht möglich, dich zu bewegen, außer du nutzt deine Bewegung, um den Stein zu verlassen, wo du ihn betreten hast (was den Zauber beendet).

Geringer physischer Schaden am Stein verletzt dich nicht, sollte er aber zum Teil zerstört werden oder seine Form verändern (sodass du nicht mehr hineinpasst), wirst du aus dem Stein gestoßen und erleidest dabei 6W6 Wuchtschaden. Die vollständige Zerstörung des Steins (oder seine Verwandlung in eine andere Substanz) stößt dich ebenfalls aus diesem und fügt dir 50 Punkte Wuchtschaden zu. Wenn du aus dem Stein gestoßen wirst, fällst du liegend in einen nicht besetzten Bereich, der dem, wo du den Stein betreten hast, am nächsten ist.

### Mit Tieren sprechen

*Erkenntnismagie des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer erhältst du die Fähigkeit, Tiere zu verstehen und verbal mit ihnen zu kommunizieren. Das Wissen und das Bewusstsein vieler Tiere wird durch ihren Intelligenzwert beschränkt, sie sind jedoch immer in der Lage, Informationen über nahe Orte und Monster zu übermitteln sowie über das, was sie wahrnehmen können oder innerhalb des letzten Tages wahrgenommen haben. Nach Maßgabe des SL könntest du ein Tier auch überzeugen, dir einen kleinen Gefallen zu erweisen.

### Mit Toten sprechen

*Nekromantie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, G, M (brennender Weihrauch)
**Wirkungsdauer:** 10 Minuten

Du erfüllst einen Leichnam deiner Wahl in Reichweite mit dem Anschein von Leben und Intelligenz, sodass er Fragen beantworten kann, die du ihm stellst. Die Leiche muss noch einen Mund besitzen und darf nicht untot sein. Der Zauber scheitert, wenn die Leiche innerhalb der letzten 10 Tage bereits Ziel dieses Zaubers war.

Während der Wirkungsdauer kannst du dem Leichnam bis zu fünf Fragen stellen. Dieser besitzt nur das Wissen, das er zu Lebzeiten besaß, und kennt nur die Sprachen, die er sprechen konnte. Antworten sind für gewöhnlich kurz, rätselhaft oder sich wiederholend. Außerdem muss die Leiche dir nicht wahrheitsgemäß antworten, wenn du ihr feindlich gesonnen bist oder zu Lebzeiten warst und sie dich als ihren Feind erkennt. Dieser Zauber bringt die Seele der Kreatur nicht in ihren Körper zurück, nur ihren belebenden Geist. Somit kann der Leichnam keine neuen Informationen erhalten, versteht nichts, das seit seinem Tod geschehen ist, und kann keine Spekulationen über zukünftige Ereignisse äußern.

### Mondstrahl

*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (mehrere Samen eines Mondsamengewächses und ein Stück opaleszierender Feldspat)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein silbriger Strahl aus blassem Licht scheint in einem Zylinder mit 1,50 m Radius und 12 m Höhe auf die Erde. Der Zylinder ist um einen Punkt in Reichweite zentriert und für die Wirkungsdauer von dämmrigem Licht erfüllt. Wenn eine Kreatur das erste Mal in einem Zug den Bereich des Zaubers betritt oder ihren Zug dort beginnt, wird sie von geisterhaften Flammen eingehüllt, die brennende Schmerzen verursachen, und muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet das Ziel 2W10 gleißenden Schaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Ein Gestaltwandler ist bei diesem Rettungswurf im Nachteil. Misslingt er ihm, nimmt der Gestaltwandler seine ursprüngliche Form an und kann diese nicht verändern, bis er den Bereich des Zaubers verlässt.

In jedem deiner Züge, nachdem du den Zauber gewirkt hast, kannst du deine Aktion verwenden, um den Zylinder bis zu 18 m in eine beliebige Richtung zu bewegen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 2. hinaus um 1W10.

### Monster beherrschen

*Verzauberung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du versuchst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, unter deine Kontrolle zu bringen. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht für die Wirkungsdauer von dir

bezaubert zu sein. Kämpfen du oder deine Verbündeten gerade gegen die Kreatur, ist sie bei diesem Rettungswurf im Vorteil.

Solange die Kreatur von dir bezaubert ist und ihr euch auf derselben Existenzebene aufhaltet, verfügst du über eine telepathische Verbindung mit ihr. Diese kannst du verwenden, um der Kreatur Befehle zu erteilen (dazu musst du keine Aktion aufwenden), die sie nach ihren Möglichkeiten erfüllt. Du kannst ihr eine einfache, allgemeine Handlung befehlen, wie „Greife diese Kreatur an", „Lauf dort hinüber" oder „Hole diesen Gegenstand". Wenn die Kreatur den Befehl erfüllt hat und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich nur und versucht am Leben zu bleiben.

Du kannst deine Aktion verwenden, um eine vollständige und präzise Kontrolle über das Ziel zu erlangen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges führt die Kreatur nur die Aktionen aus, die du auswählst, und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst. Während dieser Zeit kannst du die Kreatur auch eine Reaktion verwenden lassen, musst jedoch dazu deine eigene Reaktion verbrauchen.

Immer wenn das Ziel Schaden erleidet, darf es einen neuen Weisheitsrettungswurf ablegen, um den Zauber abzuschütteln. Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Zauber.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, beträgt die Wirkungsdauer „Konzentration, bis zu 8 Stunden".

### Monster festhalten

*Verzauberung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht für die Wirkungsdauer gelähmt zu werden. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote. Am Ende jedes seiner Züge kann das Ziel einen weiteren Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 5. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Beim Wirken des Zaubers dürfen die Kreaturen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein.

### Mordenkainens Herrliches Herrenhaus

*Beschwörung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 90 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Miniaturportal aus Elfenbein, ein kleines Stück polierter Marmor und ein winziger Silberlöffel, wobei jeder Gegenstand mindestens 5 GM wert sein muss)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Du beschwörst eine extradimensionale Behausung, die sich in Reichweite befinden muss und die für die Wirkungsdauer bestehen bleibt. Du entscheidest, wo der Eingang zu der Behausung liegen soll. Dieser schimmert leicht und ist 1,50 m breit sowie 3 m hoch. Du und Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers festlegst, können die extradimensionale Behausung betreten, solange das als Eingang erscheinende Portal geöffnet ist. Dieses kannst du öffnen oder schließen, wenn du dich innerhalb von 9 m befindest. Solange das Portal geschlossen ist, ist es unsichtbar. Hinter dem Eingang befindet sich eine prachtvolle Vorhalle, von der zahlreiche Räume abgehen. Die Atmosphäre ist sauber, frisch und warm.

Beim Wirken des Zaubers kannst du eine beliebige Raumaufteilung erschaffen, solange die Behausung aus maximal 50 Würfeln besteht, die jeweils eine Kantenlänge von 3 m besitzen. Die Behausung ist so möbliert und dekoriert, wie du es möchtest. Es ist ausreichend Nahrung vorhanden, um ein Menü von neun Gängen für bis zu 100 Personen zu servieren. Ein Stab von 100 geisterhaften Dienern kümmert sich um alle, die eintreten. Du entscheidest, wie diese Diener aussehen und was sie tragen. Sie folgen jedem deiner Befehle.

Die Diener können jegliche Aufgabe erfüllen, die lebendige Diener erfüllen könnten, es ist ihnen jedoch nicht möglich, anzugreifen oder Aktionen auszuführen, die direkt einer anderen Kreatur schaden würde. Sie sind also in der Lage, Gegenstände zu holen, sauber zu machen und zu reparieren, Kleider zusammenzulegen, Feuer zu entzünden, Essen zu servieren, Wein einzuschenken und so weiter.

Die Diener können sich im Herrenhaus frei bewegen, es aber nicht verlassen. Möbel und andere Gegenstände, die durch diesen Zauber erschaffen werden, lösen sich in Rauchschwaden auf, wenn sie aus dem Herrenhaus entfernt werden. Endet der Zauber, werden alle Kreaturen im Inneren des extradimensionalen Raumes in einen offenen Bereich gestoßen, der dem Ausgang am nächsten ist.

### Mordenkainens Privates Heiligtum

*Bannmagie des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (ein dünnes Blech aus Blei, ein Stück undurchsichtiges Glas, ein Bausch Baumwolle oder Stoff und zerstoßener Crysolith)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Du machst einen Bereich in Reichweite auf magische Weise sicher. Der Bereich ist ein Würfel, der eine Kantenlänge zwischen 1,50 m und 30 m haben darf. Der Zauber bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, wenn du keine Aktion verwendest, um ihn aufzuheben.

Beim Wirken des Zaubers entscheidest du, welche Art von Sicherheit er bietet, wobei du beliebig viele der folgenden Eigenschaften auswählen kannst:

- Geräusche können nicht durch die Barriere am Rand des geschützten Bereichs dringen.
- Die Barriere des geschützten Bereichs erscheint dunkel und nebelig, sodass sie nicht mit Blicken durchdrungen werden kann (auch nicht mit Dunkelsicht).
- Sensoren, die von Erkenntniszaubern erschaffen werden, können nicht im geschützten Bereich erscheinen oder die Barriere an ihrem äußeren Rand passieren.
- Kreaturen in dem Bereich können nicht Ziel von Erkenntniszaubern werden.
- Nichts kann in den geschützten Bereich hinein oder hinaus teleportiert werden.
- Ebenenreisen sind innerhalb des geschützten Bereichs nicht möglich.

Wirkst du den Zauber für 1 Jahr jeden Tag an demselben Ort, wird der Effekt permanent.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, vergrößert sich die Kantenlänge des Würfels um 30 m für jeden Grad über den 4. hinaus. Somit könntest du einen Würfel mit einer Kantenlänge von 60 m beschützen, wenn du einen Zauberplatz des 5. Grades verbrauchst.



## Mordenkainens Schwert

*Hervorrufung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Miniaturschwert aus Platin mit Griff und Knauf aus Kupfer und Zinn im Wert von 250 GM)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine schwertförmige Fläche aus magischer Energie, die in Reichweite schwebt und die für die Wirkungsdauer bestehen bleibt.

Wenn das Schwert erscheint, kannst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen ein Ziel deiner Wahl ausführen, das sich innerhalb von 1,50 m um das Schwert befindet. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W10 Energieschaden.

Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner Züge eine Bonusaktion verwenden, um das Schwert bis zu 6 m zu einem Punkt zu bewegen, den du sehen kannst, und ein Ziel deiner Wahl anzugreifen.

## Mordenkainens Treuer Hund

*Beschwörung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G,M (eine winzige Silberpfeife, ein Stück Knochen und ein Faden)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Du beschwörst einen geisterhaften Wachhund in einem nicht besetzten Bereich, der sich in Reichweite befindet und den du sehen kannst. Der Wachhund bleibt bestehen, bis du eine Aktion verwendest, um ihn fortzuschicken, oder du dich mehr als 30 m von ihm entfernst.

Der Hund ist unsichtbar für alle Kreaturen mit Ausnahme von dir selbst und kann keinen Schaden erleiden. Wenn sich eine Kreatur der Größenkategorie klein oder größer dem Hund auf 9 m nähert, ohne das Passwort auszusprechen, das du beim Wirken des Zaubers festgelegt hast, beginnt der Hund laut zu bellen. Er sieht unsichtbare Kreaturen, kann auf die Ätherebene blicken und ignoriert Illusionen.

Zu Beginn eines jeden deiner Züge versucht der Hund, eine Kreatur im Umkreis von 1,50 m um sich zu beißen, die dir feindlich gesonnen ist. Der Angriffsbonus des Hundes entspricht dem Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs + deinem Übungsbonus. Bei einem Treffer verursacht er 4W8 Stichschaden.

## Nahrung und Wasser erschaffen

*Beschwörung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du erschaffst 45 Pfund Nahrung und 120 Liter Wasser auf dem Boden oder in Behältern in Reichweite. Diese Vorräte reichen aus, um fünfzehn humanoide Kreaturen oder fünf Reittiere für 24 Stunden zu ernähren. Die Nahrung ist ohne Geschmack, aber nahrhaft, und verdirbt, wenn sie nicht innerhalb von 24 Stunden gegessen wird. Das Wasser ist sauber und wird nicht verderben.

### Nahrung und Wasser reinigen
*Verwandlung des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Alle nicht-magischen Nahrungsmittel und Getränke in einer Sphäre mit einem Radius von 1,50 m, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, werden gereinigt und von Giften und Krankheiten befreit.

### Nebelschritt
*Beschwörung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du wirst kurz von einem silbrigen Nebel umgeben und teleportierst dich bis zu 9 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den du sehen kannst.

### Nebelwolke
*Beschwörung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du erschaffst eine Sphäre aus Nebel mit einem Radius von 6 m, die um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus, und ihr Bereich ist komplett verschleiert. Sie bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis ein mittelstarker oder stärkerer Wind (mindestens 15 km pro Stunde) den Nebel auflöst.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, vergrößert sich der Radius der Sphäre um 6 m für jeden Grad über den 1. hinaus.

### Notfall
*Hervorrufung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (eine kleine Statue von dir selbst aus Elfenbein und mit Edelsteinen verziert im Wert von mindestens 1.500 GM)
**Wirkungsdauer:** 10 Tage

Wähle einen Zauber des 5. oder eines niedrigeren Grades, den du wirken kannst, der einen Zeitaufwand von einer Aktion besitzt und der dich als Ziel haben kann. Du wirkst diesen Spruch (im Folgenden Notfallzauber genannt) gemeinsam mit *Notfall* und verbrauchst für beide Zauberplätze, allerdings tritt der Notfallzauber nicht in Kraft. Stattdessen setzt sein Effekt ein, wenn bestimmte Umstände eintreten, die du beim Wirken der beiden Zauber festlegst. Wirkst du *Notfall* beispielsweise zusammen mit *Wasser atmen*, kannst du bestimmen, dass *Wasser atmen* in Kraft tritt, wenn du in Wasser oder einer ähnlichen Flüssigkeit untergetaucht wirst. Der Notfallzauber wird augenblicklich ausgelöst, wenn die Umstände das erste Mal erfüllt werden, gleichgültig ob du es willst oder nicht. Danach endet *Notfall*.

Der Effekt des Notfallzaubers gilt ausschließlich für dich, selbst wenn er normalerweise auch andere Ziele betreffen könnte. Außerdem darf nur ein Notfallzauber auf einmal aktiv sein. Wenn du *Notfall* noch einmal wirkst, endet der Effekt des bisherigen Notfallzaubers. *Notfall* endet auch, wenn sich die Materialkomponenten nicht an deiner Person befinden.

### Nystuls Magische Aura
*Illusion des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein kleines Quadrat aus Seide)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Du berührst eine Kreatur oder einen Gegenstand und legst eine Illusion auf das Ziel, sodass Erkenntniszauber falsche Informationen über es vermitteln. Das Ziel kann eine bereitwillige Kreatur oder ein Gegenstand sein, der nicht von einer anderen Kreatur getragen oder in der Hand gehalten wird.

Wähle beim Wirken des Zaubers einen oder beide der folgenden Effekte, die für die Wirkungsdauer anhalten. Wenn du diesen Zauber für 30 Tage jeden Tag auf dieselbe Kreatur oder denselben Gegenstand wirkst und jedes Mal den gleichen Effekt nutzt, hält die Illusion an, bis sie gebannt wird.

***Falsche Aura:*** Du veränderst die Art, wie das Ziel für Zauber und magische Effekte erscheint, die magische Auren aufspüren (etwa *Magie entdecken*). Du kannst einen nicht-magischen Gegenstand als magischen erscheinen lassen, einen magischen als nicht-magischen oder die Aura eines magischen Gegenstands ändern, sodass er einer Magieschule deiner Wahl anzugehören scheint. Wenn du diesen Effekt auf einen Gegenstand wirkst, kannst du entscheiden, dass die Illusion von jeder Kreatur erkannt wird, die den Gegenstand in die Hand nimmt.

***Maskierung:*** Du beeinflusst, wie das Ziel von Zaubern und magischen Effekten wahrgenommen wird, die Kreaturentypen aufspüren (etwa das Göttliche Gespür des Paladins oder der Auslöser des Zaubers *Symbol*). Bestimme einen Kreaturentyp, und Zauber und andere magische Effekte behandeln das Ziel, als wäre es eine entsprechende Kreatur oder von dieser Gesinnung.

### Otilukes Frostsphäre
*Hervorrufung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 90 m
**Komponenten:** V, G, M (eine kleine Kugel aus Kristall)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Eine frostklirrende Kugel aus Kälte schießt aus deinen Fingerspitzen zu einem Punkt deiner Wahl in Reichweite, wo sie als Sphäre mit einem Radius von 18 m explodiert. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 10W6 Kälteschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Wenn die Kugel eine Fläche aus Wasser oder einer Flüssigkeit trifft, die größtenteils aus Wasser besteht (dazu gehören keine Wasserkreaturen), lässt sie diese in einem quadratischen Bereich mit 9 m Seitenlänge und einer Tiefe von 15 cm gefrieren. Das Eis bleibt für 1 Minute bestehen. Kreaturen, die an der Oberfläche des Wassers schwimmen, werden vom Eis gefangen. Eine gefangene Kreatur kann eine Aktion verwenden, um einen Stärkewurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber abzulegen. Bei einem Erfolg gelingt es ihr, sich zu befreien.

Wenn du möchtest, kannst du das Abfeuern der Kugel verzögern, nachdem du den Zauber gewirkt hast. In diesem Fall

erscheint eine kleine kühle Kugel, ungefähr von der Größe eines Schleudersteins, in deiner Hand. Zu jedem späteren Zeitpunkt kannst du oder eine Kreatur, der du die Kugel gibst, diese werfen (mit einer Reichweite von 12 m) oder mit einer Schleuder verschießen (mit der normalen Reichweite der Waffe). Die Kugel zerbricht, wenn sie aufschlägt, was den gleichen Effekt wie das normale Wirken des Zaubers auslöst. Du kannst die Kugel auch ablegen, ohne sie zu zerbrechen. Ist sie nach 1 Minute nicht zerbrochen, explodiert sie.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 6. hinaus um 1W6.

## Otilukes Unverwüstliche Sphäre

*Hervorrufung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein halbkreisförmiges Stück klaren Kristalls und eine entsprechende Halbkugel aus Gummiarabikum)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Sphäre aus schimmernder Energie umschließt eine Kreatur oder einen Gegenstand der Größenkategorie groß oder kleiner in Reichweite. Eine unwillige Kreatur muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer von der Sphäre umschlossen zu werden.

Weder physische Gegenstände noch magische Energie oder andere Zaubereffekte vermögen die Barriere zu durchdringen, nicht von außen und auch nicht von innen, eine Kreatur in der Sphäre kann jedoch normal atmen. Die Sphäre ist immun gegen alle Arten von Schaden, und Kreaturen oder Gegenstände in ihrem Inneren können von Angriffen oder Effekten, die von außerhalb kommen, nicht betroffen werden. Ebensowenig ist es der Kreatur im Inneren der Sphäre möglich, etwas außerhalb zu beeinflussen.

Die Sphäre ist gewichtslos und gerade groß genug, um die Kreatur oder den Gegenstand aufzunehmen. Eine umschlossene Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um sich gegen die Wand der Sphäre zu drücken und sich so mit ihrer halben Bewegungsrate rollend fortzubewegen. Gleichermaßen kann die Sphäre von anderen Kreaturen ins Rollen gebracht und bewegt werden, die sich außerhalb befinden.

Wird der Zauber *Auflösen* auf die Sphäre gewirkt, zerstört er sie, ohne etwas im Inneren zu beschädigen.

## Ottos Unwiderstehlicher Tanz

*Verzauberung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel beginnt auf absurde und belustigende Weise auf der Stelle zu tanzen, für die Wirkungsdauer wiegt es sich, tippt mit den Füßen und springt umher. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind immun gegen diesen Zauber.

Eine betroffene Kreatur muss ihre gesamte Bewegung zum Tanzen aufwenden, ohne sich von der Stelle zu bewegen, und ist im Nachteil bei Geschicklichkeitsrettungswürfen und Angriffswürfen. Solange das Ziel unter dem Effekt dieses Zaubers steht, sind andere Kreaturen im Vorteil bei Angriffen gegen es. Als Aktion kann eine tanzende Kreatur einen Weisheitsrettungswurf ablegen, um sich wieder unter Kontrolle zu bringen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

## Person beherrschen

*Verzauberung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst eine humanoide Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, unter deine Kontrolle zu bringen. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht für die Wirkungsdauer von dir bezaubert zu werden. Kämpfen du oder deine Verbündeten gerade gegen das Ziel, ist es bei diesem Rettungswurf im Vorteil.

Solange die Person von dir bezaubert ist und ihr euch auf derselben Existenzebene aufhaltet, verfügst du über eine telepathische Verbindung mit ihr. Diese kannst du verwenden, um der Person Befehle zu erteilen (dazu musst du keine Aktion aufwenden), die sie nach ihren Möglichkeiten erfüllt. Du kannst ihr eine einfache, allgemeine Handlung befehlen, wie „Greife diese Kreatur an", „Lauf dort hinüber" oder „Hole diesen Gegenstand". Wenn die Person den Befehl erfüllt hat und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich nur und versucht am Leben zu bleiben.

Du kannst deine Aktion verwenden, um eine vollständige und präzise Kontrolle über das Ziel zu erlangen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges führt die Person nur die Aktionen aus, die du auswählst, und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst. Während dieser Zeit kannst du die Person auch eine Reaktion verwenden lassen, musst jedoch dazu deine eigene Reaktion verbrauchen.

Immer wenn das Ziel Schaden erleidet, darf es einen neuen Weisheitsrettungswurf ablegen, um den Zauber abzuschütteln. Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Zauber.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, verlängert sich die Wirkungsdauer: auf „Konzentration, bis zu 10 Minuten" bei einem Zauberplatz des 6. Grades, auf „Konzentration, bis zu 1 Stunde" bei einem des 7. Grades und auf „Konzentration, bis zu 8 Stunden" bei einem des 8. Grades.

## Person bezaubern

*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du versuchst eine humanoide Kreatur zu bezaubern, die sich in Reichweite befindet und die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Kämpfen du oder deine Verbündeten gerade gegen das Ziel, ist es bei diesem Rettungswurf im Vorteil. Misslingt er, wird die betroffene Person von dir bezaubert, bis der Zauber endet oder du oder einer deiner Gefährten dem Ziel schadet. Für die Wirkungsdauer betrachtet dich die Person als freundschaftliche Bekanntschaft. Wenn der Zauber endet, wird dem Ziel bewusst, dass es von dir bezaubert wurde.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 1. hinaus eine weitere humanoide Kreatur als Ziel wählen. Beim Wirken des Zaubers dürfen die Kreaturen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein.

### Person festhalten
*Verzauberung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine humanoide Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht für die Wirkungsdauer gelähmt zu werden. Zu Beginn eines jeden seiner Züge kann das Ziel einen weiteren Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 2. hinaus eine weitere humanoide Kreatur als Ziel wählen. Beim Wirken des Zaubers dürfen die Kreaturen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein.

### Pfeilsalve beschwören
*Beschwörung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Geschoss oder eine Wurfwaffe)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du schleuderst eine nicht-magische Wurfwaffe oder schießt ein nicht-magisches Geschoss in die Luft und bestimmst einen Punkt innerhalb der Reichweite. Hunderte magische Kopien des Gegenstands fallen in einem Hagel von oben herab und verschwinden dann. Jede Kreatur innerhalb eines Zylinders mit 12 m Radius und 6 m Höhe, zentriert um den Zielpunkt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 8W8 Schaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Der Schadenstyp entspricht dem des als Materialkomponente verwendeten Gegenstands.

### Pfeilspalier
*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 1,50 m
**Komponenten:** V, G, M (vier oder mehr Pfeile oder Bolzen)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Du steckst vier nicht-magische Pfeile oder Armbrustbolzen in Reichweite in den Boden und legst Magie auf sie, um einen Bereich zu schützen. Bewegt sich während der Wirkungsdauer eine Kreatur außer dir das erste Mal auf 9 m oder näher an die Geschosse heran oder beendet ihren Zug dort, schießt eins der Geschosse auf die Kreatur zu. Misslingt dieser ein Geschicklichkeitsrettungswurf, erleidet sie 1W6 Schaden. Der Pfeil oder Bolzen wird dabei zerstört. Der Zauber endet, wenn keine Geschosse mehr übrig sind.

Wenn du den Zauber wirkst, kannst du Kreaturen festlegen, die den Effekt nicht auslösen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 2. hinaus zwei weitere Geschosse verzaubern.

### Pflanzentor
*Beschwörung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Dieser Zauber erschafft ein magisches Band zwischen einer unbeweglichen Pflanze der Größenkategorie groß oder größer in Reichweite und einer anderen Pflanze in beliebiger Entfernung auf derselben Existenzebene. Du musst die Zielpflanze gesehen oder mindestens einmal zuvor berührt haben. Für die Wirkungsdauer kann jede Kreatur in die verzauberte Pflanze hineinsteigen und aus der Zielpflanze wieder hinaus, indem sie 1,50 m Bewegungsrate aufwendet.

### Pflanzenwachstum
*Verwandlung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion oder 8 Stunden
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Dieser Zauber kanalisiert Lebenskraft in die Pflanzen eines bestimmten Bereichs. Es gibt zwei mögliche Anwendungen für diesen Zauber, die entweder unmittelbare oder langfristige Effekte haben.

Wenn du diesen Zauber mit einer Aktion wirkst, wähle einen Punkt in Reichweite. Alle normalen Pflanzen in einem Radius von 30 m um diesen Punkt beginnen zu wachsen und zu wuchern. Eine Kreatur, die sich durch diesen Bereich bewegt, muss für jeweils 30 cm, die sie zurücklegen will, 1,20 m Bewegungsrate aufwenden. Du kannst bestimmen, dass ein oder mehrere Gebiete beliebiger Größe im Bereich des Zaubers nicht betroffen sind.

Wenn du den Zauber über 8 Stunden wirkst, machst du das Land fruchtbar und ertragreich. Alle Pflanzen in einem Radius von 750 m um einen Punkt in Reichweite erzeugen für 1 Jahr doppelt so viel Nahrung wie gewöhnlich, wenn sie geerntet werden.

### Rarys Telepathisches Band
*Erkenntnismagie des 5. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (Stücke von Eierschalen von zwei unterschiedlichen Arten von Kreaturen)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du erschaffst ein telepathisches Band zwischen bis zu acht bereitwilligen Kreaturen deiner Wahl in Reichweite. Dieses verbindet sie für die Wirkungsdauer geistig miteinander. Kreaturen mit Intelligenz 2 oder niedriger werden von diesem Zauber nicht betroffen.

Bis der Zauber endet, sind die Ziele in der Lage, telepathisch miteinander zu kommunizieren, gleichgültig ob sie eine gemeinsame Sprache sprechen oder nicht. Die Kommunikation ist auf jede Entfernung möglich, reicht allerdings nicht bis auf andere Existenzebenen.

### Rascher Rückzug
*Verwandlung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Dieser Zauber erlaubt es dir, dich mit unglaublicher Geschwindigkeit zu bewegen. Wenn du diesen Zauber wirkst sowie als Bonusaktion in jedem deiner folgenden Züge, bis der Zauber endet, kannst du die Spurtaktion verwenden.



## Redegewandtheit

*Verwandlung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Bis der Zauber endet, kannst du beim Ablegen von Charismawürfen dein Würfelergebnis durch eine 15 ersetzen. Außerdem verleiht dir der Zauber eine derartige Eloquenz, dass deine Lügen nicht aufgedeckt werden können. Selbst Magie, die herausfinden soll, ob du die Wahrheit sagst, kommt immer zu dem Schluss, dass du ehrlich bist.

## Regenbogenspiel

*Hervorrufung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Kegel von 18 m)
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Sieben Strahlen aus Licht schießen aus deiner Hand. Jeder Strahl leuchtet in einer unterschiedlichen Farbe und besitzt eine andere Macht und einen anderen Zweck. Alle Kreaturen innerhalb eines Kegels von 18 m müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Würfle für jedes Ziel mit einem W8, um zu bestimmen, welche Farbe es trifft und welchem Effekt es unterliegt.

***1. Rot:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***2. Orange:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Säureschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***3. Gelb:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Blitzschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***4. Grün:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Giftschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***5. Blau:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Kälteschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***6. Indigo:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel festgesetzt. Es muss dann am Ende eines jeden seiner Züge einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei drei Erfolgen endet der Zauber. Misslingen hingegen drei Rettungswürfe, wird das Ziel dauerhaft in Stein verwandelt und unterliegt dem Zustand versteinert. Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht direkt aufeinanderfolgen. Notiere dir die entsprechende Anzahl, bis der Schwellenwert von drei in einer Art erreicht ist.

***7. Violett:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel blind. Es muss dann zu Beginn deines nächsten Zuges einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg endet die Blindheit. Misslingt der Rettungswurf, wird die Kreatur auf eine andere Existenzebene nach Wahl des SL verbannt und ist nicht mehr blind. (Für gewöhnlich wird eine Kreatur, die sich auf einer Ebene befindet, die nicht ihre Heimat ist, nach Hause gebracht, während andere Kreaturen üblicherweise auf die Astral- oder Ätherebene transportiert werden.)

***8. Speziell:*** Das Ziel wird von zwei Strahlen getroffen. Bestimme mit einem W8 zufällig zwei Farben (falls du eine 8 würfelst, wiederhole den Wurf).

## Regenbogenwand

*Bannmagie des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 10 Minuten

Du erschaffst eine schimmernde, mehrfarbige Barriere aus Licht, die um einen Punkt in Reichweite zentriert ist, den du sehen kannst. Die Barriere hat die Form einer senkrechten Wand von bis zu 27 m Länge, 9 m Höhe und 2,5 cm Dicke. Alternativ kannst du die Barriere als Sphäre mit bis zu 9 m Durchmesser formen, die um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Barriere bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Wenn du sie so positionierst, dass sie einen Bereich schneidet, der von einer Kreatur besetzt ist, misslingt der Zauber und deine Aktion und der Zauberplatz sind vergeudet.

Die Barriere strahlt innerhalb von 30 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 30 m dämmriges Licht aus. Du und Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, können die Barriere durchqueren und sich ohne Schaden in ihrer Nähe aufhalten. Bewegt sich eine andere Kreatur, die die Barriere sehen kann, bis auf 6 m oder näher an diese heran oder beginnt ihren Zug dort, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird sie für 1 Minute blind.

Die Barriere besteht aus sieben Schichten, die jeweils eine andere Farbe besitzen. Wenn eine Kreatur versucht, durch die Barriere zu greifen oder zu gehen, muss sie jede Schicht einzeln überwinden, bis sie das Innere der Barriere erreicht. Für jede Schicht muss der Kreatur ein Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen, um nicht die unten beschriebenen Effekte zu erleiden.

Die Wand kann zerstört werden, eine Schicht nach der anderen (von der roten zur violetten), auf eine Weise, die von der Farbe der Schicht abhängt (siehe unten). Sobald eine Schicht zerstört ist, bleibt sie es für die Wirkungsdauer des Zaubers. Der Zauber *Antimagisches Feld* hat keinen Effekt auf die Barriere und *Magie bannen* kann nur die violette Schicht beeinflussen.

***1. Rot:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Solange diese Schicht existiert, können nicht-magische Fernkampfangriffe die Barriere nicht durchdringen. Die Schicht wird durch mindestens 25 Punkte Kälteschaden zerstört.

***2. Orange:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Säureschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Solange diese Schicht existiert, können magische Fernkampfangriffe die Barriere nicht durchdringen. Die Schicht wird durch einen starken Wind zerstört.

***3. Gelb:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Blitzschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Die Schicht wird durch mindestens 60 Punkte Energieschaden zerstört.

***4. Grün:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Giftschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Der Zauber *Wände passieren* oder ein anderer Spruch des gleichen oder eines höheren Grades, der ein Portal auf einer festen Oberfläche erzeugen kann, zerstört diese Schicht.

***5. Blau:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Kälteschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Die Schicht wird durch mindestens 25 Punkte Feuerschaden zerstört.

***6. Indigo:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur festgesetzt. Sie muss dann am Ende eines jeden ihrer Züge einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei drei Erfolgen endet der Zauber. Misslingen hingegen drei Rettungswürfe, wird

die Kreatur dauerhaft in Stein verwandelt und unterliegt dem Zustand versteinert. Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht direkt aufeinanderfolgen. Notiere dir die entsprechende Anzahl, bis der Schwellenwert von drei in einer Art erreicht ist.

Solange diese Schicht existiert, können keine Zauber durch die Barriere gewirkt werden. Die Schicht wird von hellem Licht zerstört, das durch den Zauber *Tageslicht* oder einen ähnlichen Spruch des gleichen oder eines höheren Grades erzeugt wird.

***7. Violett:*** Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Kreatur blind. Sie muss dann zu Beginn deines nächsten Zuges einen Weisheitsrettungswurf durchführen. Bei einem Erfolg endet die Blindheit. Misslingt der Rettungswurf, wird die Kreatur auf eine andere Existenzebene nach Wahl des SL verbannt und ist nicht mehr blind. (Für gewöhnlich wird eine Kreatur, die sich auf einer Ebene befindet, die nicht ihre Heimat ist, nach Hause gebracht, während andere Kreaturen üblicherweise auf die Astral- oder Ätherebene transportiert werden.)

Diese Schicht wird von dem Zauber *Magie bannen* zerstört oder einem ähnlichen Spruch des gleichen oder eines höheren Grades, der Zauber und magische Effekte aufheben kann.

### Regeneration

*Verwandlung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Gebetsrad und Weihwasser)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur und regst ihre natürliche Heilung an. Das Ziel erhält 4W8 + 15 Trefferpunkte zurück. Für die Wirkungsdauer des Zaubers erhält das Ziel außerdem 1 Trefferpunkt zu Beginn eines jeden seiner Züge zurück (10 Trefferpunkte pro Minute).

Abgetrennte Gliedmaßen (Finger, Beine und so weiter) werden nach 2 Minuten wiederhergestellt. Hältst du eine abgetrennte Gliedmaße an den Stumpf, lässt der Zauber sie sofort wieder anwachsen.

### Reittier finden

*Beschwörung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du beschwörst einen Geist, der die Gestalt eines ungewöhnlich intelligenten, starken und loyalen Reittieres annimmt, und erschaffst ein langfristiges Band mit ihm. Das Reittier erscheint in einem nicht besetzten Bereich in Reichweite. Es hat eine der folgenden Gestalten deiner Wahl: Streitross, Pony, Kamel, Elch oder Dogge (dein SL könnte erlauben, dass das Reittier in einer anderen Gestalt erscheint). Das Reittier besitzt die Spielwerte der ausgewählten Gestalt, ist jedoch ein himmlisches Wesen, ein Feenwesen oder ein Unhold (deine Wahl). Verfügt die gewählte Gestalt über einen Intelligenzwert von 5 oder niedriger, erhöht sich dieser auf 6. Außerdem versteht dein Reittier eine Sprache deiner Wahl, die du sprechen kannst.

Das instinktive Band zwischen deinem Reittier und dir erlaubt es euch, als perfekte Einheit zu kämpfen. Solange du auf deinem Reittier sitzt, kannst du entscheiden, dass von dir gewirkte Zauber, die nur dich selbst betreffen, auch auf dein Reittier einen Effekt haben.

Sinken die Trefferpunkte des Reittieres auf 0, verschwindet es und lässt keine physische Form zurück. Du kannst dein Reittier auch jederzeit als Aktion fortschicken. In beiden Fällen beschwörst du dasselbe Reittier, wenn du den Zauber erneut wirkst, und es verfügt wieder über die maximale Anzahl Trefferpunkte.

Solange sich dein Reittier innerhalb von 1,5 km befindet, könnt ihr telepathisch miteinander kommunizieren.

Es ist dir nicht möglich, mehr als ein einziges solches Reittier mit diesem Zauber an dich zu binden.

### Resistenz

*Zaubertrick der Bannmagie*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Miniaturumhang)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Einmal während der Wirkungsdauer kann das Ziel mit einem W4 würfeln und das Ergebnis auf einen Rettungswurf seiner Wahl addieren. Es kann sich vor oder nach dem Rettungswurf entscheiden, den Würfel einzusetzen. Anschließend endet der Zauber.

### Rieseninsekt

*Verwandlung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer verwandelst du bis zu zehn Tausendfüßler, drei Spinnen, fünf Wespen oder einen Skorpion in Reichweite in riesige Versionen ihrer natürlichen Gestalt. Ein Tausendfüßler wird zu einem Riesentausendfüßler, eine Spinne zu einer Riesenspinne, eine Wespe zu einer Riesenwespe und ein Skorpion zu einem Riesenskorpion.

Alle Kreaturen folgen deinen verbalen Befehlen. Im Kampf handeln sie in jeder Runde während deines Zuges. Der SL hat die Spielwerte für diese Kreaturen zur Verfügung und wickelt ihre Aktionen und Bewegungen ab.

Ihre riesenhafte Größe behalten die Kreaturen, bis der Zauber endet, sie auf 0 Trefferpunkte reduziert werden oder du eine Aktion aufwendest, um den Effekt aufzuheben.

Der SL könnte dir erlauben, ein anderes Ziel auszuwählen. Entscheidest du dich zum Beispiel für eine Biene, könnte die Riesenversion die gleichen Spielwerte besitzen wie eine Riesenwespe.

### Rindenhaut

*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine Handvoll Eichenrinde)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Bis der Zauber endet, wird die Haut des Ziels rau und rindenartig. Die RK der Kreatur kann nicht weniger als 16 betragen, gleich welche Art von Rüstung sie trägt.

### Rückruf

*Beschwörung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 1,50 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du und bis zu fünf bereitwillige Kreaturen innerhalb von 1,50 m werden augenblicklich zu einer vorher festgelegten Zuflucht transportiert. Du und alle Kreaturen, die mit dir teleportiert

werden, erscheinen im nächsten nicht besetzten Bereich zu dem Punkt, den du beim Vorbereiten der Zuflucht bestimmt hast (siehe unten). Wenn du diesen Zauber wirkst, ohne zuvor eine Zuflucht vorbereitet zu haben, hat er keinen Effekt.

Du bestimmst eine Zuflucht, indem du diesen Zauber an einem Ort wie einem Tempel wirkst, der deiner Gottheit geweiht oder stark mit ihr verbunden ist. Wenn du versuchst, den Zauber auf diese Weise in einem Bereich zu wirken, der nicht deiner Gottheit geweiht ist, hat er keinen Effekt.

### Rüstung von Agathys

*Bannmagie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (ein Becher Wasser)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Schützende magische Energie umgibt dich, die sich als geisterhafter Frost manifestiert, der dich und deine Ausrüstung bedeckt. Du erhältst für die Wirkungsdauer 5 temporäre Trefferpunkte. Wenn dich eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff trifft, während du über diese Trefferpunkte verfügst, erleidet die Kreatur 5 Kälteschaden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigen sowohl die temporären Trefferpunkte als auch der Kälteschaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 5.

### Sagenkunde

*Erkenntnismagie des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (Weihrauch im Wert von mindestens 250 GM, der beim Wirken des Zaubers verbraucht wird, und vier Elfenbeinstücke jeweils im Wert von mindestens 50 GM)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Benenne oder beschreibe eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand. Der Zauber erfüllt deinen Verstand mit einer kurzen Zusammenfassung des bedeutenden Wissens über die ausgewählte Sache. Die Kunde könnte aus aktuellen Geschichten, vergessenen Erzählungen oder sogar geheimem Wissen bestehen, das niemals allgemein bekannt war. Wenn die Sache, die du ausgewählt hast, nicht von legendärer Bedeutung ist, erhältst du keine Informationen. Je mehr Informationen du bereits über die Sache zur Verfügung hast, umso präziser und detaillierter ist das Wissen, das du erhältst.

Die Informationen, die dir zuteil werden, sind korrekt, könnten aber in bildhafte Sprache gehüllt sein. Wenn du beispielsweise eine geheimnisvolle magische Axt vor dir hast, könnte der Zauber dir Folgendes vermitteln: „Wehe dem Übeltäter, der die Axt berührt, denn selbst der Schaft zerschneidet die Hand der Bösen. Nur ein wahres Kind des Steins, Jünger und Schützling von Moradin, vermag die wahre Macht der Axt zu erwecken, und nur mit dem heiligen Wort *Rudnogg* auf den Lippen."

### Sanfte Ruhe

*Nekromantie des 2. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Salz und eine Kupfermünze auf jedem Auge der Leiche, die für die Wirkungsdauer dort verbleiben müssen)
**Wirkungsdauer:** 10 Tage



Du berührst einen Leichnam oder andere sterbliche Überreste. Für die Wirkungsdauer ist das Ziel vor Verfall geschützt und kann nicht untot werden. Dieser Zauber verlängert auch die Zeit, in der eine Wiederbelebung des Ziels möglich ist, da die Tage unter dem Einfluss des Effekts nicht als verstrichene Zeit gelten in Bezug auf Zauber wie *Tote erwecken*.

### Säurespritzer

*Zaubertrick der Beschwörung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du schleuderst eine Blase aus Säure. Wähle eine sichtbare Kreatur in Reichweite oder zwei sichtbare Kreaturen in Reichweite, die nicht weiter als 1,50 m voneinander entfernt sind. Ein Ziel muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen, sonst erleidet es 1W6 Säureschaden.

Der Schaden dieses Zaubers steigt jeweils um 1W6 bei Erreichen der 5. (2W6), 11. (3W6) und 17. Stufe (4W6).

### Schauriger Strahl

*Zaubertrick der Hervorrufung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein Strahl aus knisternder Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet es 1W10 Energieschaden.

Der Zauber erschafft mehr als einen Strahl, wenn du höhere Stufen erreichst: zwei Strahlen auf der 5. Stufe, drei Strahlen auf der 11. Stufe und vier Strahlen auf der 17. Stufe. Du kannst die Strahlen auf dasselbe oder unterschiedliche Ziele lenken. Mache einen eigenständigen Angriffswurf für jeden Strahl.

### Scheingelände

*Illusion des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** 90 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stein, ein Zweig und ein Stück einer grünen Pflanze)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Du lässt das natürliche Gelände innerhalb eines Würfels mit 45 m Kantenlänge wie eine andere Art von natürlichem Gelände aussehen, klingen und riechen. Offene Felder oder eine Straße können wirken wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Erdspalte oder eine andere Art von schwierigem oder unpassierbarem Gelände. Ein Tümpel kann erscheinen wie eine grüne Wiese, ein Abhang wie ein sanftes Gefälle oder eine mit Felsen übersäte Schlucht wie eine breite, flache Straße.

Bauwerke, Ausrüstung und Kreaturen im Bereich des Zaubers werden dabei nicht verändert. Ebenso bleiben die tastbaren Eigenschaften des Geländes gleich, sodass Kreaturen, die in den Bereich eindringen, die Illusion schnell durchschauen werden. Ist der Unterschied bei einer Berührung nicht offensichtlich, kann eine Kreatur die Illusion genau untersuchen. Legt sie einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ab, durchschaut sie die Täuschung. Eine Kreatur, die erkennt, dass es sich um eine Illusion handelt, sieht diese als vages Bild, das über dem eigentlichen Gelände liegt.

### Schild

*Bannmagie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Reaktion, die du ausführst, wenn du von einem Angriff getroffen oder Ziel des Zaubers *Magisches Geschoss* wirst
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Eine unsichtbare Barriere aus magischer Energie erscheint und schützt dich. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges hast du einen Bonus von +5 auf deine RK, auch gegen den auslösenden Angriff, und erleidest keinen Schaden durch den Zauber *Magisches Geschoss*.

### Schild des Glaubens

*Bannmagie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kleines Pergament mit heiligem Text)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Ein schimmerndes Feld erscheint und umhüllt eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite. Es gewährt ihr für die Wirkungsdauer einen Bonus von +2 auf die RK.

### Schlaf

*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Sand, Rosenblüten oder eine Grille)
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Dieser Zauber versetzt Kreaturen in magischen Schlaf. Würfle mit 5W8, das Ergebnis ist die Gesamtzahl von Trefferpunkten an Kreaturen, die dieser Zauber beeinflussen kann. Kreaturen innerhalb von 6 m um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite werden betroffen, in aufsteigender Reihenfolge nach ihren aktuellen Trefferpunkten (bewusstlose Kreaturen werden ignoriert).

Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten werden alle Kreaturen, die von diesem Zauber betroffen werden, für die Wirkungsdauer bewusstlos. Die Bewusstlosigkeit endet auch, wenn der Schlafende Schaden erleidet oder eine andere Kreatur ihn als Aktion schüttelt oder ohrfeigt, um ihn zu wecken. Ziehe die Trefferpunkte der Kreatur von der erwürfelten Gesamtsumme ab, ehe du mit der nächsten Kreatur mit den niedrigsten Trefferpunkten fortfährst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen gleich oder niedriger sein als die verbleibende Gesamtsumme, damit sie betroffen wird.

Untote und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind von diesem Zauber nicht betroffen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, würfelst du zusätzlich mit 2W8 für jeden Grad über den 1. hinaus.

### Schlingranke

*Beschwörung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du beschwörst eine Ranke, die aus dem Boden in einem nicht besetzten Bereich deiner Wahl wächst, der sich in Reichweite

befindet und den du sehen kannst. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du die Ranke eine Kreatur innerhalb von 9 m um sie angreifen lassen. Du musst die Kreatur sehen können. Dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen, um nicht 6 m in Richtung der Ranke gezogen zu werden.

Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner Züge als Bonusaktion die Ranke dieselbe Kreatur oder eine andere angreifen lassen.

### Schmieren

Beschwörung des 1. Grades

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Schweineschwarte oder Butter)
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Schmieriges Fett bedeckt den Boden in einem quadratischen Bereich mit 3 m Seitenlänge, zentriert um einen Punkt in Reichweite, und macht diesen für die Wirkungsdauer zu schwierigem Gelände.

Wenn die Schmiere erscheint, muss jeder Kreatur, die in dem Bereich steht, ein Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen, um nicht zu Boden zu fallen und den Zustand liegend zu erhalten. Eine Kreatur, die den Bereich betritt oder ihren Zug dort beendet, muss ebenfalls einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen oder fällt zu Boden und gilt als liegend.

### Schneesturm

*Beschwörung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G, M (einige Tropfen Wasser und eine Prise Staub)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Bis der Zauber endet, fallen in einem Zylinder mit 6 m Radius und 12 m Höhe eisiger Regen und Schnee vom Himmel. Der Zylinder ist um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert. Der Bereich ist komplett verschleiert und offene Flammen erlöschen in ihm. Der Boden wird von rutschigem Schlamm bedeckt, sodass er zu schwierigem Gelände wird. Wenn eine Kreatur den Bereich das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg stürzt sie und erhält den Zustand liegend.

Wenn eine Kreatur ihren Zug im Bereich des Sturms beginnt und sich auf einen Zaubers konzentriert, muss sie einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen, um nicht die Konzentration zu verlieren.

### Schneller Köcher

*Verwandlung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Köcher mit mindestens einem Geschoss)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erfüllst deinen Köcher mit Magie, sodass er einen endlosen Vorrat nicht-magischer Geschosse erschafft, die in deine Hand zu springen scheinen, wenn du danach greifst.

Für die Wirkungsdauer kannst du in jedem deiner Züge eine Bonusaktion verwenden, um zwei Angriffe mit einer Waffe auszuführen, die Geschosse aus dem Köcher verwendet. Bei jedem solchen Fernkampfangriff ersetzt dein Köcher magisch das Geschoss, das du verbraucht hast, mit einem identischen nicht-magischen Geschoss. Jegliche Geschosse, die durch diesen Zauber erschaffen werden, zerfallen nach Beenden des Spruchs. Ist der Köcher nicht mehr in deinem Besitz, endet der Zauber.

### Schockgriff

*Zaubertrick der Hervorrufung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Blitze springen aus deinen Händen und versetzen einer Kreatur, die du berührst, einen Schock. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel durch. Du bist im Vorteil bei diesem Angriffswurf, wenn das Ziel eine Rüstung trägt, die aus Metall besteht. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 Blitzschaden und kann bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine Reaktionen durchführen.

Der Schaden dieses Zaubers steigt jeweils um 1W8 bei Erreichen der 5. (2W8), 11. (3W8) und 17. Stufe (4W8).

### Schusshagel beschwören

*Beschwörung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Kegel von 18 m)
**Komponenten:** V, G, M (ein Geschoss oder eine Wurfwaffe)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du wirfst eine nicht-magische Waffe oder feuerst ein nicht-magisches Geschoss ab und erschaffst auf magische Weise eine Vielzahl identischer Waffen, die in einem Kegel nach vorn schießen und dann verschwinden. Alle Kreaturen innerhalb eines Kegels von 18 m müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 3W8 Schaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Der Schadenstyp entspricht dem des als Komponente verwendeten Gegenstands.

### Schutz vor Energie

*Bannmagie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer besitzt die bereitwillige Kreatur, die du berührst, eine Resistenz gegen eine der folgenden Schadensarten deiner Wahl: Blitz, Feuer, Kälte, Säure oder Schall.

### Schutz vor Gift

*Bannmagie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur. Wenn sie vergiftet ist, neutralisierst du das Gift. Ist das Ziel von mehr als einem Gift betroffen, neutralisierst du eins, von dessen Präsenz du weißt, oder ein zufälliges.

Für die Wirkungsdauer ist das Ziel im Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand vergiftet und besitzt eine Resistenz gegen Giftschaden.

## Schutz vor Gut und Böse
*Bannmagie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Weihwasser oder Silber- und Eisenpulver, das beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis der Zauber endet, wird eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, vor bestimmten Arten von Kreaturen geschützt: Aberrationen, himmlische Wesen, Elementare, Feenwesen, Unholde und Untote.

Der Schutz bietet mehrere Vorteile. Kreaturen der genannten Arten sind im Nachteil bei Angriffswürfen gegen das Ziel. Außerdem kann dieses nicht von ihnen bezaubert, verängstigt oder durch sie besessen werden. Wenn das Ziel bereits von einer solchen Kreatur bezaubert, verängstigt oder durch sie besessen ist, ist es im Vorteil bei jedem neuen Rettungswurf gegen den relevanten Effekt.

## Schützendes Band
*Bannmagie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Paar Platinringe im Wert von jeweils 50 GM, die du und das Ziel für die Wirkungsdauer tragen müssen)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Dieser Zauber schützt eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, und erschafft für die Wirkungsdauer eine magische Verbindung zwischen dir und dem Ziel. Solange sich das Ziel innerhalb von 18 m befindet, erhält es einen Bonus von +1 auf die RK und Rettungswürfe sowie eine Resistenz gegen alle Schadensarten. Allerdings erleidest du jedes Mal, wenn dem Ziel Schaden zugefügt wird, die gleiche Menge an Schaden. Der Zauber endet, wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert wirst oder du und das Ziel weiter als 18 m voneinander entfernt seid. Er endet auch, wenn der Spruch erneut auf einen der beiden Beteiligten gewirkt wird. Du kannst den Zauber als Aktion aufheben.

## Schutzgeister
*Beschwörung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Radius von 4,50 m)
**Komponenten:** V, G, M (ein heiliges Symbol)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du rufst Geister herbei, die dich beschützen und für die Wirkungsdauer innerhalb von 4,50 m um dich herumhuschen. Wenn du guter oder neutraler Gesinnung bist, erscheint ihre Gestalt engelsgleich oder feenartig (deine Wahl). Wenn du böser Gesinnung bist, wirken sie wie geisterhafte Unholde.

Beim Wirken des Zaubers kannst du eine beliebige Anzahl von Kreaturen wählen, die du sehen kannst. Diese werden nicht von dem Zauber betroffen. Die Bewegungsrate aller anderen Kreaturen ist im Bereich des Zaubers halbiert. Betritt eine solche Kreatur den Bereich das erste Mal in einem Zug oder beginnt ihn dort, muss sie einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 3W8 gleißenden Schaden (wenn du guter oder neutraler Gesinnung bist) oder 3W8 nekrotischen Schaden (wenn du böser Gesinnung bist). Gelingt der Rettungswurf, erleidet die Kreatur den halben Schaden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W8.

## Schutzhülle gegen Lebendes
*Bannmagie des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Radius von 3 m)
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine schimmernde Barriere umgibt dich für die Wirkungsdauer in einem Radius von 3 m. Sie bewegt sich mit dir als Mittelpunkt fort und hält Kreaturen mit Ausnahme von Untoten und Konstrukten auf Abstand.

Die Barriere erlaubt es betroffenen Kreaturen nicht, durch sie zu schreiten oder zu greifen. Sie verhindert jedoch weder, dass Zauber durch sie gewirkt werden, noch hält sie Fernkampfangriffe oder Waffen mit Reichweite auf.

Bewegst du dich auf eine Weise, die dafür sorgt, dass betroffene Kreaturen zwangsweise die Barriere passieren, endet der Zauber.

## Schutzkreis
*Bannmagie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, G, M (Weihwasser sowie Silber- und Eisenpulver im Wert von mindestens 100 GM, das beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du erschaffst einen Zylinder aus magischer Energie mit 3 m Radius und 6 m Höhe, zentriert um einen Punkt auf dem Boden, der sich in Reichweite befindet und den du sehen kannst. Leuchtende Runen erscheinen, wo der Zylinder den Boden oder andere Oberflächen berührt.

Wähle eine oder mehrere der folgenden Arten von Kreaturen: Elementare, Feenwesen, himmlische Wesen, Unholde oder Untote. Der Kreis beeinflusst Kreaturen des gewählten Typs auf die folgende Weise:

- Die Kreatur kann den Bereich des Zaubers nicht freiwillig auf nicht-magische Weise betreten. Versucht die Kreatur, mittels Teleportation oder Ebenenreisen in den Zylinder einzudringen, muss ihr zunächst ein Charismarettungswurf gelingen.
- Die Kreatur ist im Nachteil bei Angriffswürfen gegen Ziele innerhalb des Zylinders.
- Ziele innerhalb des Zylinders können von der Kreatur nicht bezaubert, verängstigt oder durch sie besessen werden.

Beim Wirken dieses Zaubers kannst du festlegen, dass die Magie des Kreises umgekehrt funktioniert, sodass Kreaturen des ausgewählten Typs den Zylinder nicht verlassen können und Ziele außerhalb geschützt sind.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, verlängert sich die Wirkungsdauer für jeden Grad über den 3. hinaus um 1 Stunde.

## Schwache Elementare beschwören
*Beschwörung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst Elementare, die in nicht besetzten Bereichen in Reichweite erscheinen, die du sehen kannst. Wähle aus den folgenden Möglichkeiten, was erscheint:

- ein Elementar mit Herausforderungsgrad 2 oder weniger
- zwei Elementare mit Herausforderungsgrad 1 oder weniger
- vier Elementare mit Herausforderungsgrad 1/2 oder weniger
- acht Elementare mit Herausforderungsgrad 1/4 oder weniger

Ein Elementar, der mit diesem Zauber beschworen wird, verschwindet, wenn er auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder der Zauber endet.

Für die Wirkungsdauer sind die beschworenen Kreaturen mit dir und deinen Gefährten verbündet. Würfle die Initiative für sie als Gruppe, die eigene Züge ausführt. Sie folgen allen verbalen Befehlen, die du ihnen erteilst (dazu brauchst du keine Aktion aufwenden). Ohne Befehle verteidigen sie sich gegen feindliche Kreaturen, führen aber ansonsten keine Aktionen aus. Der SL hat die Spielwerte der Elementare zur Verfügung.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, wählst du eine der oben beschriebenen Beschwörungsoptionen und mehr Kreaturen erscheinen: doppelt so viele bei einem Zauberplatz des 6. Grades und dreimal so viele bei einem des 8. Grades.

## Schwache Genesung

*Bannmagie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du berührst eine Kreatur und kannst entweder eine Krankheit kurieren, die sie plagt, oder einen Zustand entfernen, unter dem sie leidet. Dieser Zustand kann einer der folgenden sein: blind, gelähmt, taub oder vergiftet.

## Schwächestrahl

*Nekromantie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein schwarzer Strahl aus entkräftender Energie schießt aus deinem Finger auf eine Kreatur in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer verursacht die Kreatur mit Waffenangriffen, die Stärke verwenden, für die Wirkungsdauer nur den halben Schaden.

Am Ende eines jeden seiner Züge darf das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ablegen, um den Effekt abzuschütteln. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

## Schwachsinn

*Verzauberung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Handvoll Lehm, Kristall, Glas oder Kugeln aus Mineralien)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du attackierst den Verstand einer Kreatur, die sich in Reichweite befindet und die du sehen kannst, und versuchst ihren Intellekt und ihre Persönlichkeit zu brechen. Das Ziel erleidet 4W6 psychischen Schaden und muss einen Intelligenzrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg werden sowohl der Intelligenz- als auch der Charismawert der Kreatur auf 1 gesenkt. Außerdem kann sie keine Zauber wirken, keine magischen Gegenstände aktivieren, keine Sprachen verstehen und nicht auf verständliche Weise kommunizieren. Die Kreatur ist allerdings in der Lage, ihre Freunde zu erkennen, ihnen zu folgen und sie sogar zu beschützen.

Am Ende von jeweils 30 Tagen darf die betroffene Kreatur den Rettungswurf gegen den Zauber wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Der Effekt kann auch durch die Zauber *Vollständige Genesung*, *Heilung* oder *Wunsch* aufgehoben werden.

## Schweben

*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (entweder eine kleine Lederschlaufe oder ein Stück Golddraht, das zu einem Becher gebogen ist, mit einem langen Schaft an einem Ende)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Eine Kreatur oder ein loser Gegenstand deiner Wahl steigt senkrecht 6 m empor und verbleibt für die Wirkungsdauer schwebend in der Luft. Das Ziel muss sich in Reichweite befinden und du musst es sehen können. Der Zauber kann ein Ziel levitieren, das bis zu 500 Pfund wiegt. Legt eine unwillige Kreatur einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf ab, ist sie nicht betroffen.

Das Ziel kann sich nur bewegen, indem es sich von festen Gegenständen oder Oberflächen in Reichweite abstößt oder an diesen entlangzieht. Auf diese Weise kann es sich etwa an einer Wand oder Decke bewegen, als würde es klettern. In deinem Zug darfst du die Höhe des Ziels um bis zu 6 m nach oben oder unten verändern. Bist du selbst das Ziel, ist es dir möglich, dich als Teil deiner Bewegung in beide Richtungen zu bewegen. Ansonsten kannst du deine Aktion verwenden, um das Ziel zu bewegen, das innerhalb der Reichweite des Zaubers bleiben muss.

Wenn der Zauber endet, schwebt das Ziel sanft auf den Boden, sollte es noch immer in der Luft sein.

## Schwerkraft umkehren

*Verwandlung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 30 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Magnetstein und Eisenspäne)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Dieser Zauber kehrt die Schwerkraft im Bereich eines Zylinders mit 15 m Radius und 30 m Höhe um. Wirkst du den Zauber, fallen alle Kreaturen und Gegenstände, die nicht auf irgendeine Weise mit dem Boden verbunden sind, nach oben, bis sie die Oberseite des Zylinders erreichen. Legt eine Kreatur einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf ab, gelingt es ihr, sich an einem verankerten Gegenstand festzuhalten, und kann so den Sturz verhindern.

Wenn ein fester Gegenstand (wie eine Zimmerdecke) bei dem umgekehrten Sturz im Weg ist, treffen fallende Gegenstände und Kreaturen diesen wie bei einem normalen Sturz. Erreicht ein Gegenstand oder eine Kreatur die Oberseite des Zylinders, ohne von etwas aufgehalten zu werden, bleibt das Ziel dort und hängt für die Wirkungsdauer leicht schwankend in der Luft.

Am Ende der Wirkungsdauer fallen betroffene Gegenstände und Kreaturen wieder nach unten.

### Segnen
*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (einige Tropfen Weihwasser)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du segnest bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite. Immer wenn ein Ziel während der Wirkungsdauer einen Angriffs- oder Rettungswurf ausführt, kann es mit einem W4 würfeln und das Ergebnis auf den Angriffs- oder Rettungswurf addieren.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 1. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

### Seiltrick
*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (zerstoßener Maisextrakt und eine verdrehte Schlaufe aus Pergament)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du berührst ein Stück Seil, das bis zu 18 m lang sein darf. Ein Ende des Seils steigt in die Luft, bis dieses in seiner ganzen Länge senkrecht zum Boden hängt. Am oberen Ende des Seils öffnet sich ein unsichtbares Portal in einen extradimensionalen Raum, das bis zum Ende des Zaubers bestehen bleibt. Der extradimensionale Raum kann erreicht werden, indem man das Seil emporklettert. Er kann bis zu acht mittelgroße oder kleinere Kreaturen aufnehmen. Es ist möglich, das Seil in den Raum zu ziehen, sodass es von außen nicht mehr zu sehen ist.

Angriffe und Zauber vermögen das Portal nicht zu durchdringen, weder von außen noch von innen. Kreaturen, die sich im Raum befinden, können nach draußen sehen wie durch ein Fenster, das 90 cm x 1,50 m groß ist und um das Seil zentriert ist. Alles in dem extradimensionalen Raum fällt heraus, wenn der Zauber endet.

### Selbstverkleidung
*Illusion des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Mit diesem Zauber veränderst du dein Aussehen – inklusive deiner Kleidung, Rüstung, Waffen und anderen Besitztümer an deiner Person. Er bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, wenn du keine Aktion verwendest, um ihn vorzeitig aufzuheben. Du kannst dich bis zu 30 cm kleiner oder größer erscheinen lassen sowie dick oder dünn beziehungsweise irgendetwas dazwischen. Deinen grundlegenden Körpertyp kannst du nicht ändern, du musst also eine Gestalt annehmen, welche die gleiche Anordnung von Gliedmaßen besitzt. Ansonsten bestimmst du, wie die Illusion aussieht.

Die Veränderungen durch diesen Zauber halten einer körperlichen Untersuchung nicht stand. Nutzt du den Spruch beispielsweise, um deiner Kleidung einen Hut beizufügen, durchdringen Gegenstände diesen einfach. Jeder, der ihn berührt, würde nichts fühlen oder nur deinen Kopf und deine Haare spüren. Lässt du dich dünner erscheinen, als du bist, würde die Hand von jemandem, der dich berühren will, gegen dich stoßen, obwohl sie scheinbar noch in der Luft schwebt.

Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um dich zu untersuchen. Sie legt einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ab. Bei Erfolg bemerkt sie, dass du auf irgendeine Art verkleidet bist.

### Sengender Strahl
*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du erschaffst drei Strahlen aus Feuer und schleuderst sie auf ein oder mehrere Ziele in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff für jeden Strahl aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 2W6 Feuerschaden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, erschaffst du für jeden Grad über den 2. hinaus einen zusätzlichen Strahl.

### Sengendes Niederstrecken
*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, blitzt deine Waffe mit weißglühender Intensität auf. Der Angriff fügt dem Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden zu und lässt es in Flammen aufgehen. Zu Beginn eines jeden seiner Züge, bis der Zauber endet, muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Misslingt er, erleidet es 1W6 Feuerschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber.

Wenn das Ziel oder eine Kreatur im Umkreis von 1,50 m von ihm eine Aktion verwendet, um die Flammen zu ersticken, oder ein anderer Effekt das Feuer löscht (beispielsweise wenn die betroffene Kreatur unter Wasser getaucht wird oder es regnet), endet der Zauber.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der anfängliche Bonusschaden beim Angriff für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W6.

### Shillelagh
*Zaubertrick der Verwandlung*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Mistelzweig, vierblättriges Kleeblatt und eine Keule oder ein Kampfstab)
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Das Holz einer Keule oder eines Kampfstabs, den du in der Hand hältst, wird von der Macht der Natur erfüllt. Für die Wirkungsdauer kannst du dein Attribut zum Zauberwirken anstelle von Stärke verwenden, wenn du Angriffs- und Schadenswürfe für Nahkampfangriffe mit dieser Waffe durchführst. Außerdem wird der Schadenswürfel der Waffe zu einem W8 und die Waffe magisch, falls sie es nicht bereits ist. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirkst oder die Waffe loslässt.

## Simulakrum

*Illusion des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 12 Stunden
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Schnee oder Eis in einer ausreichenden Menge, um ein lebensgroßes Duplikat des Ziels anzufertigen; einige Haare, Fingernägel oder andere Stücke des Körpers des Ziels, die in dem Duplikat aus Schnee oder Eis platziert werden, sowie Rubinstaub im Wert von mindestens 1.500 GM, der über das Duplikat gestreut und beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt wird

Du erschaffst ein aus Eis oder Schnee geformtes illusionäres Duplikat einer humanoiden Kreatur oder eines Tieres. Während der gesamten Zeit, in der du den Zauber wirkst, muss sich das Duplikat in Reichweite befinden. Dieses gilt als Kreatur und ist zum Teil real. Es kann Aktionen durchführen und wie eine normale Kreatur beeinflusst werden. Das Duplikat erscheint identisch zum Original, besitzt aber nur die Hälfte der maximalen Trefferpunkte der eigentlichen Kreatur und wird ohne Ausrüstung geformt. Ansonsten verwendet die Illusion alle Spielwerte der Kreatur, die sie nachahmt, außer es ist ein Konstrukt.

Das Simulakrum ist dir und allen Kreaturen, die du bestimmst, freundlich gesonnen. Es befolgt deine verbalen Befehle, bewegt sich und handelt entsprechend deiner Wünsche und agiert im Kampf in deinem Zug. Das Duplikat kann sich nicht weiterentwickeln und mächtiger werden, erhält also niemals einen Stufenaufstieg oder lernt neue Fähigkeiten. Außerdem kann es verbrauchte Zauberplätze nicht auffrischen.

Wird das Simulakrum beschädigt, kannst du es in einem alchemistischen Labor reparieren, wobei du seltene Kräuter und Mineralien verbrauchst, die für jeden wiederhergestellten Trefferpunkt 100 GM kosten. Das Simulakrum bleibt bestehen, bis es auf 0 Trefferpunkte reduziert wird. Dann verwandelt es sich zurück zu Schnee oder Eis und schmilzt sofort.

Wenn du den Zauber erneut wirkst, werden alle aktiven Duplikate sofort zerstört, die du mit diesem erschaffen hast.

## Sonnenfeuer

*Hervorrufung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G, M (Feuer und ein Stück Sonnenstein)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Gleißendes Sonnenlicht erfüllt einen Radius von 18 m, der um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Jede Kreatur im Licht muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Misslingt er, erleidet eine Kreatur 12W6 gleißenden Schaden und wird für 1 Minute blind. Bei einem Erfolg erleidet sie nur den halben Schaden und ist nicht blind. Untote und Schleime sind im Nachteil bei diesem Rettungswurf.

Eine Kreatur, die durch diesen Zauber geblendet wurde, darf am Ende jedes ihrer Züge einen weiteren Konstitutionsrettungswurf ablegen. Gelingt er, ist das Ziel nicht länger blind. Dieser Spruch bannt jede Dunkelheit in der Umgebung, die von einem Zauber erschaffen wurde.

## Sonnenstrahl

*Hervorrufung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Linie von 18 m)
**Komponenten:** V, G, M (eine Lupe)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute



Ein Strahl aus hellem Licht schießt aus deiner Hand in einer Linie mit 1,50 m Breite und 18 m Länge. Jede Kreatur innerhalb der Linie muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 6W8 gleißenden Schaden und ist bis zu deinem nächsten Zug blind. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur nur den halben Schaden und ist nicht blind. Untote und Schleime sind im Nachteil bei diesem Rettungswurf.

Als Aktion kannst du in jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, eine neue Linie aus Licht erschaffen.

Für die Wirkungsdauer leuchtet ein Fleck aus strahlendem Licht in deiner Hand. Er strahlt innerhalb von 9 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 9 m dämmriges Licht aus. Dieses Licht zählt als Sonnenlicht.

## Spätzündender Feuerball

*Hervorrufung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G, M (eine winzige Kugel aus Fledermauskot und Schwefel)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein Strahl aus tiefgelbem Licht schießt aus deinem deutenden Finger, verdichtet sich und verweilt für die Wirkungsdauer als glühende Perle an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Wenn der Zauber endet, entweder weil deine Konzentration unterbrochen wird oder weil du ihn beenden möchtest, erblüht die Perle mit einem lauten Brüllen in einer Explosion aus Flammen, die sich um Ecken ausbreiten können. Alle Kreaturen in einem Radius von 6 m, zentriert um den Zielpunkt, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel Feuerschaden in Höhe des angesammelten Schadens (siehe unten) oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Der Basisschaden des Zaubers beträgt 12W6. Wenn die Perle am Ende deines Zuges noch nicht explodiert ist, steigt der Schaden jedes Mal um 1W6.

Wird die glühende Perle berührt, bevor der Zauber endet, muss die entsprechende Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Misslingt er, endet der Zauber sofort und die Perle explodiert in Flammen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur die Perle bis zu 12 m weit werfen. Wenn sie eine Kreatur oder einen festen Gegenstand trifft, endet der Zauber und die Perle explodiert.

Das Feuer beschädigt Gegenstände im Wirkungsbereich und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 8. oder 9. Grades wirkst, steigt der Basisschaden für jeden Grad über dem den 7. hinaus um 1W6.

## Spiegelbilder

*Illusion des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Drei illusionäre Duplikate von dir erscheinen in deinem Bereich. Bis der Zauber endet, bewegen sie sich mit dir und ahmen deine Aktionen nach. Dabei verändern sie ständig ihre Position, sodass du und deine Abbilder unmöglich zu unterscheiden seid. Als Aktion kannst du die illusionären Duplikate jederzeit fortschicken.

Immer wenn du während der Wirkungsdauer Ziel eines Angriffs wirst, würfle mit einem W20, um zu bestimmen, ob der Angriff dir gilt oder einem deiner Duplikate.

Verfügst du über alle drei Duplikate, wird ein Angriff auf eines von ihnen übertragen, wenn du eine 6 oder höher würfelst. Bei zwei Duplikaten musst du eine 8 oder höher würfeln, bei einem Duplikat eine 11 oder höher.

Die RK eines Duplikats ist 10 + den Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn ein Angriff ein Duplikat trifft, wird es zerstört. Ein Duplikat kann einzig und allein von einem Angriff zerstört werden, der trifft, es ignoriert alle anderen Arten von Schaden und Effekten. Der Zauber endet, wenn alle drei Duplikate zerstört sind.

Eine Kreatur ist nicht vom Effekt der Spiegelbilder betroffen, wenn sie nicht sehen kann, wenn sie sich auf andere Sinne als die Sicht verlässt oder wenn sie Illusionen durchschauen kann (etwa mit wahrer Sicht).

## Spinnenklettern

*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Tropfen Bitumen und eine Spinne)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und verleihst ihr die Fähigkeit, sich an senkrechten Oberflächen nach oben, unten oder zur Seite sowie kopfüber an Decken zu bewegen, ohne dafür die Hände einsetzen zu müssen. Das Ziel erhält außerdem eine Kletternbewegungsrate gleich ihrer normalen Bewegungsrate.

## Spinnennetz

*Beschwörung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (einige Spinnweben)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst eine Masse aus dichten, klebrigen Netzen an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Netze füllen für die Wirkungsdauer einen Würfel mit 6 m Kantenlänge. Der Bereich gilt als schwieriges Gelände und ist leicht verschleiert.

Wenn sich die Spinnweben nicht zwischen zwei festen Gegenständen befinden (wie Mauern oder Bäumen) oder über einen Fußboden, eine Wand oder die Decke gespannt sind, fällt das beschworene Netz in sich zusammen und der Zauber endet zu Beginn deines nächsten Zuges. Netze, die über eine flache Oberfläche ausgebreitet sind, besitzen eine Tiefe von 1,50 m.

Alle Kreaturen, die ihren Zug in den Netzen beginnen oder diese während ihres Zuges betreten, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist eine Kreatur festgesetzt, solange sie sich in den Netzen aufhält oder sich befreien kann. Als Aktion kann sie einen Stärkewurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Bei einem Erfolg ist sie nicht länger festgesetzt.

Die Netze sind brennbar. Alle Netze innerhalb eines Würfels mit 1,50 m Kantenlänge verbrennen innerhalb von 1 Runde, wenn sie mit Feuer in Kontakt kommen, und verursachen dabei allen Kreaturen, die ihren Zug im Feuer beginnen, 2W4 Feuerschaden.

## Sprachen verstehen

*Erkenntnismagie des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Ruß und Salz)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeglicher gesprochener Sprache, die du hörst. Außerdem bist du in der Lage, jede geschriebene Sprache zu lesen, die du sehen kannst, musst dabei aber die Oberfläche berühren, auf der die



Worte geschrieben sind. Es dauert ungefähr 1 Minute, eine Seite Text zu lesen.

Der Zauber hilft nicht bei der Entschlüsselung von Geheimbotschaften in einem Text oder Glyphen, wie arkanen Sigillen, die nicht Teil einer geschriebenen Sprache sind.

### Springen

*Verwandlung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (das Hinterbein eines Grashüpfers)
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Du berührst eine Kreatur und verleihst ihr die Fähigkeit, mit Sprüngen enorme Entfernungen zu überwinden. Die Sprungdistanz des Ziels wird verdreifacht, bis der Zauber endet.

### Sprühende Farben

*Illusion des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Kegel von 4,50 m)
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Pulver oder Sand in den Farben Rot, Gelb und Blau)
**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Eine überwältigende Abfolge von blitzenden, bunten Lichtern springt aus deinen Händen. Würfle mit 6W10, das Ergebnis ist die Gesamtzahl von Trefferpunkten an Kreaturen, die dieser Zauber beeinflussen kann. Kreaturen innerhalb eines Kegels von 4,50 m werden in aufsteigender Reihenfolge ihrer aktuellen Trefferpunkte betroffen (dabei werden bewusstlose Kreaturen ignoriert sowie Kreaturen, die nicht sehen können).

Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten werden alle von diesem Zauber betroffenen Kreaturen bis zum Ende deines nächsten Zugs blind. Ziehe die Trefferpunkte der Kreatur von der erwürfelten Gesamtsumme ab, ehe du mit der nächsten Kreatur mit den niedrigsten Trefferpunkten fortfährst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen gleich oder niedriger sein als die verbleibende Gesamtsumme, damit sie betroffen wird.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, würfelst du für jeden Grad über den 1. hinaus zusätzlich mit 2W10.

### Spurloses Gehen

*Bannmagie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (Asche eines verbrannten Mistelblatts und ein Fichtenzweig)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Ein Schleier aus Schatten und Stille geht von dir aus und maskiert dich und deine Gefährten, sodass ihr nicht entdeckt werden könnt.

Für die Wirkungsdauer erhalten alle Kreaturen deiner Wahl innerhalb von 9 m (inklusive dir) einen Bonus von +10 auf Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit). Außerdem können ihre Spuren nur auf magische Weise gelesen werden. Eine Kreatur, die vom Effekt des Zaubers betroffen ist, hinterlässt keine Fährten oder andere Spuren ihrer Anwesenheit.

### Stein formen

*Verwandlung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (weicher Lehm, der grob in die gewünschte Form des steinernen Gegenstands gebracht wurde)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du berührst einen steinernen Gegenstand der Größenkategorie mittelgroß oder kleiner oder einen Bereich aus Stein, der in keiner Ausdehnung größer als 1,50 m ist, und verformst ihn nach deinen Wünschen. Beispielsweise könntest du einen großen Felsen in eine Waffe formen, ein Götzenbild oder eine Truhe oder einen kleinen Durchgang in einer steinernen Mauer öffnen, solange diese nicht dicker als 1,50 m ist. Du könntest auch eine Steintür oder ihren Rahmen umformen, um sie zu versiegeln. Der Gegenstand, den du erschaffst, kann bis zu zwei Scharniere und einen Riegel besitzen, feinere mechanische Details sind nicht möglich.

### Steinhaut

*Bannmagie des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Diamantstaub im Wert von mindestens 100 GM, der beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Der Zauber macht das Fleisch einer bereitwilligen Kreatur, die du berührst, so hart wie Stein. Bis der Zauber endet, verfügt das Ziel über eine Resistenz gegen nicht-magischen Wucht-, Stich- und Hiebschaden.

### Steinwand

*Hervorrufung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kleiner Granitblock)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Eine nicht-magische Barriere aus festem Stein erhebt sich an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Sie ist 15 cm dick und besteht aus zehn Platten von 3 x 3 m Größe. Jede Platte muss an mindestens eine andere angrenzen. Alternativ kannst du Platten formen, die 3 x 6 m groß, aber nur 7,5 cm dick sind.

Erschaffst du die Barriere, wird jede Kreatur in ihrem Bereich zu einer Seite der Wand gestoßen (du entscheidest, welche). Würde eine Kreatur von allen Seiten von der Steinwand eingeschlossen werden (oder der Steinwand und einem anderen festen Hindernis), darf diese Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg kann sie ihre Reaktion verwenden, um sich bis zu ihrer Bewegungsrate zu bewegen, sodass sie nicht mehr von der Steinwand eingeschlossen ist.

Die Barriere kann jede Form haben, die du möchtest, sie muss nicht senkrecht sein oder auf einem festen Untergrund stehen. Allerdings muss sie mit bestehendem Stein verschmelzen und fest von ihm getragen werden. Somit kannst du diesen Zauber verwenden, um eine Schlucht zu überwinden oder eine Rampe zu erschaffen.

Wenn du eine Brücke von mehr als 6 m Länge erschaffen willst, musst du die halbe Größe jeder Platte für Stützpfeiler aufwenden. Du kannst die Steinwand grob formen, um Zinnen, Wehranlagen oder Ähnliches zu erschaffen.

Die Barriere ist ein Gegenstand aus Stein, der beschädigt und somit auch durchbrochen werden kann. Jede Platte hat

RK 15 und besitzt 40 Trefferpunkte pro 2,5 cm Dicke. Werden die Trefferpunkte einer Platte auf 0 reduziert, wird diese zerstört, was dazu führen kann, dass angrenzende Platten einstürzen (nach Entscheidung des SL). Wenn du die Konzentration auf diesen Zauber für seine gesamte Wirkungsdauer aufrechterhältst, wird die Barriere permanent und kann nicht gebannt werden. Ansonsten verschwindet sie, wenn der Zauber endet.

### Stille

*Illusion des 2. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer kann kein Geräusch in einer Sphäre mit 6 m Radius entstehen oder sie durchdringen. Die Sphäre ist um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert. Jede Kreatur und jeder Gegenstand, der sich vollständig in der Sphäre aufhält, ist immun gegen Schallschaden. Außerdem sind Kreaturen taub, solange sie sich im Bereich des Zaubers befinden. In der Sphäre ist es nicht möglich, einen Zauber zu wirken, der eine verbale Komponente besitzt.

### Stinkende Wolke

*Beschwörung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G, M (ein verfaultes Ei oder mehrere Stinkkohlblätter)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine Sphäre mit einem Radius von 6 m, die mit einem gelben, übelkeitserregenden Gas gefüllt und um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Wolke bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, breitet sich um Ecken aus und ihr Bereich ist komplett verschleiert. Jede Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zuges vollständig in der Wolke befindet, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen Gift ablegen. Bei einem Misserfolg verbringt die Kreatur ihre Aktion damit, würgend umherzutorkeln.

Kreaturen, die nicht atmen müssen oder immun gegen Gift sind, gelingt dieser Rettungswurf automatisch. Ein mittelstarker Wind (mindestens 15 km pro Stunde) zerstreut die Wolke nach 4 Runden, ein starker Wind (mindestens 30 km pro Stunde) bereits nach 1 Runde.

### Strahl der Übelkeit

*Nekromantie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein Strahl aus kränklich grüner Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet es 2W6 Giftschaden und muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist das Ziel außerdem bis zum Ende seines nächsten Zuges vergiftet.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W8.

### Sturm der Vergeltung

*Beschwörung des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Sicht
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine brodelnde Sturmwolke mit einem Radius von 108 m bildet sich, zentriert um einen Punkt, den du sehen kannst. Blitze zucken in dem Bereich herab, Donner grollt und starke Winde heulen. Jede Kreatur, die sich beim Erscheinen der Wolke unter dieser befindet (nicht mehr als 1.500 m), muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 2W6 Schallschaden und wird für 5 Minuten taub.

In jeder Runde, in der du die Konzentration auf diesen Zauber aufrechterhältst, erzeugt der Sturm in deinem Zug einen anderen Effekt.

***Runde 2:*** Säureregen fällt aus der Wolke. Alle Kreaturen und Gegenstände unter der Wolke erleiden 1W6 Säureschaden.

***Runde 3:*** Du rufst sechs Blitze aus der Wolke hervor, die sechs Kreaturen oder Gegenstände deiner Wahl unter der Wolke treffen. Jedes Ziel kann nur von einem Blitz getroffen werden und erleidet 10W6 Blitzschaden. Eine getroffene Kreatur kann diesen Schaden bei einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf halbieren.

***Runde 4:*** Hagelkörner prasseln aus der Wolke herab. Alle Kreaturen und Gegenstände unter der Wolke erleiden 2W6 Wuchtschaden.

***Runde 5-10:*** Windstöße und eisiger Regen fegen durch den Bereich unter der Wolke. Dieser gilt als schwieriges Gelände und ist komplett verschleiert. Jede Kreatur innerhalb des Bereichs erleidet 1W6 Kälteschaden. Angriffe mit Fernkampfwaffen sind in ihm nicht möglich. Der Wind und der Regen zählen als starke Ablenkung, wenn eine Kreatur die Konzentration auf einen Zauber aufrechtzuerhalten versucht. Außerdem zerstreuen die starken Winde (die zwischen 30 und 75 km pro Stunde erreichen) automatisch jeden Nebel, Dunst und ähnliche Effekte in dem Bereich, gleichgültig ob es sich um gewöhnliche oder magische handelt.

### Symbol

*Bannmagie des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Quecksilber, Phosphor sowie Diamant- und Opalstaub im Wert von mindestens 1.000 GM, die beim Wirken des Zaubers verbraucht werden)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt oder ausgelöst wird

Beim Wirken dieses Zaubers schreibst du eine schädigende Glyphe entweder auf eine Oberfläche (wie einen Tisch oder einen Abschnitt des Fußbodens oder der Wand) oder – um sie zu verbergen – in einen Gegenstand, der verschlossen werden kann (wie ein Buch, eine Schriftrolle oder eine Schatztruhe).

Wenn du eine Oberfläche wählst, kann die Glyphe maximal einen Bereich mit 3 m Durchmesser abdecken. Entscheidest du dich für einen Gegenstand, muss dieser an seinem Standort verbleiben. Wird er mehr als 3 m von dem Ort entfernt, an dem der Zauber gewirkt wurde, wird die Glyphe zerstört und der Zauber endet, ohne ausgelöst zu werden.

Die Glyphe ist so gut wie unsichtbar und erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber, um entdeckt zu werden.

Beim Wirken des Zaubers entscheidest du, wodurch die Glyphe ausgelöst wird. Glyphen, die auf eine Oberfläche

geschrieben sind, werden am häufigsten dadurch ausgelöst, dass jemand sie berührt oder auf ihr steht, einen Gegenstand entfernt, der die Glyphe bedeckt, sich ihr auf eine bestimmte Entfernung nähert oder den Gegenstand manipuliert, auf dem sich die Glyphe befindet. Bei Glyphen, die in einem Gegenstand angebracht sind, sind die häufigsten Auslöser das Öffnen des Gegenstands, die Annäherung auf eine gewisse Entfernung zum Gegenstand oder das Sehen oder Lesen der Glyphe. Sobald eine Glyphe ausgelöst wurde, endet der Zauber.

Du kannst den Auslöser noch weiter verfeinern, sodass der Zauber nur unter speziellen Umständen aktiviert wird oder die auslösende Kreatur bestimmte körperliche Eigenschaften (wie Größe oder Gewicht) oder einen festgelegten Typ aufweisen muss (etwa nur Hexen oder Gestaltwandler).

Du kannst auch Bedingungen festlegen, unter denen die Glyphe nicht ausgelöst wird, beispielsweise wenn ein bestimmtes Passwort ausgesprochen wird.

Beim Schreiben der Glyphe wählst du eine der unten aufgeführten Optionen als Effekt. Sobald die Glyphe ausgelöst wird, beginnt sie zu leuchten und erfüllt eine Sphäre mit einem Radius von 18 m für 10 Minuten mit dämmrigem Licht. Anschließend endet der Zauber. Jede Kreatur, die sich beim Aktivieren der Glyphe in der Sphäre aufhält, diese das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet, wird Ziel des vorher festgelegten Effekts.

***Tod:*** Jedes Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel 10W10 nekrotischen Schaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***Zwietracht:*** Jedes Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg beginnt ein Ziel zu keifen und für 1 Minute mit anderen Kreaturen zu streiten. Während dieser Zeit ist die betroffene Kreatur nicht zu aussagekräftiger Kommunikation fähig und ist im Nachteil bei Angriffs- und Attributswürfen.

***Furcht:*** Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird ein Ziel für 1 Minute verängstigt. Solange die betroffene Kreatur verängstigt ist, muss sie Gegenstände fallenlassen, die sie in den Händen hält, und sich in jedem ihrer Züge mindestens 9 m von der Glyphe entfernen, falls dies möglich ist.

***Hoffnungslosigkeit:*** Jedes Ziel muss einen Charismarettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird ein Ziel für 1 Minute von Hoffnungslosigkeit überwältigt. Während dieser Zeit kann es weder angreifen noch Kreaturen als Ziel für schädigende Fähigkeiten, Zauber oder andere magische Effekte wählen.

***Wahnsinn:*** Jedes Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird ein Ziel für 1 Minute wahnsinnig. Eine wahnsinnige Kreatur kann keine Aktionen ausführen, nicht verstehen, was andere Kreaturen sagen, kann nicht lesen und spricht nur Kauderwelsch. Der SL kontrolliert ihre Bewegungen, die unvorhersehbar sind.

***Schmerz:*** Jedes Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird ein Ziel für 1 Minute von schrecklichen Schmerzen geplagt und gilt als kampfunfähig.

***Schlaf:*** Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird ein Ziel für 10 Minuten bewusstlos. Eine betroffene Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder eine andere Kreatur sie als Aktion schüttelt oder ohrfeigt, um sie zu wecken.

***Betäubung:*** Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird ein Ziel für 1 Minute betäubt.

## Tageslicht

*Hervorrufung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du erschaffst eine Sphäre aus Licht mit einem Radius von 18 m, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Sphäre ist geflutet mit hellem Licht und verbreitet dämmriges Licht in einem Radius von weiteren 18 m.

Ist der gewählte Punkt ein Gegenstand, breitet sich das Licht von dem Gegenstand aus und bewegt sich mit ihm, falls eine Kreatur ihn trägt oder in der Hand hält. Wenn die Quelle des Lichts vollständig mit einem blickdichten Gegenstand bedeckt wird, wie einer Schüssel oder einem Helm, blockiert dies das Licht.

Überschneidet sich die Sphäre mit einem Bereich aus Dunkelheit, der durch einen Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grades erschaffen wurde, wird der Zauber aufgehoben, der die Dunkelheit verursacht.

## Tanzende Lichter

*Zaubertrick der Hervorrufung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Phosphor oder Bergulmenholz oder ein Glühwürmchen)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst bis zu vier fackelgroße Lichter in Reichweite, die du wie Fackeln, Laternen oder leuchtende Kugeln erscheinen lassen kannst und die für die Wirkungsdauer in der Luft schweben. Du kannst die vier Lichter auch in einer leuchtenden, vage humanoiden mittelgroßen Gestalt vereinen. Welche Gestalt du auch wählst, jedes Licht strahlt dämmriges Licht in einem Radius von 3 m aus. Als Bonusaktion kannst du die Lichter in deinem Zug bis zu 18 m an einen Punkt innerhalb der Reichweite bewegen. Ein Licht darf sich nicht weiter als 6 m von einem anderen Licht entfernen, das mit diesem Zauber erschaffen wurde, und verschwindet, wenn es die Reichweite des Zaubers verlässt.

## Taschenspielerei

*Zaubertrick der Verwandlung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** bis zu 1 Stunde

Dieser Zauber ist ein kleinerer magischer Trick, den Zauberlehrlinge zum Üben verwenden. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite erzeugen:

- Du erschaffst einen sofortigen, harmlosen sensorischen Effekt, wie einen Funkenregen, einen Windhauch, schwache Musik oder einen eigenartigen Geruch.
- Du kannst augenblicklich eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer entzünden oder löschen.
- Du kannst einen Gegenstand, der nicht größer ist als ein Würfel mit 30 cm Kantenlänge, sofort reinigen oder beschmutzen.
- Du kannst bis zu einem Würfel mit 30 cm Kantenlänge an Nahrung oder nicht lebender Materie für 1 Stunde abkühlen, aufwärmen oder würzen.
- Du lässt einen Farbfleck, ein Mal oder ein Symbol für 1 Stunde auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen.

- Du erschaffst einen nicht-magischen kleinen Gegenstand oder ein Trugbild, das in deine Hand passt und bis zum Ende deines nächsten Zuges bestehen bleibt.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, können bis zu drei der nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiv sein. Du kannst solche Effekte als Aktion aufheben.

### Tashas Fürchterlicher Lachanfall

*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (winzige Küchlein und eine Feder, die durch die Luft geschwenkt wird)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, nimmt alles als unglaublich lustig wahr und verfällt in einen Lachanfall, wenn der Zauber in Kraft tritt. Misslingt dem Ziel ein Weisheitsrettungswurf, erhält es den Zustand liegend, wird kampfunfähig und kann für die Wirkungsdauer nicht aufstehen. Kreaturen mit Intelligenz 4 oder niedriger werden von diesem Zauber nicht betroffen.

Wenn das Ziel Schaden erleidet sowie am Ende eines jeden seiner Züge, darf es einen weiteren Weisheitsrettungswurf ablegen. Es ist bei dem Rettungswurf im Vorteil, wenn dieser durch Schaden ausgelöst wurde. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

### Telekinese

*Verwandlung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erhältst die Fähigkeit, Kreaturen oder Gegenstände Kraft deiner Gedanken zu bewegen und mit ihnen zu interagieren. Beim Wirken des Spruchs sowie als Aktion in jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du deinen Willen auf eine Kreatur oder einen Gegenstand konzentrieren und den unten beschriebenen Effekt auslösen. Das Ziel muss sich in Reichweite befinden und du musst es sehen können. Jede Runde darfst du entweder dasselbe Ziel beeinflussen oder ein neues wählen. Wechselst du das Ziel, wird das bisherige nicht mehr betroffen.

***Kreatur:*** Du kannst versuchen, eine Kreatur der Größenkategorie riesig oder kleiner zu bewegen. Führe einen Wettstreit mit dem Ziel aus: Du legst einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken ab, dein Ziel einen Stärkewurf. Ist dein Ergebnis höher, darfst du die Kreatur bis zu 9 m in eine beliebige Richtung bewegen (auch nach oben), solange sie in der Reichweite des Zaubers bleibt. Bis zum Ende deines nächsten Zuges ist die Kreatur durch deinen telekinetischen Griff festgesetzt. Eine Kreatur, die nach oben gehoben wird, schwebt in der Luft.

In den folgenden Runden kannst du deine Aktion verwenden, um den telekinetischen Griff um die Kreatur zu halten, indem du den Wettstreit wiederholst.

***Gegenstand:*** Du kannst versuchen, einen Gegenstand zu bewegen, der bis zu 1.000 Pfund wiegt. Wenn der Gegenstand nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, darfst du ihn automatisch 9 m in eine beliebige Richtung bewegen, solange er in der Reichweite des Zaubers bleibt. Wird der Gegenstand von einer Kreatur getragen oder in der Hand gehalten, musst du einen Wettstreit mit ihr ausführen: Du legst einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken ab, dein Ziel einen Stärkewurf. Ist dein Ergebnis höher, ziehst du den Gegenstand von der Kreatur weg und kannst ihn bis zu 9 m in eine beliebige Richtung bewegen, aber nicht jenseits der Reichweite des Zaubers.

Du kannst mit deinem telekinetischen Griff mit Gegenständen interagieren, zum Beispiel ein einfaches Werkzeug benutzen, eine Tür oder einen Behälter öffnen, einen Gegenstand aus einem offenen Behälter holen oder ihn verstauen oder den Inhalt einer Phiole ausgießen.

### Telepathie

*Hervorrufung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** unbegrenzt
**Komponenten:** V, G, M (ein Paar verbundener Silberringe)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Du erschaffst ein telepathisches Band zwischen dir und einer bereitwilligen Kreatur, mit der du vertraut bist. Das Ziel kann sich an einem beliebigen Ort derselben Existenzebene befinden. Der Zauber endet, wenn du oder das Ziel diese Ebene verlässt.

Für die Wirkungsdauer können du und das Ziel durch dieses Band augenblicklich Worte, Bilder, Geräusche und andere sensorische Nachrichten miteinander teilen. Außerdem erkennt das Ziel dich als die Kreatur, mit der es kommuniziert. Der Zauber erlaubt es einer Kreatur mit einem Intelligenzwert von 1, die Bedeutung deiner Worte zu verstehen und das Ausmaß einer sensorischen Botschaft zu begreifen, die du ihm schickst.

### Teleportieren

*Beschwörung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Der Zauber transportiert dich und bis zu acht bereitwillige Kreaturen deiner Wahl oder einen einzelnen Gegenstand zu einem Ort, den du auswählst. Jedes Ziel muss sich in Reichweite befinden und du musst es sehen können. Wenn du einen Gegenstand als Ziel wählst, muss er vollständig in einen Würfel mit 3 m Kantenlänge passen und kann nicht von einer unwilligen Kreatur getragen oder in der Hand gehalten werden. Der Zielort, den du auswählst, muss dir bekannt sein und sich auf derselben Existenzebene befinden wie du. Deine Vertrautheit mit dem Zielort bestimmt, wie erfolgreich du dort eintriffst. Der SL würfelt mit einen W100 und sieht in der folgenden Tabelle nach.

| Vertrautheit | Unglück | Ähnliches Gebiet | Abseits des Ziels | Im Ziel |
|---|---|---|---|---|
| Permanenter Kreis | — | — | — | 01–100 |
| Assoziierter Gegenstand | — | — | — | 01–100 |
| Sehr vertraut | 01–05 | 06–13 | 14–24 | 25–100 |
| Beiläufig gesehen | 01–33 | 34–43 | 44–53 | 54–100 |
| Einmal gesehen | 01–43 | 44–53 | 54–73 | 74–100 |
| Beschrieben | 01–43 | 44–53 | 54–73 | 74–100 |
| Falscher Zielort | 01–50 | 51–100 | — | — |

***Vertrautheit:*** „Permanenter Kreis" meint einen permanenten Teleportationskreis, dessen Sigillensequenz dir vertraut ist. „Assoziierter Gegenstand" bedeutet, dass du einen Gegenstand besitzt, der innerhalb der letzten 6 Monate vom Zielort entfernt wurde, wie ein Buch aus der Bibliothek eines Magiers, ein Bettlaken aus einer königlichen Zimmerflucht oder ein Brocken Marmor aus der geheimen Gruft eines Lichs.

„Sehr vertraut" ist ein Ort, an dem du oft gewesen bist, den du genau studiert hast oder den du beim Wirken des Zaubers

siehst. „Beiläufig gesehen" meint einen Ort, den du mehr als einmal gesehen hast, aber mit dem du nicht besonders vertraut bist. „Einmal gesehen" bedeutet, dass du einen Ort ein einziges Mal gesehen hast, etwa durch Magie. „Beschrieben" meint einen Ort, dessen Position und Aussehen dir durch eine Beschreibung bekannt sind, zum Beispiel durch eine Karte.

„Falscher Zielort" bedeutet, dass ein Ort nicht existiert. Vielleicht hast du das Sanktum eines Gegners magisch ausgespäht, aber nur eine Illusion gesehen, oder du versuchst dich an einen vertrauten Ort zu teleportieren, der nicht mehr existiert.

***Im Ziel:*** Du und deine Begleiter (oder der Zielgegenstand) erscheinen dort, wo du willst.

***Abseits des Ziel:*** Du und deine Begleiter (oder der Zielgegenstand) erscheinen in einer zufälligen Entfernung und einer zufälligen Richtung abseits des Zielorts. Die Entfernung beträgt 1W10 x 1W10 Prozent der teleportierten Distanz. Landest du beispielsweise bei dem Versuch, 180 km zu reisen, abseits des Ziels und würfelst eine 5 und eine 3 mit den beiden W10, befindest du dich 15 % der Distanz abseits des Ziels, also 27 km. Der SL bestimmt zufällig die Richtung, in der du entfernt vom Ziel landest, indem er mit einem W8 würfelt und die 1 als Norden annimmt, die 2 als Nordost, die 3 als Osten und so weiter. Wenn du dich also in eine Küstenstadt teleportieren wolltest und 27 km in Richtung Meer landest, könntest du in Schwierigkeiten geraten.

***Ähnliches Gebiet:*** Du und deine Begleiter (oder der Zielgegenstand) landen in einer anderen Gegend, die dem Zielgebiet visuell oder thematisch ähnlich ist. Wenn du dich beispielsweise in dein Heimatlabor teleportieren wolltest, könntest du in einem anderen Magierlabor ankommen oder in einem alchemistischen Lager, das über viele ähnliche Werkzeuge und Gerätschaften wie dein Labor verfügt. Grundsätzlich erscheinst du im nächstliegenden ähnlichen Ort, da der Zauber jedoch keine Reichweitenbegrenzung besitzt, kannst du theoretisch überall auf der Ebene landen.

***Unglück:*** Die unvorhersehbare Magie des Zaubers führt zu einem Unglück während der Reise. Du und deine Begleiter (oder der Zielgegenstand) erleiden jeweils 3W10 Energieschaden. Außerdem würfelt der SL noch einmal, um zu bestimmen, wo du landest (es kann zu mehreren Unglücken kommen, die jedes Mal Schaden verursachen).

## Tensers Schwebende Scheibe

*Beschwörung des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Tropfen Quecksilber)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Der Zauber erschafft eine kreisförmige, waagerechte Fläche aus Energie mit 90 cm Durchmesser und 2,5 cm Dicke. Sie schwebt in einem nicht besetzten Bereich deiner Wahl, den du sehen kannst, in 90 cm Höhe über dem Boden. Die Scheibe bleibt für die Wirkungsdauer bestehen und kann bis zu 500 Pfund tragen. Wenn mehr Gewicht auf ihr lastet, endet der Zauber, und alles, das sich auf ihr befand, fällt zu Boden.

Die Scheibe ist unbeweglich, solange du dich innerhalb von 6 m um sie befindest. Entfernst du dich mehr als 6 m, folgt dir die Scheibe, sodass sie innerhalb von 6 m zu dir bleibt. Sie ist in der Lage, sich über unebenes Gelände, Treppen, Abhänge und Ähnliches zu bewegen, kann aber keine Höhenunterschiede von 3 m oder mehr überwinden. Zum Beispiel kann sich die Scheibe nicht über eine 3 m tiefe Grube bewegen oder eine solche verlassen, wenn sie in ihr erschaffen wurde.

Entfernst du dich weiter als 30 m von der Scheibe (für gewöhnlich weil sie sich nicht um ein Hindernis bewegen kann, um dir zu folgen), endet der Zauber.

## Thaumaturgie

*Zaubertrick der Verwandlung*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** bis zu 1 Minute

Du manifestierst ein kleines Wunder in Reichweite, ein Zeichen übernatürlicher Macht. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte erzeugen:

- Deine Stimme dröhnt für 1 Minute dreimal so laut wie normal.
- Du lässt Flammen flackern, heller oder dunkler werden oder die Farbe wechseln. Der Effekt hält 1 Minute an.
- Du erzeugst für 1 Minute harmlose Erschütterungen des Bodens.
- Du erschaffst ein kurzes Geräusch, das von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite ertönt, wie das Grollen von Donner, den Ruf eines Raben oder ein unheilvolles Flüstern.
- Du lässt eine nicht verriegelte Tür oder ein Fenster auffliegen oder zuschlagen.
- Du änderst für 1 Minute das Aussehen deiner Augen.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, können bis zu drei der nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiv sein. Du kannst solche Effekte als Aktion aufheben.

## Tier beherrschen

*Verzauberung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, ein Tier in Reichweite, das du sehen kannst, unter deine Kontrolle zu bringen. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht für die Wirkungsdauer von dir bezaubert zu werden. Kämpfen du oder deine Verbündeten gerade gegen das Tier, ist es bei diesem Rettungswurf im Vorteil.

Solange das Tier von dir bezaubert ist und ihr euch auf derselben Existenzebene aufhaltet, verfügst du über eine telepathische Verbindung mit ihm. Diese kannst du verwenden, um der Kreatur Befehle zu erteilen (dazu musst du keine Aktion aufwenden), die sie nach ihren Möglichkeiten erfüllt. Du kannst ihr eine einfache, allgemeine Handlung befehlen, wie „Greife diese Kreatur an", „Lauf dort hinüber" oder „Hole diesen Gegenstand". Wenn die Kreatur den Befehl erfüllt hat und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich nur und versucht am Leben zu bleiben.

Du kannst deine Aktion verwenden, um eine vollständige und präzise Kontrolle über das Ziel zu erlangen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges führt die Kreatur nur die Aktionen aus, die du auswählst, und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst. Während dieser Zeit kannst du die Kreatur auch eine Reaktion verwenden lassen, musst jedoch dazu deine eigene Reaktion verbrauchen.

Immer wenn das Ziel Schaden erleidet, darf es einen neuen Weisheitsrettungswurf ablegen, um den Zauber abzuschütteln. Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Zauber.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, verlängert sich die Wirkungsdauer: auf „Konzentration, bis zu 10 Minuten" bei einem Zauberplatz des 5. Grades, auf „Konzentration, bis zu 1 Stunde" bei einem des 6. Grades oder auf „Konzentration, bis zu 8 Stunden" bei einem des 7. Grades.

### Tier oder Pflanze aufspüren
*Erkenntnismagie des 2. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Fell eines Bluthundes)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Beschreibe oder benenne ein bestimmtes Tier oder eine bestimmte Pflanzenart. Du konzentrierst dich auf die Stimme der Natur in deiner Umgebung und erfährst dabei, wie weit entfernt und in welcher Richtung sich innerhalb von 7,5 km die nächste Kreatur oder Pflanze dieser Art befindet, wenn es eine solche gibt.

### Tierbote
*Verzauberung des 2. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kleiner Leckerbissen)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Durch diesen Zauber kannst du ein Tier eine Nachricht überbringen lassen. Wähle ein sehr kleines Tier in Reichweite, das du sehen kannst, wie ein Eichhörnchen, einen Blauhäher oder eine Fledermaus. Bestimme einen Ort, den du schon einmal besucht haben musst, sowie einen Empfänger, der einer allgemeinen Beschreibung entspricht, wie „ein Mann oder eine Frau in einer Uniform der Stadtgarde" oder „ein rothaariger Zwerg mit einem spitzen Hut". Anschließend sprichst du eine Botschaft von bis zu 25 Wörtern. Das Tier reist für die Wirkungsdauer des Zaubers in Richtung des gewählten Ortes, wobei ein fliegender Bote pro 24 Stunden 75 km zurücklegt, ein anderes Tier hingegen nur 40 km.

Trifft das Tier am Zielort ein, überbringt es die Botschaft an die Kreatur, die du beschrieben hast, indem es magisch deine gesprochene Nachricht wiederholt. Der Bote überbringt die Nachricht nur einer Kreatur, die genau deiner Beschreibung entspricht. Wenn das Tier sein Ziel nicht erreicht, ehe der Zauber endet, geht die Botschaft verloren, und es kehrt an den Ort zurück, an dem du den Zauber gewirkt hast.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, verlängert sich die Wirkungsdauer des Zaubers um 48 Stunden für jeden Grad über den 2. hinaus.

### Tiere beschwören
*Beschwörung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst Feengeister, welche die Gestalt von Tieren annehmen und in nicht besetzten Bereichen erscheinen, die sich in Reichweite befinden und die du sehen kannst. Wähle aus den folgenden Möglichkeiten, was erscheint:

- ein Tier mit Herausforderungsgrad 2 oder weniger
- zwei Tiere mit Herausforderungsgrad 1 oder weniger
- vier Tiere mit Herausforderungsgrad 1/2 oder weniger
- acht Tiere mit Herausforderungsgrad 1/4 oder weniger

Die Tiere gelten als Feenwesen und verschwinden, wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert werden oder der Zauber endet. Die beschworenen Kreaturen sind mit dir und deinen Gefährten verbündet. Würfle die Initiative für die beschworenen Kreaturen als Gruppe, die ihre eigenen Züge ausführt. Sie folgen allen verbalen Befehlen, die du ihnen erteilst (dazu brauchst du keine Aktion aufwenden). Ohne Befehle verteidigen sich die Tiere gegen feindliche Kreaturen, führen aber ansonsten keine Aktionen aus. Der SL hat die Spielwerte der Tiere zur Verfügung.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, wählst du eine der oben beschriebenen Beschwörungsoptionen und mehr Kreaturen erscheinen: doppelt so viele Kreaturen bei einem Zauberplatz des 5. Grades, dreimal so viele bei einem des 7. Grades und viermal so viele bei einem des 9. Grades.

### Tierform
*Verwandlung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 24 Stunden

Deine Magie verwandelt andere in Tiere. Wähle eine beliebige Anzahl von bereitwilligen Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst. Du verleihst jedem Ziel die Gestalt eines Tieres der Größenkategorie groß oder kleiner mit Herausforderungsgrad 4 oder niedriger. Dabei kannst du für jedes Ziel eine eigene Gestalt bestimmen. In den folgenden Runden kannst du deine Aktion nutzen, um verwandelten Kreaturen eine andere Gestalt zu geben.

Die Verwandlung hält für jedes Ziel für die gesamte Wirkungsdauer an, endet aber, wenn die betroffene Kreatur auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder stirbt. Die Spielwerte des Ziels werden durch die des gewählten Tieres ersetzt, doch behält das Ziel seine Gesinnung sowie seine Werte in Intelligenz, Weisheit und Charisma. Die betroffene Kreatur erhält die Trefferpunkte ihrer neuen Gestalt. Nimmt das Ziel wieder seine ursprüngliche Form an, besitzt es die gleiche Anzahl von Trefferpunkten wie vor der Verwandlung. Findet die Rückverwandlung statt, weil das Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, überträgt sich jeglicher überzähliger Schaden auf die normale Gestalt. Solange dieser überzählige Schaden die Trefferpunkte der Kreatur nicht auf 0 fallen lässt, wird sie nicht bewusstlos. Die Kreatur kann nur Aktionen durchführen, die in ihrer neuen Gestalt möglich sind. Sie kann weder sprechen noch Zauber wirken.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit seiner neuen Gestalt. Die betroffene Kreatur kann keine Ausrüstung aktivieren, verwenden oder anderweitig nutzen.

### Tierfreundschaft
*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kleiner Leckerbissen)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Mit diesem Zauber bist du in der Lage, ein Tier davon zu überzeugen, dass du ihm nicht schaden willst. Wähle ein Tier in Reichweite, das du sehen kannst. Es muss dich sehen und hören können. Beträgt der Intelligenzwert des Tieres 4 oder höher, schlägt der Zauber fehl. Ansonsten muss das Ziel einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer von dir bezaubert zu werden. Wenn du oder einer deiner Gefährten das Ziel verletzt, endet der Zauber.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 1. hinaus ein zusätzliches Tier bezaubern.



## Tiersinn

*Erkenntnismagie des 2. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst ein bereitwilliges Tier. Für die Wirkungsdauer des Zaubers kannst du deine Aktion verwenden, um durch die Augen und Ohren des Tieres zu sehen und zu hören. Dies ist dir so lange möglich, bis du eine weitere Aktion aufwendest, um zu deinen normalen Sinnen zurückzukehren. Während du durch die Sinne des Tieres wahrnimmst, erhältst du die Vorzüge aller besonderen Sinne, welche die Kreatur besitzt, bist jedoch für deine eigene Umgebung blind und taub.

## Todeskreis

*Nekromantie des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 45 m
**Komponenten:** V, G, M (der Staub einer zermahlenen schwarzen Perle im Wert von mindestens 500 GM)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Negative Energie wogt in einer Sphäre mit einem Radius von 18 m um einen Punkt in Reichweite. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel 8W6 nekrotischen Schaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 6. hinaus um 2W6.

## Todesschutz

*Bannmagie des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Du berührst eine Kreatur und verleihst ihr einen gewissen Schutz vor dem Tod.

Das erste Mal, wenn das Ziel während der Wirkungsdauer als Folge von erlittenem Schaden auf 0 Trefferpunkte fallen würde, wird es stattdessen auf 1 Trefferpunkt reduziert und der Zauber endet.

Wenn das Ziel während der Wirkungsdauer einen Effekt erleidet, der es sofort töten würde, ohne Schaden zu verursachen, wird die Kreatur stattdessen von diesem nicht betroffen und der Zauber endet.

## Todeswolke

*Beschwörung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Sphäre mit einem Radius von 6 m, die mit einem giftigen, gelb-grünen Nebel erfüllt und um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist.

Der Nebel kann sich um Ecken ausbreiten. Er bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis ein starker Wind ihn auflöst, was den Zauber beendet. Der Bereich ist komplett verschleiert.

Wenn eine Kreatur das erste Mal in einem Zug den Bereich der Sphäre betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 5W8 Giftschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Kreaturen werden selbst dann betroffen, wenn sie den Atem anhalten oder nicht atmen müssen.

Der Nebel bewegt sich zu Beginn eines jeden deiner Züge 3 m von dir weg, wobei er wie eine zähflüssige Masse über die Oberfläche des Bodens wabert. Die Dämpfe sind schwerer als Luft, sie sinken also immer nach unten und sickern sogar Öffnungen im Boden hinab.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 5. hinaus um 1W8.

## Tödliches Phantom

*Illusion des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du zapfst die Albträume einer Kreatur an, die sich in Reichweite befindet und die du sehen kannst, und erschaffst eine illusionäre Manifestation ihrer tiefsten Ängste, die nur für das Ziel sichtbar ist. Die Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird sie für die Wirkungsdauer verängstigt. Am Ende eines jeden ihrer Züge, bis der Zauber endet, muss der Kreatur ein weiterer Weisheitsrettungswurf gelingen oder sie erleidet 4W10 psychischen Schaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 4. hinaus um 1W10.

## Tor

*Beschwörung des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 5.000 GM)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du beschwörst ein Portal, das einen nicht besetzten Bereich in Reichweite, den du sehen kannst, mit einem Punkt in einer anderen Existenzebene verbindet. Das Portal ist eine kreisförmige Öffnung mit einem Durchmesser zwischen 1,50 und 6 m, der du beim Wirken des Zaubers jede beliebige Ausrichtung geben kannst und die für die Wirkungsdauer bestehen bleibt. Auf jeder Ebene, auf der das Portal erscheint, hat es eine Vorder- und eine Rückseite. Reisen durch das Portal sind nur möglich, indem du dich durch die Vorderseite bewegst. Alles, was das Portal passiert, wird sofort auf die andere Ebene transportiert und erscheint im nächsten unbesetzten Bereich der Vorderseite des dortigen Portals.

Gottheiten und andere Herrscher über die Ebenen können verhindern, dass sich mit diesem Zauber erschaffene Portale in ihrer Anwesenheit oder an einem Ort ihrer Domäne öffnen.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du den Namen einer bestimmten Kreatur aussprechen (ein Pseudonym, Titel oder Spitzname funktioniert nicht). Befindet sich die Kreatur auf einer anderen Ebene als du, öffnet sich das Portal in unmittelbarer Nähe der benannten Kreatur und zieht sie durch das Portal hindurch zum nächsten nicht besetzten Bereich auf deiner Seite des Portals. Du erlangst keine besondere Macht über die Kreatur, und sie kann normal handeln, wie es der SL für angemessen erachtet. Sie könnte verschwinden, dich angreifen oder dir helfen.

## Tote beleben

*Nekromantie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Tropfen Blut, ein Stück Fleisch und eine Prise Knochenstaub)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Der Zauber erschafft einen untoten Diener. Wähle einen Knochenhaufen oder Leichnam einer humanoiden Kreatur der Größenkategorie mittelgroß oder kleiner in Reichweite. Dein Zauber erfüllt das Ziel mit einer verderbten Nachahmung des Lebens und lässt es sich als untote Kreatur erheben. Das Ziel wird ein Skelett, wenn du den Zauber auf Knochen wirkst, oder ein Zombie, wenn du ihn auf eine Leiche sprichst. (Der SL verfügt über die Spielwerte der Kreatur.)

In jedem deiner Züge kannst du eine Bonusaktion verwenden, um geistig jegliche Kreatur zu befehligen, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, solange sie sich innerhalb von 18 m befindet (kontrollierst du mehrere Kreaturen, kannst du sie entweder einzeln befehligen oder als Gruppe, wobei du ihnen allen den gleichen Befehl geben musst). Du entscheidest, welche Aktion eine Kreatur in ihrem nächsten Zug ausführt und wohin sie sich bewegt, oder du gibst ihr einen allgemeinen Befehl, wie das Bewachen eines bestimmten Raumes oder Flurs. Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, führt sie ihn aus, bis die Aufgabe abgeschlossen ist. Ohne Befehle verteidigt sich ein untoter Diener gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen aus.

Die Kreatur steht für 24 Stunden unter deiner Kontrolle, danach folgt sie keinem deiner Befehle mehr. Um die Kontrolle über den untoten Diener für weitere 24 Stunden zu behalten, musst du den Zauber vor Ablauf der ersten 24 Stunden erneut auf die Kreatur wirken. Setzt du den Zauber auf diese Weise ein, stellst du die Kontrolle über bis zu vier Kreaturen wieder her, die du mit diesem Zauber belebt hast, anstatt einen neuen Diener zu erschaffen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 3. hinaus zwei zusätzliche untote Kreaturen erschaffen oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Für jede Kreatur benötigst du eine separate Leiche oder einen separaten Knochenhaufen.

## Tote erwecken

*Nekromantie des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Stunde
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 500 GM, der beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du holst eine verstorbene Kreatur ins Leben zurück, vorausgesetzt sie ist nicht länger als 10 Tage tot. Wenn die Seele des Ziels frei und willig ist, wird die Kreatur mit 1 Trefferpunkt wiederbelebt. Der Zauber neutralisiert alle Gifte und heilt nicht-magische Krankheiten, unter denen das Ziel zum Zeitpunkt seines Todes litt. Er kann jedoch keine magischen Krankheiten, Flüche oder ähnlichen Effekte aufheben. Werden diese nicht vor dem Wirken des Zaubers entfernt, treten sie wieder in Kraft, wenn die Kreatur zum Leben erwacht. Untote Kreaturen können nicht als Ziel gewählt werden.

Der Zauber schließt alle tödlichen Wunden, stellt aber keine abgetrennten Gliedmaßen wieder her. Fehlen der Kreatur Körperteile oder Organe, die zum Überleben notwendig sind, wie der Kopf, schlägt der Zauber automatisch fehl.

Von den Toten zurückzukehren, ist eine wahre Prüfung für das Ziel. Es erleidet einen Malus von −4 auf alle Angriffs-, Rettungs- und Attributswürfe. Immer wenn es eine lange Rast beendet, reduziert sich der Malus um 1, bis er aufgehoben ist.

## Totstellen

*Nekromantie des 3. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Graberde)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und lässt sie in einen reglosen Zustand verfallen, der vom Tod nicht zu unterscheiden ist. Für die Wirkungsdauer oder bis du eine Aktion verwendest, um das Ziel zu berühren und den Zauber aufzuheben, scheint die betroffene Kreatur bei jeder äußerlichen Untersuchung tot zu sein. Der Effekt täuscht auch Zauber, die den Status des Ziels ermitteln. Das Ziel ist blind und kampfunfähig und seine Bewegungsrate sinkt auf 0.

Die betroffene Kreatur erhält eine Resistenz gegen jeden Schaden außer psychischem. Ist das Ziel krank oder vergiftet, wenn du den Zauber wirkst, oder erhält es einen dieser Zustände während der Wirkungsdauer, haben das Gift oder die Krankheit keinen Effekt, bis der Zauber endet.

## Traum

*Illusion des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** speziell
**Komponenten:** V, G, M (eine Handvoll Sand, ein Klecks Tinte und eine Schreibfeder, die einem schlafenden Vogel ausgerupft wurde)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Der Zauber formt die Träume einer Kreatur. Wähle eine Kreatur als Ziel, die du kennst und die sich auf derselben Existenzebene befindet wie du. Kreaturen, die nicht schlafen, so wie Elfen, können von diesem Zauber nicht betroffen werden. Du oder eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, verfällt in Trance und dient als Bote.

Solange sich der Bote in der Trance befindet, ist er sich seiner Umgebung bewusst, kann aber keine Aktionen ausführen und sich nicht bewegen. Wenn das Ziel schläft, erscheint der Bote für die Wirkungsdauer in seinen Träumen und kann mit dem Ziel sprechen. Der Bote vermag auch die Umgebung des Traums zu gestalten, indem er Landschaften, Gegenstände und andere Bilder formt. Er ist in der Lage, die Trance jederzeit zu verlassen, was den Zauber vorzeitig beendet. Das Ziel erinnert sich beim Erwachen perfekt an den Traum. Ist das Ziel wach, wenn du den Zauber wirkst, weiß der Bote dies und kann entweder die Trance (und den Zauber) beenden oder warten, bis das Ziel einschläft, und dann in dessen Träumen erscheinen.

Es ist dir möglich, den Boten für das Ziel monströs und erschreckend aussehen zu lassen. In diesem Fall kann der Bote eine Nachricht von maximal zehn Wörtern überbringen, und das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erzeugen die Echos der gespenstischen Monstrosität einen Albtraum, der für die Dauer des Schlafs anhält und verhindert, dass das Ziel Nutzen aus der Rast ziehen kann. Wenn das Ziel erwacht, erleidet es außerdem 3W6 psychischen Schaden. Besitzt du eine Haarlocke, Fingernägel oder etwas Ähnliches vom Körper des Ziels, ist dieses bei dem Rettungswurf im Nachteil.

## Trugbild projizieren

*Illusion des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 750 km
**Komponenten:** V, G, M (eine kleine Replik von dir aus Materialien, die mindestens 5 GM wert sind)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Tag

Du erschaffst ein illusionäres Abbild von dir selbst, das für die Wirkungsdauer bestehen bleibt. Das Trugbild kann an einem beliebigen Ort in Reichweite erscheinen, den du schon einmal gesehen hast. Die Illusion sieht aus und klingt genau wie du, ist aber unberührbar. Erleidet sie Schaden, verschwindet sie und der Zauber endet. Du kannst deine Aktion verwenden, um das Trugbild bis zu deiner doppelten Bewegungsrate zu bewegen und es gestikulieren, sprechen oder auf jede andere Art handeln zu lassen. Die Illusion ahmt dein Verhalten perfekt nach.

Außerdem kannst du durch die Augen und Ohren des Trugbilds sehen und hören, als würdest du dich an dessen Standort befinden. In jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion zwischen deinen Sinnen und denen des Trugbilds wechseln. Solange du die Sinne der Illusion nutzt, bist du blind und taub für deine eigene Umgebung.

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, da Dinge es einfach durchdringen. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um das Abbild zu untersuchen. Gelingt ihr ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber, erkennt sie, dass es sich um eine Illusion handelt. Durchschaut eine Kreatur die Illusion, kann sie das Abbild und von ihm ausgehende Geräusche ignorieren.

## Tsunami

*Beschwörung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** Sicht
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 6 Runden

Eine gigantische Welle aus Wasser erhebt sich an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Sie bleibt für die Wirkungsdauer bestehen und ist bis zu 90 m lang, 90 m hoch und 15 m dick.

Erschaffst du die Welle, müssen alle Kreaturen in ihrem Bereich einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 6W10 Wuchtschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Zu Beginn eines jeden deiner Züge nach Erscheinen der Welle bewegt sich diese zusammen mit allen Kreaturen in ihr 15 m von dir weg. Jeder Kreatur der Größenkategorie riesig oder kleiner, die sich in der Welle befindet oder in deren Bereich diese eindringt, muss ein Stärkerettungswurf gelingen, um nicht 5W10 Wuchtschaden zu erleiden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Runde erleiden. Am Ende des Zuges sinkt die Höhe der Welle um 15 m und der Schaden um 1W10, den betroffene Kreaturen in den folgenden Runden erleiden. Verringert sich die Höhe der Welle auf 0 m, endet der Zauber.

Eine Kreatur, die in der Wasserwand gefangen ist, kann sich schwimmend bewegen. Aufgrund der Kraft der Welle muss die Kreatur jedoch einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen, um sich überhaupt bewegen zu können. Eine Kreatur, die sich aus dem Bereich des Zaubers entfernt, fällt zu Boden.

## Unauffindbarkeit

*Bannmagie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Diamantstaub im Wert von 25 GM, die über das Ziel gestreut und beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Für die Wirkungsdauer verbirgst du ein Ziel, das du berührst, vor Erkenntnismagie. Das Ziel kann eine bereitwillige Kreatur, ein Ort oder ein Gegenstand sein, der in keiner Ausdehnung größer als 3 m ist. Das Ziel kann weder Ziel von Erkenntnismagie werden noch durch magische Sensoren wahrgenommen werden.

## Unheimliches Schicksal

*Illusion des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du zapfst die tiefsten Ängste einer Gruppe von Kreaturen an und erschaffst illusionäre Monstrositäten im Verstand jedes Ziels, die nur dieses allein sehen kann. Alle Kreaturen in einem Radius von 9 m, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, müssen einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird ein Ziel für die Wirkungsdauer verängstigt. Die Illusion manifestiert die schlimmsten Albträume einer Kreatur als unaufhaltsame Bedrohung. Am Ende eines jeden ihrer Züge muss einer betroffenen Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht 4W10 psychischen Schaden zu erleiden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber für die Kreatur.

## Unsichtbarer Diener

*Beschwörung des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Schnur und etwas Holz)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Der Zauber erschafft eine unsichtbare, mittelgroße geist- und formlose Kraft, die auf dein Geheiß einfache Aufgaben erfüllt, bis der Zauber endet. Dein unsichtbarer Diener erscheint in einem nicht besetzten Bereich am Boden innerhalb der Reichweite. Er hat RK 10, verfügt über 1 Trefferpunkt, besitzt eine Stärke von 2 und kann nicht angreifen. Fallen seine Trefferpunkte auf 0, endet der Zauber.

Einmal in jedem deiner Züge kannst du dem Diener als Bonusaktion den geistigen Befehl geben, sich bis zu 4,50 m zu bewegen und mit einem Gegenstand zu interagieren. Der Diener ist in der Lage, einfache Aufgaben zu übernehmen, die auch ein menschlicher Diener leisten könnte. Er kann Gegenstände holen, reinigen und reparieren, Kleider zusammenlegen, Feuer anzünden, Essen servieren und Wein einschenken. Sobald du einen Befehl erteilst, erfüllt der Diener diesen nach besten Möglichkeiten, bis die Aufgabe erledigt ist. Dann wartet er auf den nächsten Befehl.

Wenn du dem Diener befiehlst, eine Aufgabe zu erfüllen, für die er sich mehr als 18 m von dir entfernen müsste, endet der Zauber.

## Unsichtbares sehen

*Erkenntnismagie des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Talkum und ein geringe Menge Silberpulver)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer ist es dir möglich, unsichtbare Kreaturen und Gegenstände zu sehen, als seien sie normal sichtbar. Außerdem erhältst du die Fähigkeit, in die Ätherebene zu blicken. Ätherische Kreaturen und Gegenstände erscheinen geisterhaft und durchscheinend.

## Unsichtbarkeit

*Illusion des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine Wimper, die von Gummiarabikum umschlossen ist)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt oder in der Hand hält, wird ebenfalls unsichtbar, solange es sich am Körper der Kreatur befindet. Der Zauber endet für das betroffene Ziel, wenn dieses angreift oder einen Zauber wirkt.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 2. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

## Untote erschaffen

*Nekromantie des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Tontopf gefüllt mit Graberde und ein weiterer Tontopf gefüllt mit abgestandenem Wasser, außerdem je ein schwarzer Onyx im Wert von 150 GM für jeden Leichnam)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du kannst diesen Zauber nur bei Nacht wirken. Wähle bis zu drei Leichname von humanoiden Kreaturen der Größenkategorie mittelgroß oder kleiner in Reichweite. Jede Leiche wird ein Ghul, der unter deinem Befehl steht. (Der SL verfügt über die Spielwerte für diese Kreaturen.)

In jedem deiner Züge kannst du eine Bonusaktion verwenden, um geistig jegliche Kreatur zu befehligen, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, solange sie sich innerhalb von 36 m befindet (kontrollierst du mehrere Kreaturen, kannst du sie entweder einzeln befehligen oder als Gruppe, wobei du ihnen allen den gleichen Befehl geben musst). Du entscheidest, welche Aktion eine Kreatur in ihrem nächsten Zug ausführt und wohin sie sich bewegt, oder du gibst ihr einen allgemeinen Befehl, wie das Bewachen eines bestimmten Raumes oder Flurs. Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, führt sie ihn aus, bis die Aufgabe abgeschlossen ist. Ohne Befehle verteidigt sich ein Ghul gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen aus.

Die Kreatur steht für 24 Stunden unter deiner Kontrolle, danach folgt sie keinem deiner Befehle mehr. Um die Kontrolle über den Ghul für weitere 24 Stunden zu behalten, musst du den Zauber vor Ablauf der ersten 24 Stunden erneut auf die Kreatur wirken. Setzt du den Zauber auf diese Weise ein, stellst du die Kontrolle über bis zu drei Kreaturen wieder her, die du mit diesem Zauber belebt hast, anstatt einen neuen Ghul zu erschaffen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, kannst du mehr untote Kreaturen erschaffen und wieder unter deine Kontrolle bringen: vier Ghule bei einem Zauberplatz des 7. Grades; fünf Ghule, zwei Grule oder zwei Gruftschrecken bei einem des 8. Grades; sechs Ghule, drei Grule, drei Gruftschrecken oder zwei Mumien bei einem des 9. Grades.

## Vampirgriff
*Nekromantie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Die Berührung deiner in Schatten gehüllten Hand vermag anderen Kreaturen die Lebenskraft auszusaugen, um dich zu heilen. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 nekrotischen Schaden, während du Trefferpunkte in Höhe dieses Schadens zurückerlangst. Bis der Zauber endet, kannst du den Angriff in jedem deiner Züge als Aktion wiederholen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W6.

## Verarbeitung
*Verwandlung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du wandelst Rohmaterialien in ein Erzeugnis des gleichen Materials um. Beispielsweise kannst du aus einem Stück Baum eine hölzerne Brücke erschaffen, ein Seil aus einem Hanffeld und Kleider aus Flachs oder Wolle.

Wähle Rohmaterialien in Reichweite, die du sehen kannst. Du bist in der Lage, aus ihnen Gegenstände der Größenkategorie groß oder kleiner zu erschaffen (die in einen Würfel mit 3 m Kantenlänge passen oder in acht verbundene Würfel mit jeweils 1,50 m Kantenlänge), solange du über ausreichend Rohmaterialien verfügst. Wenn du mit Metall, Stein oder anderen mineralischen Substanzen arbeitest, darf der gefertigte Gegenstand maximal mittelgroß sein (ein Würfel mit einer Kantenlänge von bis zu 1,50 m). Die Qualität der Gegenstände, die du mit dem Zauber erschaffst, hängt von der Qualität der Rohmaterialien ab.

Kreaturen oder magische Gegenstände können durch diesen Zauber weder erschaffen noch verwandelt werden. Es ist ebenfalls nicht möglich, Gegenstände zu formen, die ein großes Ausmaß an Kunstfertigkeit erfordern, wie Schmuck, Waffen, Glas oder Rüstung – außer du bist geübt mit der Art von Handwerkszeug, die für die Herstellung solcher Gegenstände erforderlich ist.

## Verbannendes Niederstrecken
*Bannmagie des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, knistert deine Waffe vor magischer Energie und verursacht zusätzlich 5W10 Energieschaden. Sollte dieser Angriff das Ziel auf 50 Trefferpunkte oder weniger reduzieren, wird es verbannt. Ist das Ziel auf einer anderen Existenzebene heimisch als der, auf der du dich gerade befindest, kehrt es auf seine Heimatebene zurück. Wenn es hingegen auf der Ebene heimisch ist, auf der du dich befindest, verschwindet die Kreatur auf eine ungefährliche Halbebene. Das Ziel verbleibt dort und ist kampfunfähig, bis der Zauber endet. Anschließend erscheint es in dem Bereich, den es verlassen hat, oder im nächsten freien Bereich, falls dieser besetzt ist.

## Verbannung
*Bannmagie des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Gegenstand, der dem Ziel zuwider ist)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, auf eine andere Existenzebene zu verbannen. Das Ziel muss einen erfolgreichen Charismarettungswurf ablegen, um dem Effekt des Zaubers zu widerstehen.

Wenn das Ziel auf der Ebene heimisch ist, auf der du dich befindest, verbannst du die Kreatur auf eine ungefährliche Halbebene. Das Ziel verbleibt dort und ist kampfunfähig, bis der Zauber endet. Anschließend erscheint es in dem Bereich, den es verlassen hat, oder im nächsten freien Bereich, falls dieser besetzt ist.

Ist das Ziel auf einer anderen Existenzebene heimisch als der, auf der du dich gerade befindest, wird es mit einem leisen Knall verbannt und kehrt auf seine Heimatebene zurück. Wenn der Zauber vor Ablauf der Wirkungsdauer endet, erscheint das Ziel wieder in dem Bereich, den es verlassen hat, oder im nächsten freien Bereich, falls dieser besetzt ist. Ansonsten kehrt das Ziel nicht zurück.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 4. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

## Verbergen
*Verwandlung des 7. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Pulver aus Diamant-, Smaragd-, Rubin- und Saphirstaub im Wert von mindestens 5.000 GM, das beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt wird

Mit diesem Zauber kannst du eine bereitwillige Kreatur oder einen Gegenstand verbergen, sodass das Ziel für die Wirkungsdauer nicht erkannt werden kann. Wenn du den Zauber wirkst und das Ziel berührst, wird es unsichtbar und kann weder von Erkenntniszaubern aufgespürt noch durch magische Sensoren wahrgenommen werden, die mit Erkenntniszaubern erschaffen wurden.

Wenn das Ziel eine Kreatur ist, verfällt sie in einen Zustand des Scheintods. Die Zeit hört für das Ziel auf zu vergehen und es altert nicht.

Du kannst eine Bedingung festlegen, die den Zauber bei Erfüllung früher enden lässt. Diese Bedingung kann jeder beliebige Umstand deiner Wahl sein, aber er muss sich innerhalb von 1,5 km um das Ziel ereignen. Beispiele sind „nach 10.000 Jahren" oder „wenn die Tarraske erwacht". Der Zauber endet auch, wenn das Ziel Schaden erleidet.

## Verbündeter aus den Ebenen
*Beschwörung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du erflehst die Unterstützung einer außerweltlichen Wesenheit, die dir bekannt sein muss: ein Gott, eine Elementarmacht, ein Dämonenprinz oder ein anderes Wesen kosmischer Macht. Die

Wesenheit schickt einen ihm gegenüber loyalen Diener (einen Elementar, einen Unhold oder ein himmlisches Wesen), um dich zu unterstützen, wobei die Kreatur in einem nicht besetzten Bereich in Reichweite erscheint. Wenn du den wahren Namen einer Kreatur kennst, kannst du ihn beim Wirken des Zaubers aussprechen, um diese Kreatur zu erbitten, es ist jedoch trotzdem möglich, dass eine andere gesandt wird (nach Entscheidung des SL).

Wenn die Kreatur erscheint, ist sie nicht gezwungen, sich auf eine bestimmte Weise zu verhalten. Du kannst sie bitten, einen Dienst für eine Bezahlung auszuführen, aber sie muss deinem Gesuch nicht entsprechen. Die erbetene Aufgabe könnte einfach sein („Bringe uns über diesen Abgrund", „Unterstütze uns in einem Kampf") oder komplex („Spioniere unsere Feinde aus", „Schütze uns während unserer Expedition in das Gewölbe"). Du musst mit der Kreatur kommunizieren können, damit du in der Lage bist, um ihre Dienste zu feilschen.

Die Bezahlung kann verschiedene Formen annehmen. Ein himmlisches Wesen fordert vielleicht eine beträchtliche Spende an Gold oder magischen Gegenständen, ein Unhold könnte ein lebendes Opfer oder einen Schatz als Gegenleistung erwarten. Andere Kreaturen bieten ihre Dienste möglicherweise für eine Queste an, die du für sie durchführen musst. Als Faustregel erfordert eine Aufgabe, die in Minuten gemessen werden kann, eine Bezahlung von 100 GM pro Minute. Eine Aufgabe, die in Stunden gemessen wird, kostet 1.000 GM pro Stunde. Eine Aufgabe, die in Tagen gemessen wird (maximal 10 Tage) kostet 10.000 GM pro Tag. Der SL kann diese Bezahlung abhängig von den Umständen anpassen, unter denen der Zauber gewirkt wird. Wenn die erbetene Aufgabe im Einklang mit den Moralvorstellungen der Kreatur steht, kann die Bezahlung halbiert werden oder sogar ganz entfallen. Ungefährliche Aufgaben erfordern für gewöhnlich nur die Hälfte der genannten Bezahlung, während besonders gefährliche ein größeres Geschenk voraussetzen könnten.

Eine solche Kreatur nimmt selten Aufgaben an, die selbstmörderisch erscheinen. Wenn die Aufgabe erfüllt ist oder die abgesprochene Dauer des Dienstes endet, kehrt die Kreatur auf ihre Heimatebene zurück, nachdem sie dir Bericht erstattet hat, falls das zur Aufgabe passt und möglich ist. Gelingt es dir nicht, dich mit der Kreatur auf einen Preis für ihren Dienst zu einigen, kehrt sie sofort auf ihre Heimatebene zurück. Eine Kreatur, die verpflichtet wird, als Teil der Gruppe zu dienen, zählt als volles Mitglied und erhält ihren vollen Anteil an Erfahrungspunkten.

## Verderben

*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Tropfen Blut)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, müssen einen Charismarettungswurf ablegen. Immer wenn ein Ziel, dem sein Rettungswurf nicht gelungen ist, während der Wirkungsdauer des Zaubers einen Angriffs- oder Rettungswurf ausführt, muss es mit einem W4 würfeln und das Ergebnis vom Angriffs- oder Rettungswurf abziehen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 1. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

## Vergrössern/Verkleinern

*Verwandlung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Eisenpulver)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du lässt eine Kreatur oder einen Gegenstand, der weder getragen noch in der Hand gehalten werden darf, für die Wirkungsdauer größer oder kleiner werden. Das Ziel muss sich in Reichweite befinden und du musst es sehen können. Ist das Ziel eine unwillige Kreatur, muss es einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg hat der Zauber keinen Effekt.

Wirkst du den Zauber auf eine Kreatur, verändert nicht nur sie ihre Größe, sondern auch alles, was sie trägt und in der Hand hält. Jeder Gegenstand, den eine betroffene Kreatur fallenlässt, nimmt sofort wieder seine normale Gestalt an.

***Vergrößern:*** Die Größe des Ziels verdoppelt sich in jeder Ausdehnung und sein Gewicht verachtfacht sich. Dieses Wachstum lässt es um eine Größenkategorie steigen (beispielsweise von mittelgroß zu groß). Verhindert der verfügbare Raum, dass das Ziel seine Größe verdoppelt, erreicht die Kreatur oder der Gegenstand die maximale Größe, die aufgrund der Gegebenheiten möglich ist.

Bis zum Ende des Zaubers ist das Ziel außerdem im Vorteil bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen. Die Waffen des Ziels wachsen ebenfalls mit, um der neuen Größe zu entsprechen. Greift das Ziel mit vergrößerten Waffen an, verursacht es mit ihnen zusätzlich 1W4 Schaden.

***Verkleinern:*** Die Größe des Ziels halbiert sich in jeder Ausdehnung und sein Gewicht fällt auf ein Achtel des ursprünglichen Gewichts. Diese Verkleinerung lässt es um eine Größenkategorie schrumpfen (beispielsweise von mittelgroß zu klein).

Bis zum Ende des Zaubers ist das Ziel außerdem im Nachteil bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen. Die Waffen des Ziels schrumpfen ebenfalls mit, um der neuen Größe zu entsprechen. Greift das Ziel mit verkleinerten Waffen an, verursacht es mit ihnen 1W4 Schaden weniger (dies kann den Schaden nicht unter 1 fallen lassen).

## Verlangsamen

*Verwandlung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Tropfen Melasse)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du verlangsamst den Fluss der Zeit um sechs Kreaturen deiner Wahl, die sich in einem Würfel mit 12 m Kantenlänge innerhalb der Reichweite befinden. Jedes Ziel muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer von dem Effekt des Zaubers betroffen zu werden.

Die Bewegungsrate eines betroffenen Ziels wird halbiert, es erleidet einen Malus von −2 auf die RK sowie Geschicklichkeitsrettungswürfe und kann keine Reaktionen verwenden. In seinem Zug darf es entweder nur eine Aktion oder nur eine Bonusaktion nutzen, nicht beides. Unabhängig von Merkmalen und magischen Gegenständen der Kreatur, kann sie in ihrem Zug nicht mehr als einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff ausführen.

Wenn die Kreatur versucht, einen Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Aktion zu wirken, würfle mit einem W20. Bei einer 11 oder höher tritt der Zauber erst im nächsten Zug der Kreatur in Kraft. Außerdem muss sie auch in diesem nächsten Zug ihre Aktion aufwenden, um den Spruch zu vollenden. Kann sie dies nicht, ist der Zauber vergeudet.

Eine Kreatur, die von dem Zauber betroffen ist, darf am Ende jedes ihrer Züge einen weiteren Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg endet der Effekt für sie.

## Verschonung der Toten
*Zaubertrick der Nekromantie*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du berührst eine lebende Kreatur mit 0 Trefferpunkten. Das Ziel wird stabilisiert. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

## Verschwimmen
*Illusion des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Dein Körper wird verschwommen, wechselhaft und wabernd für alle, die dich sehen können. Für die Wirkungsdauer sind alle Kreaturen im Nachteil bei Angriffswürfen gegen dich. Ein Angreifer ist immun gegen diesen Effekt, wenn er sich nicht auf seine Sicht verlässt wie bei Blindsicht oder er Illusionen durchschauen kann wie bei wahrer Sicht.

## Verständigung
*Hervorrufung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** unbegrenzt
**Komponenten:** V, G, M (ein kurzes Stück feinen Kupferdrahtes)
**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Du schickst eine kurze Botschaft von 25 Wörtern oder weniger an eine Kreatur, mit der du vertraut bist. Die Kreatur hört die Nachricht in ihren Gedanken, erfasst dich als den Sender, sofern sie dich kennt, und kann sofort auf die gleiche Weise antworten. Der Zauber erlaubt es Kreaturen mit einem Intelligenzwert von mindestens 1, die Bedeutung der Nachricht zu verstehen. Du kannst die Nachricht über jede Entfernung und sogar auf andere Existenzebenen schicken. Befindet sich dein Ziel allerdings auf einer anderen Ebene, besteht eine Chance von 5 %, dass die Botschaft nicht ankommt.

## Verstricken
*Beschwörung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Umschlingende Gräser und Ranken wachsen in einem quadratischen Bereich mit 6 m Seitenlänge in Reichweite aus dem Boden. Für die Wirkungsdauer verwandeln diese Pflanzen den Boden in schwieriges Gelände.

Jede Kreatur, die sich in dem Bereich aufhält, wenn du den Zauber wirkst, muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer von den umschlingenden Pflanzen festgesetzt zu werden. Eine Kreatur, die von den Pflanzen festgesetzt ist, kann als Aktion einen Stärkewurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Bei einem Erfolg kann sie sich befreien.

Wenn der Zauber endet, verdorren die beschworenen Pflanzen.

## Vertrauten finden
*Beschwörung des 1. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Stunde
**Reichweite:** 3 m
**Komponenten:** V, G, M (Holzkohle, Weihrauch und Kräuter im Wert von 10 GM, die in einer Feuerschale aus Messing von Flammen verzehrt werden)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du erhältst die Dienste eines Vertrauten, eines Geistes, der die Gestalt eines der folgenden Tiere deiner Wahl annimmt: Eidechse, Eule, Falke, Fisch (Quipper), Fledermaus, Frosch (Kröte), Giftschlange, Katze, Krabbe, Oktopus, Rabe, Ratte, Seepferdchen, Spinne oder Wiesel. Der Vertraute erscheint in einem nicht besetzten Bereich in Reichweite und besitzt die Spielwerte der ausgewählten Gestalt, ist jedoch ein himmlisches Wesen, ein Feenwesen oder ein Unhold (deine Wahl) und kein Tier.

Dein Vertrauter agiert unabhängig von dir, folgt aber immer deinen Befehlen. Im Kampf würfelt er seine eigene Initiative und handelt selbstständig. Ein Vertrauter kann nicht angreifen, aber alle anderen Aktionen ausführen.

Fallen die Trefferpunkte des Vertrauten auf 0, verschwindet er und lässt keine physische Form zurück. Er erscheint wieder, wenn du den Zauber erneut wirkst.

Solange sich dein Vertrauter innerhalb von 30 m aufhält, bist du in der Lage, telepathisch mit ihm zu kommunizieren. Außerdem kannst du als Aktion bis zum Beginn deines nächsten Zuges durch die Augen und Ohren deines Vertrauten sehen und hören, als würdest du dich an seinem Standort befinden. Dabei stehen dir alle besonderen Sinne des Vertrauten zur Verfügung. Während dieser Zeit bist du taub und blind für deine eigene Umgebung.

Als Aktion kannst du deinen Vertrauten kurzzeitig fortschicken. Er verschwindet in einer Taschendimension, wo er auf deinen Ruf wartet. Alternativ kannst du ihn für immer fortschicken. Solange der Vertraute fortgeschickt ist, kannst du eine Aktion verwenden, um ihn in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 9 m erscheinen zu lassen.

Du kannst nicht mehr als einen Vertrauten gleichzeitig haben. Wenn du diesen Zauber wirkst, obwohl du bereits über einen Vertrauten verfügst, lässt du ihn stattdessen eine neue Gestalt annehmen. Wähle eins der oben genannten Tiere, in das sich dein Vertrauter verwandelt.

Wenn du außerdem einen Zauber mit der Reichweite Berührung wirkst, kann dein Vertrauter diesen überbringen, als hättest du ihn gewirkt. Dein Vertrauter muss sich innerhalb von 30 m von dir befinden und seine Reaktion verwenden, um den Zauber zu überbringen, wenn du ihn wirkst. Erfordert der Zauber einen Angriffswurf, verwende deinen Angriffsmodifikator für den Wurf.

## Verwandlung
*Verwandlung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (Kokon einer Raupe)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Dieser Zauber verwandelt eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in eine neue Gestalt. Einem unwilligen Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um den Effekt zu vermeiden. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Gestaltwandler oder Kreaturen mit 0 Trefferpunkten.

Die Transformation hält für die Wirkungsdauer an oder bis das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt. Die neue Gestalt kann die eines beliebigen Tieres sein, dessen Herausforderungsgrad gleich oder niedriger ist als der des Ziels (wenn das Ziel

keinen Herausforderungsgrad hat, verwende seine Stufe). Die Spielwerte des Ziels, inklusive der geistigen Attribute, werden durch die des ausgewählten Tieres ersetzt. Die betroffene Kreatur behält ihre Gesinnung und Persönlichkeit und erhält die Trefferpunkte der neuen Gestalt. Nimmt das Ziel wieder seine ursprüngliche Form an, besitzt es die gleiche Anzahl von Trefferpunkten wie vor der Verwandlung. Findet die Rückverwandlung statt, weil die Trefferpunkte des Ziels auf 0 fallen, wird jeglicher überzähliger Schaden auf die normale Gestalt übertragen. Solange dieser überzählige Schaden die Trefferpunkte der Kreatur nicht auf 0 reduziert, wird sie nicht bewusstlos.

Die Kreatur kann nur die Aktionen durchführen, die in ihrer neuen Gestalt möglich sind. Es ist ihr weder möglich zu sprechen noch Zauber zu wirken. Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit seiner neuen Gestalt, es kann keine Ausrüstung aktivieren, verwenden oder anderweitig nutzen.

## Verwirrung

*Verzauberung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G, M (drei Nussschalen)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Dieser Zauber attackiert und verdreht den Verstand der betroffenen Kreaturen, was zu Wahnvorstellungen und unkontrollierten Handlungen führt. Jede Kreatur innerhalb einer Sphäre mit einem Radius von 3 m, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen, um dem Zauber zu widerstehen.

Betroffene Ziele können keine Reaktion ausführen und müssen zu Beginn des Zuges mit einem W10 würfeln, um ihr Verhalten für diesen Zug zu bestimmen.

| W10 | Verhalten |
|---|---|
| 1 | Die Kreatur verwendet ihre gesamte Bewegung, um sich in eine zufällige Richtung zu bewegen. Bestimme die Richtung, indem du mit einem W8 würfelst und jeder Richtung ein Ergebnis zuweist. Die Kreatur führt in diesem Zug keine Aktion aus. |
| 2–6 | Die Kreatur bewegt sich nicht und führt in diesem Zug keine Aktion aus. |
| 7–8 | Die Kreatur verwendet ihre Aktion, um einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig bestimmte Kreatur in Reichweite auszuführen. Wenn sich keine Kreatur in Reichweite befindet, handelt die Kreatur in diesem Zug nicht. |
| 9–10 | Die Kreatur kann sich normal bewegen und handeln. |

Zu Beginn eines jeden ihrer Züge kann eine betroffene Kreatur einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Wenn dieser erfolgreich ist, endet der Effekt für das Ziel.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, vergrößert sich der Radius der Sphäre für jeden Grad über den 4. hinaus um 1,50 m.

## Verwünschen

*Verzauberung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V, G, M (das versteinerte Auge eines Molchs)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du verwünschst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Bis der Zauber endet, fügst du dem Ziel zusätzlich 1W6 nekrotischen Schaden zu, wenn du es mit einem Angriff triffst. Bestimme beim Wirken des Zaubers außerdem ein Attribut. Das Ziel ist im Nachteil bei Attributswürfen mit dem gewählten Attribut.

Wird das Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert, ehe der Zauber endet, kannst du in einem späteren Zug eine Bonusaktion verwenden, um eine neue Kreatur zu verwünschen.

Der Zauber *Fluch brechen* hebt diesen Effekt vorzeitig auf.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, verlängert sich die Wirkungsdauer: auf „Konzentration, bis zu 8 Stunden" bei einem Zauberplatz des 3. oder 4. Grades oder auf „Konzentration, bis zu 24 Stunden" bei einem des 5. oder eines höheren Grades.

## Vollständige Genesung

*Bannmagie des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Diamantstaub im Wert von mindestens 100 GM, der beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du erfüllst eine Kreatur mit positiver Energie, um einen schwächenden Effekt aufzuheben. Verringere die Erschöpfung des Ziels um eine Stufe und beende einen der folgenden Effekte, die auf dem Ziel liegen:

- Ein Effekt, der das Ziel bezaubert oder versteinert.
- Ein Fluch, wie auch die Einstimmung des Ziels auf einen magischen Gegenstand.
- Jegliche Verringerung der Attributswerte des Ziels.
- Ein Effekt, der die maximalen Trefferpunkte des Ziels senkt.

## Vorahnung

*Erkenntnismagie des 2. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (speziell gekennzeichnete Stöckchen, Knochen oder ähnliche Symbole im Wert von 25 GM)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Indem du Stöckchen mit Juwelenintarsien wirfst, mit Drachenwürfeln würfelst, reich verzierte Karten auslegst oder andere Weissagungsgegenstände verwendest, erhältst du ein Omen von einer außerweltlichen Wesenheit über die Folgen einer bestimmten Handlungsweise, die du für die nächsten 30 Minuten planst. Der SL wählt eines der folgenden möglichen Omen:

- Wohl, für gute Folgen.
- Weh, für schlechte Folgen.
- Wohl und Weh, für sowohl gute als auch schlechte Folgen.
- Nichts, bei Folgen, die weder besonders gut noch schlecht sind.

Der Zauber nimmt keine Rücksicht auf mögliche Umstände, die das Ergebnis verändern könnten, wie das Wirken zusätzlicher Zauber oder den Verlust eines Gefährten.

Wenn du den Zauber zweimal oder öfter wirkst, bevor du eine lange Rast beendest, besteht eine kumulative Chance von 25 % für jeden Zauber nach dem ersten, dass du ein zufälliges Ergebnis erhältst. Der SL macht diesen Wurf verdeckt.

## Voraussicht

*Erkenntnismagie des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine Kolibrifeder)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und verleihst ihr die eingeschränkte Fähigkeit, in die unmittelbare Zukunft zu blicken. Für die Wirkungsdauer kann das Ziel nicht überrascht werden und ist im Vorteil bei Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen. Außerdem sind andere Kreaturen für die Wirkungsdauer im Nachteil bei Angriffswürfen gegen das Ziel.

Dieser Zauber endet sofort, wenn du ihn vor Ablauf der Wirkungsdauer noch einmal wirkst.

## Vorbestimmtes Trugbild

*Illusion des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Stück Vlies und Jadestaub im Wert von mindestens 25 GM)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt wird

Du erschaffst das Abbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens in Reichweite. Die Illusion wird aktiviert, wenn eine bestimmte auslösende Bedingung eintritt, bis dahin ist sie nicht wahrnehmbar. Das Trugbild darf nicht größer sein als ein Würfel mit 9 m Kantenlänge. Beim Wirken des Zaubers entscheidest du, wie die Illusion agieren wird und welche Geräusche sie macht. Das Verhalten, das du auf diese Weise bestimmst, kann bis zu 5 Minuten andauern.

Tritt die festgelegte Bedingung ein, wird die Illusion erschaffen und verhält sich, wie du es beschrieben hast. Sobald das Trugbild seine Darbietung beendet hat, verschwindet es und ist für 10 Minuten deaktiviert. Anschließend kann die Illusion wieder hervorgerufen werden.

Der Auslöser darf so allgemein oder detailliert sein, wie du möchtest, doch muss er auf sichtbaren oder hörbaren Umständen basieren, die sich innerhalb von 9 m um das Trugbild ereignen. Beispielsweise könntest du ein Abbild von dir selbst erscheinen lassen, das jeden warnt, der versucht, eine mit einer Falle versehene Tür zu öffnen, oder eine Illusion wird ausgelöst, wenn man das richtige Wort oder die richtige Phrase spricht.

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, da Dinge es einfach durchdringen. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um das Abbild zu untersuchen. Gelingt ihr ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber, erkennt sie, dass es sich um eine Illusion handelt. Durchschaut eine Kreatur die Illusion, kann sie das Abbild und von ihm ausgehende Geräusche ignorieren.

## Wächter und Hüter

*Bannmagie des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (brennender Weihrauch, etwas Schwefel und Öl, ein verknoteter Bindfaden, etwas Blut eines Erdkolosses und ein kleiner Silberstab im Wert von mindestens 10 GM)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Du erschaffst ein Schutzzeichen, das bis zu 225 Quadratmeter Boden schützen kann (entweder eine quadratische Fläche von 15 m Seitenlänge oder hundert quadratische Flächen mit je 1,50 m Seitenlänge oder fünfundzwanzig quadratische Flächen mit je 3 m Seitenlänge). Der geschützte Bereich kann bis zu 6 m hoch sein und eine beliebige Form haben. Du bist in der Lage, mehrere Stockwerke etwa einer Festung zu schützen, indem du die Fläche unter ihnen aufteilst, solange du am Stück in jeden Einzelbereich gehen kannst, während du den Zauber wirkst.

Beim Wirken des Zaubers darfst du Kreaturen festlegen, die von bestimmten oder allen Effekten des Spruchs nicht betroffen sind. Du kannst auch ein Passwort auswählen, das laut ausgesprochen den Sprecher vor diesen Effekten schützt.

*Wächter und Hüter* erschafft die folgenden Effekte in den geschützten Bereichen.

***Flure:*** Nebel füllt die geschützten Flure, sodass sie komplett verschleiert sind. Außerdem besteht an jeder Kreuzung und Abzweigung, an der eine Richtung ausgewählt werden muss, eine Chance von 50 %, dass eine Kreatur außer dir selbst in die entgegengesetzte Richtung geht, die sie ausgewählt hat.

***Türen:*** Alle Türen im geschützten Bereich werden magisch versiegelt, als würde der Zauber *Arkanes Schloss* auf ihnen liegen. Außerdem kannst du bis zu zehn Türen mit einer Illusion verbergen, sodass sie als einfacher Mauerabschnitt erscheinen (dies entspricht der Erschaffung eines illusorischen Gegenstands mit dem Zauber *Einfache Illusion*).

***Treppen:*** Klebrige Netze blockieren alle Treppen im geschützten Bereich, von der Decke bis zum Boden, wie bei dem Zauber *Spinnennetz*. Diese Spinnenfäden wachsen innerhalb von 10 Minuten nach, sollten sie verbrannt oder zerrissen werden, solange *Wächter und Hüter* anhält.

***Andere Zaubereffekte:*** Du kannst einen der folgenden magischen Effekte im geschützten Bereich platzieren:

- Platziere *Tanzende Lichter* in vier Fluren. Du kannst ein einfaches Verhalten festlegen, das die Lichter wiederholen, solange *Wächter und Hüter* anhält.
- Platziere *Magischer Mund* an zwei Orten.
- Platziere *Stinkende Wolke* an zwei Orten. Die Dämpfe erscheinen an den von dir gewählten Orten und kehren innerhalb von 10 Minuten zurück, sollten sie durch Wind zerstreut werden, solange *Wächter und Hüter* anhält.
- Platziere einen dauerhaften *Windstoß* in einem Flur oder Raum.
- Platziere *Einflüsterung* an einem Ort. Du wählst einen quadratischen Bereich von bis zu 1,50 m Seitenlänge. Jede Kreatur, die diesen betritt oder sich durch ihn bewegt, wird von dem Effekt des Zaubers betroffen.

Der gesamte geschützte Bereich strahlt Magie aus. Wird *Magie bannen* erfolgreich auf einen bestimmten Effekt gewirkt, entfernt der Spruch nur diesen einen Effekt.

Indem du diesen Zauber 1 Jahr lang jeden Tag an demselben Ort wirkst, werden seine Effekte permanent.

## Waffe des Glaubens

*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 1 Minute

Du erschaffst eine schwebende, geisterhafte Waffe in Reichweite, die bestehen bleibt, bis der Zauber endet oder du ihn erneut wirkst. Wenn sie erscheint, kannst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur innerhalb von 1,50 m zur Waffe ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Energieschaden in Höhe von 1W8 + den Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs.

Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Waffe bis zu 6 m bewegen und mit ihr eine Kreatur im Umkreis von 1,50 m angreifen.

Die Waffe kann jede Form annehmen, die du willst. Kleriker von Gottheiten, die mit einer bestimmten Waffe assoziiert sind (wie St. Cuthbert, der für seinen Streitkolben bekannt ist, oder Thor für seinen Hammer) lassen den Effekt des Zaubers wie diese Waffe aussehen.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 2. hinaus um 1W8.

## Wahre Auferstehung

*Nekromantie des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Stunde
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (ein Spritzer Weihwasser und Diamanten im Wert von mindestens 25.000 GM, die beim Wirken des Zaubers verbraucht werden)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du berührst eine verstorbene Kreatur, die nicht länger als 200 Jahre tot ist und aus einem beliebigen Grund außer Altersschwäche starb. Wenn die Seele des Ziels frei und willig ist, kehrt die Kreatur mit allen Trefferpunkten ins Leben zurück.

Der Zauber schließt alle Wunden, neutralisiert alle Gifte, heilt alle Krankheiten und hebt alle Flüche auf, unter denen das Ziel bei seinem Tod litt. Der Zauber ersetzt beschädigte oder fehlende Organe und Gliedmaßen. Wenn die Kreatur untot war, wird ihre ursprüngliche lebendige Form wiederhergestellt.

Der Zauber vermag sogar einen neuen Körper zu erschaffen, falls der des Verstorbenen nicht mehr existiert. In diesem Fall musst du den Namen des Ziels aussprechen. Die Kreatur erscheint in einem nicht besetzten Bereich deiner Wahl innerhalb von 3 m.

## Wahre Verwandlung

*Verwandlung des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Tropfen Quecksilber, ein Batzen Gummiarabikum und eine Rauchschwade)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Wähle eine Kreatur oder einen nicht-magischen Gegenstand, der weder getragen noch in der Hand gehalten wird. Das Ziel muss sich in Reichweite befinden und du musst es sehen können. Eine Kreatur vermagst du in eine andere Kreatur oder einen Gegenstand zu verwandeln, einen Gegenstand in eine Kreatur. Die Transformation bleibt bestehen, bis der Zauber endet oder das Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder stirbt. Wenn du dich für die volle Wirkungsdauer auf den Zauber konzentrierst, hält die Verwandlung an, bis er gebannt wird.

Der Spruch hat keine Auswirkungen auf Gestaltwandler oder Kreaturen mit 0 Trefferpunkten. Ein unwilliges Ziel kann einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg wird es nicht vom Zauber betroffen.

***Gegenstand in Kreatur:*** Du kannst einen Gegenstand in eine beliebige Art von Kreatur verwandeln, solange diese nicht größer als der Gegenstand ist und ihr Herausforderungsgrad nicht über 9 liegt. Die Kreatur ist dir und deinen Gefährten freundlich gesonnen und handelt in jedem deiner Züge. Du entscheidest, welche Aktionen sie ausführt und wie sie sich bewegt. Der SL hat die Spielwerte für die Kreatur zur Verfügung und wickelt die von dir ausgewählte Aktion und Bewegung ab.

Wird der Zauber permanent, kontrollierst du die Kreatur nicht länger. Sie könnte mit dir verbündet bleiben, abhängig davon, wie du sie behandelt hast.

***Kreatur in Kreatur:*** Wenn du eine Kreatur in eine andere Art von Kreatur verwandelst, muss der Herausforderungsgrad der neuen Art dem des Ziels entsprechen oder niedriger sein (falls das Ziel keinen Herausforderungsgrad besitzt, verwende seine Stufe). Die Spielwerte der betroffenen Kreatur, inklusive der geistigen Attribute, werden durch die der neuen Gestalt ersetzt. Das Ziel behält seine Gesinnung und Persönlichkeit und erhält die Trefferpunkte der neuen Gestalt. Nimmt es wieder seine ursprüngliche Form an, besitzt es die gleiche Anzahl von Trefferpunkten wie vor der Verwandlung. Findet die Rückverwandlung statt, weil die Trefferpunkte des Ziels auf 0 fallen, wird jeglicher überzähliger Schaden auf die normale Gestalt übertragen. Solange dieser überzählige Schaden die Trefferpunkte der Kreatur nicht auf 0 reduziert, wird sie nicht bewusstlos.

Das Ziel kann nur Aktionen ausführen, die in seiner neuen Gestalt möglich sind. Es kann nicht sprechen, keine Zauber wirken und keine anderen Aktionen ausführen, die Hände oder Sprache erfordern, es sei denn, die neue Gestalt ist dazu in der Lage. Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit seiner neuen Gestalt. Es kann keine Ausrüstung aktivieren, verwenden oder anderweitig nutzen.

***Kreatur in Gegenstand:*** Wenn du eine Kreatur in einen Gegenstand transformierst, verwandelt sie sich mit allem, was sie trägt und in der Hand hält. Die Spielwerte der Kreatur werden zu denen des Gegenstands. Wenn der Zauber endet und das Ziel wieder seine normale Form annimmt, besitzt es keine Erinnerungen an die Zeit, die es als Gegenstand verbracht hat.

## Wahrer Blick

*Erkenntnismagie des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (eine Salbe für die Augen, die 25 GM wert ist; sie wird aus Pilzpulver, Safran und Fett hergestellt und beim Wirken des Zaubers verbraucht)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Der Zauber verleiht einer bereitwilligen Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, Dinge so zu sehen, wie sie wirklich sind. Für die Wirkungsdauer besitzt das Ziel wahre Sicht, bemerkt von Magie verborgene Geheimtüren und kann auf die Ätherebene blicken, alles in einem Umkreis von 36 m.

## Wände passieren

*Verwandlung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Prise Sesamsaat)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Ein Durchgang erscheint an einem für dich sichtbaren Punkt in Reichweite auf einer Oberfläche aus Holz, Gips oder Stein (wie eine Mauer, eine Zimmerdecke oder ein Fußboden) und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Du entscheidest, welche Ausmaße der Durchgang besitzt, bis zu einer maximalen Breite von 1,50 m, einer Höhe von 2,40 m und einer Tiefe von 6 m. Der erschaffene Durchgang macht die ihn umgebende Wand nicht instabil. Verschwindet die Öffnung, werden Kreaturen und Gegenstände, die sich noch im Durchgang befinden, unbeschadet in einen nicht besetzten Bereich geschoben, welcher der Oberfläche am nächsten ist, auf die der Zauber gewirkt wurde.

## Wankendmachendes Niederstrecken

*Hervorrufung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, durchstößt deine Waffe nicht nur den Körper, sondern auch die Seele, und verursacht zusätzlich 4W6 psychischen Schaden. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist es bis zum Ende des nächsten Zuges im Nachteil bei Angriffs- und Attributswürfen und kann keine Reaktionen ausführen.

### Wasser atmen

*Verwandlung des 3. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein kurzes Schilfrohr oder ein Stück Stroh)
**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

Dieser Zauber gewährt bis zu zehn bereitwilligen Kreaturen, die du sehen kannst, für die Wirkungsdauer die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen. Betroffene Kreaturen behalten auch ihre normale Art zu atmen.

### Wasser erschaffen oder zerstören

*Verwandlung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Tropfen Wasser, wenn du Wasser erschaffen willst, oder einige Sandkörner, wenn du es zerstören möchtest)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du erschaffst oder zerstörst Wasser.

***Wasser erschaffen:*** Du erschaffst bis zu 40 Liter sauberen Wassers in einem offenen Behälter in Reichweite. Alternativ fällt das Wasser als Regen in einem Würfel mit 9 m Kantenlänge in Reichweite. Flammen, die dem Regen ausgesetzt sind, erlöschen.

***Wasser zerstören:*** Du zerstörst bis zu 40 Liter Wasser in einem offenen Behälter in Reichweite. Alternativ kannst du Nebel in einem Würfel mit 9 m Kantenlänge in Reichweite zerstören.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 3. hinaus entweder zusätzlich 40 Liter Wasser erschaffen oder zerstören oder die Kantenlänge des Würfels um 1,50 m vergrößern.

### Wasser kontrollieren

*Verwandlung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 90 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Tropfen Wasser und eine Prise Staub)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis der Zauber endet, kontrollierst du jegliches offenes Gewässer im Bereich eines Würfels mit bis zu 30 m Kantenlänge. Wähle einen der folgenden Effekte, wenn du den Zauber wirkst. Als Aktion in deinem Zug kannst du diesen Effekt wiederholen oder einen anderen erzeugen.

***Flut:*** Du lässt den Wasserpegel aller stehenden Gewässer im Bereich um bis zu 6 m ansteigen. Ist ein Ufer Teil des Bereichs, tritt das Wasser auch auf das Land über.

Wenn du den Zauber auf ein größeres Gewässer wirkst, erschaffst du stattdessen eine 6 m hohe Welle, die sich von einer Seite des Bereichs zur anderen bewegt und dann herabschmettert. Alle Fahrzeuge der Größenkategorie riesig oder kleiner, die sich im Pfad der Welle befinden, werden mit ihr zur anderen Seite getragen. Wird ein solches Fahrzeug von der herabbrechenden Welle getroffen, kentert es mit einer Chance von 25 %.

Der Wasserstand bleibt erhöht, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst. Erzeugst du eine Welle, wiederholt sich diese zu Beginn deines nächsten Zuges, solange die Flut anhält.

***Wasser teilen:*** Du bewegst das Wasser im Bereich auseinander und erzeugst so einen Graben, der sich durch den Bereich zieht und von dem geteilten Wasser auf beiden Seiten wie eine Mauer gesäumt wird.

Der Graben bleibt bestehen, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst. Anschließend fließt das Wasser im Verlauf der nächsten Runde langsam in den Graben zurück, bis der normale Wasserpegel wiederhergestellt ist.

***Fluss umlenken:*** Du bewirkst, dass sich fließendes Wasser im Bereich in eine Richtung deiner Wahl bewegt, selbst wenn es dafür über Hindernisse, Wände empor oder in andere unwahrscheinliche Richtungen strömen muss. Das Wasser im Bereich bewegt sich nach deinen Vorgaben, sobald es jedoch den Bereich des Zaubers verlässt, fließt es wieder nach den Bedingungen des Geländes.

Das Wasser strömt in die Richtung deiner Wahl, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst.

***Strudel:*** Dieser Effekt erfordert ein Gewässer, das mindestens eine quadratische Fläche von 15 m Seitenlänge umfasst und 7,50 m tief ist. Du erschaffst einen Strudel in der Mitte des Bereichs. Dieser bildet einen Wirbel, der an der Basis 1,50 m breit ist und an der Spitze bis zu 15 m breit und 7,50 m hoch ist. Alle Kreaturen und Gegenstände, die sich im Umkreis von 7,50 m um den Wirbel befinden, werden 3 m in seine Richtung gezogen. Eine Kreatur kann vom Strudel wegschwimmen, wenn ihr ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber gelingt.

Betritt eine Kreatur das erste Mal in einem Zug den Strudel oder beginnt ihren Zug dort, muss sie einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 2W8 Wuchtschaden und ist im Strudel gefangen, bis der Zauber endet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur den halben Schaden und ist nicht im Strudel gefangen. Eine Kreatur, die im Strudel gefangen ist, kann ihre Aktion verwenden, um wegzuschwimmen (siehe oben), ist aber im Nachteil bei ihrem Wurf auf Stärke (Athletik).

Das erste Mal, wenn ein Gegenstand in den Bereich des Strudels gezogen wird, erleidet der Gegenstand 2W8 Wuchtschaden. Dieser Schaden wird jede Runde verursacht, den der Gegenstand im Strudel verbleibt.

### Weg finden

*Erkenntnismagie des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (Weissagungsgegenstände – wie Knochen, Elfenbeinstäbchen, Karten, Zähne oder gravierte Runensteine – im Wert von mindestens 100 GM und ein Objekt von dem Ort, den du finden willst)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Tag

Dieser Zauber erlaubt es dir, den kürzesten und direktesten physischen Weg zu einem Ort zu bestimmen, mit dem du vertraut bist und der sich auf derselben Existenzebene befindet. Wählst du einen Ort auf einer anderen Ebene, einen Ort, der sich bewegt (wie eine mobile Festung), oder einen, der nicht spezifisch ist (wie „die Höhle eines grünen Drachen"), misslingt der Zauber.

Solange du dich auf derselben Existenzebene wie dein Ziel befindest, weißt du für die Wirkungsdauer, wie weit es entfernt ist und in welcher Richtung es liegt. Während du dorthin reist, ist dir an jeder Kreuzung automatisch bewusst, welcher Weg der kürzere und direktere zum Ziel ist (aber nicht unbedingt, welcher sicherer ist).

## Weihen

*Hervorrufung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 24 Stunden
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Kräuter, Öle und Weihrauch im Wert von mindestens 1.000 GM, die beim Wirken des Zaubers verbraucht werden)
**Wirkungsdauer:** bis der Zauber gebannt wird

Du berührst einen Punkt und erfüllst den ihn umgebenden Bereich im Radius von bis zu 18 m mit heiliger (oder unheiliger) Macht. Der Zauber misslingt, wenn der Bereich teilweise oder ganz bereits unter dem Effekt dieses Zaubers steht, also schon geweiht oder entweiht wurde. Der betroffene Bereich unterliegt den folgenden Effekten.

Himmlische Wesen, Feenwesen, Unholde und Untote können den Bereich nicht betreten und Kreaturen in seinem Inneren weder bezaubern und verängstigen noch besessen machen. Jede Bezauberung, Verängstigung oder Bessenheit, die von solch einer Kreatur hervorgerufen wurde, endet sofort, wenn der Betroffene den Bereich betritt. Du kannst entscheiden, dass eine oder mehrere dieser Arten von Kreaturen nicht vom Effekt des Zaubers betroffen werden.

Außerdem darfst du einen zusätzlichen Effekt an den Bereich des Zaubers binden. Wähle einen der unten aufgeführten Effekte oder einen, den dein SL dir als passend anbietet. Einige dieser Effekte wirken auf Kreaturen im Bereich des Zaubers: In diesem Fall kannst du festlegen, ob sie auf alle Kreaturen wirken sollen oder nur auf jene, die einer bestimmten Gottheit dienen, einem bestimmten Anführer folgen oder von einer bestimmten Art sind (wie Orks oder Trolle). Wenn eine betroffene Kreatur das erste Mal in einem Zug den Bereich des Zaubers betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Charismarettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg ignoriert die Kreatur den Zusatzeffekt, bis sie den Bereich wieder verlässt.

***Tapferkeit:*** Betroffene Kreaturen können nicht verängstigt werden, solange sie sich im Bereich aufhalten.

***Dunkelheit:*** Dunkelheit erfüllt den Bereich. Natürliches Licht kann die Umgebung nicht erhellen, ebensowenig magisches Licht, das durch einen Zauber erzeugt wurde, dessen Grad niedriger war als der, mit dem *Weihen* gewirkt wurde.

***Tageslicht:*** Helles Licht erfüllt den Bereich. Es durchdringt auch magische Dunkelheit, die durch einen Zauber erzeugt wurde, dessen Grad niedriger war als der, mit dem *Weihen* gewirkt wurde.

***Schutz:*** Betroffene Kreaturen im Bereich erhalten eine Resistenz gegen eine Schadensart deiner Wahl, mit Ausnahme von Wucht-, Stich- oder Hiebschaden.

***Empfindlichkeit:*** Betroffene Kreaturen im Bereich erhalten eine Anfälligkeit gegenüber einer Schadensart deiner Wahl, mit Ausnahme von Wucht-, Stich- oder Hiebschaden.

***Immerwährende Ruhe:*** Leichname, die innerhalb des Bereichs begraben werden, können nicht in Untote verwandelt werden.

***Extradimensionale Interferenz:*** Betroffene Kreaturen können nicht mittels Teleportation oder auf extradimensionalem oder interplanarem Weg reisen.

***Furcht:*** Betroffene Kreaturen werden verängstigt, solange sie sich im Bereich aufhalten.

***Stille:*** Aus dem Bereich können keine Geräusche dringen, ebensowenig wie in ihn hinein.

***Zungen:*** Betroffene Kreaturen können mit anderen Kreaturen im Bereich kommunizieren, selbst wenn sie keine gemeinsame Sprache sprechen.

## Weissagung

*Erkenntnismagie des 4. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V, G, M (Weihrauch und ein Opfer, das deinem Glauben entspricht; beides zusammen muss mindestens 25 GM wert sein und wird beim Wirken des Zaubers verbraucht)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Deine Magie und ein Opfer lassen dich in Kontakt treten mit einem Gott oder dem Gesandten eines Gottes. Du darfst eine einzelne Frage über ein bestimmtes Ziel, Ereignis oder eine Aktivität stellen, die in den nächsten 7 Tagen stattfinden wird. Du bekommst eine wahre Antwort. Diese könnte in Form eines kurzen Satzes, eines kryptischen Reims oder eines Omens überbracht werden. Der Zauber nimmt nicht Rücksicht auf mögliche Umstände, die das Ergebnis verändern könnten, wie das Wirken zusätzlicher Zauber oder der Verlust eines Gefährten.

Wenn du den Zauber zweimal oder öfter wirkst, bevor du eine lange Rast beendest, besteht eine kumulative Chance von 25 % für jeden Zauber nach dem ersten, dass du ein zufälliges Ergebnis erhältst. Der SL macht diesen Wurf verdeckt.

## Wesen des Waldes beschwören

*Beschwörung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (eine Stechpalmenbeere pro beschworener Kreatur)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst Feenwesen, die in nicht besetzten Bereichen in Reichweite erscheinen, die du sehen kannst. Wähle aus den folgenden Möglichkeiten, was erscheint:

- ein Feenwesen mit Herausforderungsgrad 2 oder weniger
- zwei Feenwesen mit Herausforderungsgrad 1 oder weniger
- vier Feenwesen mit Herausforderungsgrad 1/2 oder weniger
- acht Feenwesen mit Herausforderungsgrad 1/4 oder weniger

Die Feenwesen verschwinden, wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert werden oder der Zauber endet. Sie sind mit dir und deinen Gefährten verbündet. Würfle die Initiative für die beschworenen Kreaturen als Gruppe, die ihre eigenen Züge ausführt. Sie folgen allen verbalen Befehlen, die du ihnen erteilst (dazu musst du keine Aktion aufwenden). Ohne Befehle verteidigen sie sich gegen feindliche Kreaturen, führen aber ansonsten keine Aktionen aus. Der SL hat die Spielwerte der Feenwesen zur Verfügung.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, wählst du eine der oben beschriebenen Beschwörungsoptionen und mehr Kreaturen erscheinen: doppelt so viele bei einem Zauberplatz des 6. Grades und dreimal so viele bei einem des 8. Grades.

## Wetterkontrolle

*Verwandlung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** selbst (Radius von 7,5 km)
**Komponenten:** V, G, M (brennender Weihrauch und Stücke von Erde und Holz, die in Wasser gemischt sind)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 8 Stunden

Für die Wirkungsdauer übernimmst du die Kontrolle über das Wetter im Umkreis von 7,5 km. Du musst im Freien sein, um die-

sen Zauber wirken zu können. Er endet vorzeitig, sobald du von deinem Standort aus keine freie Sicht mehr zum Himmel hast.

Wenn du den Zauber wirkst, veränderst du die aktuellen Wetterbedingungen, unabhängig von Klima und Jahreszeit. Du kannst Niederschlag, Temperatur und Wind beeinflussen. Es dauert 1W4 x 10 Minuten, bis die neue Bedingung in Kraft tritt. Sobald dies der Fall ist, kannst du die Wetterbedingungen erneut ändern. Endet der Zauber, normalisiert sich das Wetter langsam wieder. Wenn du die Wetterbedingungen veränderst, bestimme zusammen mit deinem SL den aktuellen Stand der Bedingung und modifiziere ihn eine Stufe nach oben oder nach unten. Wenn du den Wind änderst, kannst du auch seine Richtung festlegen.

#### Niederschlag

| Stufe | Bedingung |
|---|---|
| 1 | Klar |
| 2 | Leichte Wolken |
| 3 | Bewölkt oder Bodennebel |
| 4 | Regen, Hagel oder Schnee |
| 5 | Regengüsse, starker Hagel oder Schneesturm |

#### Temperatur

| Stufe | Bedingung |
|---|---|
| 1 | Unerträglich heiß |
| 2 | Heiß |
| 3 | Warm |
| 4 | Kühl |
| 5 | Kalt |
| 6 | Arktisch kalt |

#### Wind

| Stufe | Bedingung |
|---|---|
| 1 | Flaute |
| 2 | Gemäßigter Wind |
| 3 | Starker Wind |
| 4 | Starke Böen |
| 5 | Sturm |

### Wiederbeleben

*Nekromantie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (Diamanten im Wert von mindestens 300 GM, die beim Wirken des Zaubers verbraucht werden)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du berührst eine Kreatur, die innerhalb der letzten Minute gestorben ist. Das Ziel kehrt mit 1 Trefferpunkt ins Leben zurück. Dieser Zauber kann keine Kreaturen zum Leben erwecken, die an Altersschwäche starben, noch kann er Körperteile regenerieren.

### Wiedergeburt

*Verwandlung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Stunde
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (seltene Öle und Salben im Wert von mindestens 1.000 GM, die beim Wirken des Zaubers verbraucht werden)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du berührst eine tote humanoide Kreatur oder einen Überrest davon. Wenn die Kreatur nicht länger als 10 Tage tot war, erschafft der Zauber einen neuen, erwachsenen Körper für sie und ruft die Seele herbei, auf dass sie diesen Körper in Besitz nehmen kann. Ist die Seele nicht dazu in der Lage oder möchte dies nicht, misslingt der Zauber. Die Magie erschafft einen völlig neuen Körper, den die Seele bewohnen kann, was es wahrscheinlich macht, dass dieser nicht von der gleichen Art ist wie der vorherige. Der SL würfelt mit einem W100 und bestimmt anhand der folgenden Tabelle, welche Gestalt die Kreatur hat, wenn sie zum Leben erweckt wird – oder er wählt eine Gestalt.

| W100 | Volk |
|---|---|
| 01–04 | Drachenblütiger |
| 05–13 | Hügelzwerg |
| 14–21 | Gebirgszwerg |
| 22–25 | Dunkelelf |
| 26–34 | Hochelf |
| 35–42 | Waldelf |
| 43–46 | Waldgnom |
| 47–52 | Felsengnom |
| 53–56 | Halbelf |
| 57–60 | Halbork |
| 61–68 | Halbling, Leichtfuß |
| 69–76 | Halbling, Stämmiger |
| 77–96 | Mensch |
| 97–00 | Tiefling |

Die wiedergeborene Kreatur erinnert sich an ihr früheres Leben und ihre Erfahrungen. Sie behält die Fähigkeiten, die sie in ihrer ursprünglichen Gestalt besaß, nur dass die Volksmerkmale ihres bisherigen Volkes durch die des neuen ersetzt werden.

### Windstoss

*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Linie von 18 m)
**Komponenten:** V, G, M (ein Samen einer Hülsenfrucht)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine starker Wind weht in einer Linie von 18 m Länge und 3 m Breite von dir aus in eine Richtung deiner Wahl und hält für die Wirkungsdauer an. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Linie beginnt, muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf ablegen, um nicht 4,50 m entlang der Linie von dir weggestoßen zu werden. Außerdem müssen alle betroffenen Kreaturen 60 cm Bewegungsrate je 30 cm ausgeben, die sie sich innerhalb der Linie auf dich zubewegen.

Der Windstoß zerstreut Gase und Dämpfe und löscht Kerzen, Fackeln oder ähnliche ungeschützte Flammen im Bereich. Geschützte Flammen, wie in Laternen, tanzen wild umher und haben eine Chance von 50 % zu erlöschen.

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, die Richtung ändern, in die der Wind weht.

### Windwall

*Hervorrufung des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 36 m
**Komponenten:** V, G, M (ein winziger Fächer und eine Feder exotischer Herkunft)
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Mauer aus starkem Wind erhebt sich an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Der Windwall kann bis zu 15 m lang, 4,50 m hoch und 30 cm dick sein und jede Gestalt haben, die du möchtest, solange sie einen anhaltenden Pfad entlang des Bodens bildet.

Erschaffst du die Mauer aus Wind, müssen alle Kreaturen in ihrem Bereich einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 3W8 Wuchtschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Der starke Wind hält Nebel, Rauch und andere Gase auf Abstand. Fliegende Kreaturen oder Gegenstände der Größenkategorie klein oder kleiner können die Mauer nicht durchdringen. Lose, leichte Materialien, die in den Windwall eintreten, fliegen nach oben. Pfeile, Bolzen und andere gewöhnliche Geschosse, die auf Ziele hinter dem Wall abfeuert werden, werden nach oben abgelenkt und verfehlen ihr Ziel automatisch. (Felsbrocken, die von Riesen oder Belagerungsgerät geschleudert werden und ähnliche Geschosse sind hiervon nicht betroffen.) Kreaturen in gasförmiger Gestalt sind nicht in der Lage, die Mauer aus Wind zu durchdringen.

### Windwandeln

*Verwandlung des 6. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Minute
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G, M (Feuer und Weihwasser)
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

Du und bis zu zehn bereitwillige Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst, nehmen für die Wirkungsdauer eine gasförmige Gestalt an und erscheinen als Wolkenfetzen. Solange sie diese Wolkengestalt angenommen haben, besitzen die betroffenen Ziele eine Flugbewegungsrate von 90 m sowie eine Resistenz gegen nicht-magische Waffen. Die einzigen Aktionen, die eine Kreatur in dieser Gestalt ausführen kann, sind die Spurtaktion und die Rückverwandlung in ihre normale Gestalt. Die Rückverwandlung dauert 1 Minute, während der die Kreatur kampfunfähig ist und sich nicht bewegen kann. Bis der Zauber endet, kann das Ziel erneut die Wolkengestalt annehmen, was ebenfalls eine Verwandlung von 1 Minute Dauer erfordert.

Befindet sich eine Kreatur in Wolkengestalt in der Luft, wenn der Zauber endet, sinkt sie für 1 Minute 18 m pro Runde ab, bis sie sicher landet. Wenn sie nach 1 Minute nicht landen kann, stürzt sie die verbleibende Distanz.

### Wort der Macht: Betäubung

*Verzauberung des 8. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du sprichst ein Wort der Macht aus, das den Verstand einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, überwältigt, sodass sie hilflos ist. Besitzt das ausgewählte Ziel 150 Trefferpunkte oder weniger, ist es betäubt. Ansonsten hat der Zauber keinen Effekt.

Das betäubte Ziel kann am Ende eines jeden seiner Züge einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg endet der Betäubungseffekt.

### Wort der Macht: Heilung

*Hervorrufung des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Eine Woge heilender Energie erfasst die Kreatur, die du berührst. Das Ziel erhält alle Trefferpunkte zurück. Wenn die Kreatur betäubt, bezaubert, gelähmt oder verängstigt ist, endet dieser Zustand. Liegt die Kreatur, kann sie ihre Reaktion verwenden, um aufzustehen. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

### Wort der Macht: Tod

*Verzauberung des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du sprichst ein Wort der Macht aus, das eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, auf der Stelle tötet. Besitzt das ausgewählte Ziel 100 Trefferpunkte oder weniger, stirbt es. Ansonsten hat der Zauber keinen Effekt.

### Wunden heilen

*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Eine Kreatur, die du berührst, erhält eine Anzahl von Trefferpunkten zurück in Höhe von 1W8 + den Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigen die geheilten Trefferpunkte für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W8.

### Wunden verursachen

*Nekromantie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W10 nekrotischen Schaden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W10.

### Wunsch

*Beschwörung des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

*Wunsch* ist der mächtigste Zauber, den eine sterbliche Kreatur wirken kann. Indem du deinen Willen laut aussprichst, vermagst du das Fundament der Realität im Einklang mit deinen Wünschen zu verändern.

Als grundlegende Verwendung dieses Zaubers kannst du einen beliebigen anderen Spruch des 8. oder eines niedrigeren Grades kopieren. Du musst weder dessen Voraussetzungen erfüllen noch wertvolle Materialkomponenten bezahlen. Der Zauber tritt einfach in Kraft.

Alternativ kannst du einen der folgenden Effekte erzeugen:

- Du erschaffst einen nicht-magischen Gegenstand im Wert von bis zu 25.000 GM. Dieser darf in jeder Ausdehnung nicht größer als 90 m sein und erscheint in einem nicht besetzten Bereich auf dem Boden, den du sehen kannst.

- Du heilst bis zu zwanzig Kreaturen, die du sehen kannst, sodass sie alle Trefferpunkte zurückerhalten, und beendest alle Effekte, die auf ihnen liegen, als wenn der Zauber *Vollständige Genesung* auf sie gewirkt worden wären.
- Du gewährst bis zu zehn Kreaturen, die du sehen kannst, eine Resistenz gegen eine Schadensart deiner Wahl.
- Du verleihst bis zu zehn Kreaturen, die du sehen kannst, für 8 Stunden eine Immunität gegen einen einzelnen Zauber oder magischen Effekt. Beispielsweise könntest du dich und deine Gruppe immun gegen den Lebensentzug-Angriff eines Lichs machen.
- Du hebst ein kurz zurückliegendes Ereignis auf, indem du die Wiederholung eines beliebigen Wurfes in der letzten Runde (inklusive deines Zuges) erzwingst. Die Realität formt sich entsprechend des neuen Ergebnisses um. Beispielsweise könnte ein Wunsch den erfolgreichen Rettungswurf oder kritischen Treffer eines Gegners aufheben oder den misslungenen Rettungswurf eines Verbündeten. Du darfst bestimmen, dass die Wurfwiederholung mit Vorteil oder Nachteil durchgeführt wird, und kannst entscheiden, ob das Ergebnis der Wiederholung oder des ursprünglichen Wurfes verwendet werden soll.

Du kannst auch einen Effekt erzeugen, der nicht von den obigen Beispielen abgedeckt wird. Nenne dem SL deinen Wunsch so präzise wie möglich, er entscheidet (mit großer Freiheit), was in einem solchen Fall passiert. Je größer der Wunsch ist, umso wahrscheinlicher ist es, dass etwas anders verläuft, als geplant. Der Zauber könnte einfach scheitern, der gewünschte Effekt nur zum Teil erfüllt werden oder du selbst eine unvorhersehbare Nebenwirkung erleiden, die von deiner Formulierung des Wunsches abhängt. Wenn du dir beispielsweise wünschst, dass ein Schurke tot sei, könntest du in die Zukunft katapultiert werden, in eine Zeit, in welcher der Schurke nicht mehr am Leben ist (was dich effektiv aus dem Spiel entfernen würde). Wünscht du dir einen legendären magischen Gegenstand oder ein Artefakt, könntest du zum aktuellen Besitzer des Objekts teleportiert werden.

*Wunsch* auf eine Weise zu wirken, die nicht bloß einen anderen Zauber kopiert, bedeutet eine enorme Anstrengung und Belastung. Jedes Mal, wenn du nach dieser Belastung einen Zauber wirkst, erleidest du 1W10 nekrotischen Schaden pro Grad des Zaubers, bis du eine lange Rast abgeschlossen hast. Dieser Schaden kann auf keine Weise verringert oder verhindert werden. Außerdem fällt deine Stärke für 2W4 Tage auf 3, falls dein Attributswert nicht bereits 3 oder weniger beträgt. Für jeden dieser Tage, an dem du dich nur ausruhst oder leichten Tätigkeiten nachgehst, verringerst du die übrige Erholungszeit um 2 Tage. Schließlich besteht eine Chance von 33 %, dass du *Wunsch* niemals erneut wirken kannst, wenn du diese Belastung erleidest.

## Zeichen des Jägers

*Erkenntnismagie des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** 27 m
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du wählst eine Kreatur in Reichweite aus, die du sehen kannst, und markierst sie auf mystische Art als deine Beute. Für die Wirkungsdauer fügst du dem Ziel bei jedem Treffer mit einem Waffenangriff zusätzlich 1W6 Schaden zu. Außerdem bist du im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung) und Weisheit (Überleben), wenn du das Ziel suchst. Wird dieses auf 0 Trefferpunkte reduziert, ehe der Zauber endet, kannst du in einem späteren Zug eine Bonusaktion verwenden, um eine neue Kreatur zu markieren.

***Auf höheren Graden.*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, verlängert sich die Wirkungsdauer: auf „Konzentration, bis zu 8 Stunden" bei einem Zauberplatz des 3. oder 4. Grades, auf „Konzentration, bis zu 24 Stunden" bei einem des 5. oder eines höheren Grades.

## Zeitstopp

*Verwandlung des 9. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Du lässt kurz die Zeit für alle außer dir selbst stillstehen. Für andere Kreaturen vergeht keine einzige Sekunde, während du 1W4 +1 Züge hintereinander abwickeln darfst, in denen du wie gewohnt Aktionen ausführst und dich bewegst.

Der Zauber endet, wenn eine von dir ausgehende Aktion oder ein Effekt während dieser Zeit eine Kreatur außer dir selbst beeinflusst oder einen Gegenstand, den eine andere Kreatur trägt oder in Händen hält. Außerdem endet der Zauber, wenn du dich mehr als 300 m von dem Ort entfernst, an dem du ihn gewirkt hast.

## Zerbersten

*Hervorrufung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G, M (ein Splitter Katzengold)
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Ein plötzliches lautes Klirren, das schmerzhaft intensiv ist, ertönt an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Alle Kreaturen im Radius von 3 m um den Punkt müssen einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 3W8 Schallschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Kreaturen, die aus anorganischen Materialien wie Stein, Kristall oder Metall bestehen, sind im Nachteil bei diesem Rettungswurf.

Nicht-magische Gegenstände, die weder getragen noch in der Hand gehalten werden, erleiden den Schaden ebenfalls, wenn sie sich im Bereich des Zaubers befinden.

***Auf höheren Graden:*** Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden für jeden Grad über den 2. hinaus um 1W8.

## Zerstörerische Woge

*Hervorrufung des 5. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** selbst (Radius von 9 m)
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** unmittelbar

Indem du auf den Boden schlägst, erschaffst du eine von dir ausgehende Woge aus göttlicher Energie. Alle Kreaturen deiner Wahl im Umkreis von 9 m müssen einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleiden sie 5W6 Schallschaden sowie 5W6 gleißenden oder nekrotischen Schaden (deine Wahl) und werden zu Boden geworfen (sie erhalten den Zustand liegend). Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, erleidet sie nur halb so viel Schaden und wird nicht zu Boden geworfen.

## Zielsicherer Schlag
*Zaubertrick der Erkenntnismagie*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Runde

Du streckst deine Hand aus und deutest mit einem Finger auf das Ziel. Der Zauber gewährt dir einen kurzen Einblick in die Verteidigung des Ziels. In deinem nächsten Zug bist du im Vorteil bei deinem ersten Angriffswurf gegen das Ziel, vorausgesetzt der Zauber ist noch aktiv.

## Zone der Wahrheit
*Verzauberung des 2. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 18 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** 10 Minuten

Du erschaffst eine magische Zone mit einem Radius von 4,50 m an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite, die jede Lüge verhindert. Wenn eine Kreatur das erste Mal in einem Zug den Bereich des Zaubers betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Charismarettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg kann sie nicht bewusst lügen, solange sie sich im Bereich aufhält. Du weißt, welchen Kreaturen ihr Rettungswurf gelungen ist und welchen nicht. Eine betroffene Kreatur ist sich des Zaubers bewusst und kann es somit vermeiden, Fragen zu beantworten, auf die sie eigentlich mit einer Lüge antworten würde. Eine solche Kreatur kann eine Antwort ausweichend formulieren, solange sie noch innerhalb der Grenzen der Wahrheit bleibt.

## Zorniges Niederstrecken
*Hervorrufung des 1. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Bonusaktion
**Reichweite:** selbst
**Komponenten:** V
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers ein Ziel mit einer Nahkampfwaffe triffst, verursachst du zusätzlich 1W6 psychischen Schaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss ihr außerdem ein Weisheitsrettungwurf gelingen, um nicht bis zum Ende des Zaubers vor dir verängstigt zu sein. Als Aktion kann eine Kreatur einen Weisheitswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen, um ihren Willen zu stählen und den Effekt zu beenden.

## Zungen
*Erkenntnismagie des 3. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, M (ein kleines Lehmmodell einer Zikkurat)
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

Dieser Zauber gewährt der Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, jede gesprochene Sprache zu verstehen, die sie hört. Wenn das Ziel spricht, können außerdem alle Kreaturen verstehen, was es sagt, die mindestens eine Sprache beherrschen und das Ziel hören.

## Zutritt verwehren
*Bannmagie des 6. Grades (Ritual)*

**Zeitaufwand:** 10 Minuten
**Reichweite:** Berührung
**Komponenten:** V, G, M (einige Spritzer Weihwasser, seltener Weihrauch und Rubinstaub im Wert von mindestens 1.000 GM)
**Wirkungsdauer:** 1 Tag

Du erschaffst einen Schutz gegen magische Reisen, der einen Bereich von bis zu 3.600 Quadratmetern auf einer Höhe von bis zu 9 m über dem Boden abdeckt. Für die Wirkungsdauer können sich Kreaturen nicht in den Bereich teleportieren oder Portale verwenden (etwa solche, die durch den Zauber *Tor* erschaffen werden), um in den Bereich einzudringen. Der Effekt schützt auch vor Ebenenreisen und verhindert somit, dass Kreaturen den Bereich aus der Astralebene, der Ätherbene, der Feenwildnis, dem Schattensaum oder mit dem Zauber *Ebenenwechsel* betreten.

Außerdem beschädigt der Effekt Kreaturen eines Typs, den du beim Wirken des Spruchs bestimmst. Wähle eine oder mehrere der folgenden Kategorien: Elementare, Feenwesen, himmlische Wesen, Unholde oder Untote. Wenn eine Kreatur der ausgewählten Art das erste Mal in einem Zug den Bereich des Zaubers betritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet sie 5W10 gleißenden oder nekrotischen Schaden (deine Wahl bei Wirken des Zaubers).

Wenn du den Zauber wirkst, kannst du auch ein Passwort festlegen. Eine Kreatur, die das Passwort beim Betreten des Bereichs ausspricht, erleidet keinen Schaden durch den Effekt.

Der Bereich von *Zutritt verwehren* darf sich nicht mit dem Bereich einer anderen Anwendung dieses Zaubers überschneiden. Wirkst du den Zauber 30 Tage lang in Folge an demselben Ort, hält der Effekt an, bis er gebannt wird. Die Materialkomponenten werden in diesem Fall beim letzten Wirken verbraucht.

## Zwang
*Verzauberung des 4. Grades*

**Zeitaufwand:** 1 Aktion
**Reichweite:** 9 m
**Komponenten:** V, G
**Wirkungsdauer:** Konzentration, bis zu 1 Minute

Du zwingst Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst und die dich hören können, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen. Jede betroffene Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen (wenn ein Ziel nicht bezaubert werden kann, ist es bei diesem automatisch erfolgreich). Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel den Effekt des Zaubers. Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner Züge eine Bonusaktion verwenden, um eine Richtung zu bestimmen, die horizontal zu dir ist. Jede betroffene Kreatur muss in ihrem nächsten Zug so viel ihrer Bewegung wie möglich nutzen, um sich in diese Richtung zu bewegen, darf jedoch vorher eine Aktion ausführen. Nachdem sich das Ziel auf diese WWuneise bewegt hat, kann es einen weiteren Weisheitsrettungswurf ablegen, um den Effekt zu beenden.

Ein Ziel ist nicht gezwungen, sich in eine offensichtlich tödliche Gefahr zu bewegen, wie ein Feuer oder eine Grube. Allerdings wird es Gelegenheitsangriffe provozieren, um sich in die festgelegte Richtung zu bewegen.

# Anhang A: Zustände

Zustände ändern die Fähigkeiten einer Kreatur auf verschiedene Arten und können die Folge von Zaubern, Klassenmerkmalen, Monsterangriffen oder anderen Effekten sein. Die meisten Zustände, wie blind, beschreiben Einschränkungen, aber einige, wie unsichtbar, können nützlich sein. Ein Zustand hält entweder an, bis er aufgehoben wird (der Zustand liegend beispielsweise endet, indem du aufstehst), oder für eine Wirkungsdauer, die durch seinen Auslöser bestimmt wird.

Wenn mehrere Effekte einer Kreatur den gleichen Zustand auferlegen, besitzt jede Version des Zustands ihre eigene Wirkungsdauer, doch werden die Auswirkungen des Zustands nicht schlimmer. Eine Kreatur hat einen Zustand entweder oder hat ihn nicht. Die folgenden Beschreibungen legen fest, was passiert, wenn eine Kreatur einen Zustand erhält.

### Betäubt

- Eine betäubte Kreatur ist kampfunfähig (siehe den entsprechenden Zustand), kann sich nicht bewegen und nur stockend sprechen.
- Sie scheitert automatisch bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.

### Bewusstlos

- Eine bewusstlose Kreatur ist kampfunfähig (siehe den entsprechenden Zustand), kann sich weder bewegen noch sprechen und ist sich ihrer Umgebung nicht bewusst.
- Sie lässt fallen, was sie in Händen hält, und stürzt zu Boden (erhält den Zustand liegend).
- Sie scheitert automatisch bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.
- Jeder Angriff, der die Kreatur trifft, ist automatisch ein kritischer Treffer, wenn sich der Angreifer innerhalb von 1,50 m um die Kreatur befindet.

### Bezaubert

- Eine bezauberte Kreatur kann den Bezauberer weder angreifen noch als Ziel für schädigende Fähigkeiten oder magische Effekte auswählen.
- Der Bezauberer ist im Vorteil bei allen Attributswürfen, wenn er sozial mit der Kreatur interagieren will.

### Blind

- Eine blinde Kreatur kann nicht sehen und scheitert automatisch bei allen Attributswürfen, die Sicht erfordern.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil, die Kreatur ist bei ihren Angriffswürfen hingegen im Nachteil.

### Festgesetzt

- Die Bewegungsrate einer festgesetzten Kreatur ist 0 und kann durch keinen Bonus erhöht werden.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil, die Kreatur ist bei ihren Angriffswürfen hingegen im Nachteil.
- Die Kreatur ist im Nachteil bei Geschicklichkeitsrettungswürfen.



## Gelähmt

- Eine gelähmte Kreatur ist kampfunfähig (siehe den entsprechenden Zustand) und kann sich weder bewegen noch sprechen.
- Sie scheitert automatisch bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.
- Jeder Angriff, der die Kreatur trifft, ist automatisch ein kritischer Treffer, wenn sich der Angreifer innerhalb von 1,50 m um die Kreatur befindet.

## Gepackt

- Die Bewegungsrate einer gepackten Kreatur ist 0 und kann durch keinen Bonus erhöht werden.
- Der Zustand endet, wenn die packende Kreatur kampfunfähig wird (siehe den entsprechenden Zustand).
- Der Zustand endet auch, wenn ein Effekt die gepackte Kreatur aus der Reichweite der packenden Kreatur oder des packenden Effekts bewegt, zum Beispiel weil sie durch den Zauber *Donnerwoge* weggestoßen wird.

## Kampfunfähig

- Eine kampfunfähige Kreatur kann keine Aktionen oder Reaktionen ausführen.

## Liegend

- Eine liegende Kreatur kann als Bewegung nur kriechen, es sei denn, sie steht auf und beendet damit den Zustand.
- Sie ist im Nachteil bei Angriffswürfen.
- Alle Angriffe gegen die Kreatur sind im Vorteil, wenn sich der Angreifer innerhalb von 1,50 m um die Kreatur befindet. Ansonsten ist der Angriffswurf im Nachteil.

## Erschöpfung

Einige Spezialfähigkeiten und Umweltgefahren, wie Verhungern und die Langzeiteffekte von eiskalten oder heißen Temperaturen, können zu einem besonderen Zustand führen, der Erschöpfung genannt wird. Erschöpfung wird in sechs Stufen gemessen. Ein Effekt kann einer Kreatur eine oder mehrere Stufen Erschöpfung verleihen, wie es in der Beschreibung des Effekts angegeben ist.

| Stufe | Effekt |
|---|---|
| 1 | im Nachteil bei Attributswürfen |
| 2 | Bewegungsrate halbiert |
| 3 | im Nachteil bei Angriffs- und Rettungswürfen |
| 4 | maximale Trefferpunkte halbiert |
| 5 | Bewegungsrate fällt auf 0 |
| 6 | Tod |

Erleidet eine bereits erschöpfte Kreatur einen weiteren Effekt, der Erschöpfung verursacht, steigt seine aktuelle Erschöpfungsstufe um den in der Beschreibung des Effekts angegebenen Wert.

Eine Kreatur erhält den Effekt der aktuellen Erschöpfungsstufe sowie aller niedrigeren Stufen. Eine Kreatur, die unter Erschöpfungsstufe 2 leidet, halbiert somit ihre Bewegungsrate und ist im Nachteil bei Attributswürfen.

Ein Effekt, der Erschöpfung verringert, verringert die Stufe um die Menge, die im Effekt beschrieben ist. Alle Erschöpfungseffekte enden, wenn die Erschöpfungsstufe unter 1 fällt.

Eine lange Rast verringert die Erschöpfungsstufe einer Kreatur um 1, vorausgesetzt sie verfügt über Essen und Trinken. Gleiches gilt, wenn die Kreatur wiederbelebt wird.



### Taub

- Eine taube Kreatur kann nicht hören und scheitert automatisch bei allen Attributswürfen, die Gehör erfordern.

### Unsichtbar

- Eine unsichtbare Kreatur ist ohne die Hilfe von Magie oder besonderen Sinnen nicht zu sehen. Wenn sie sich verbergen will, gilt die Kreatur als komplett verschleiert. Geräusche, die sie verursacht, oder Spuren, die sie hinterlässt, können ihre Position verraten.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Nachteil, die Kreatur ist bei ihren Angriffswürfen hingegen im Vorteil.

### Verängstigt

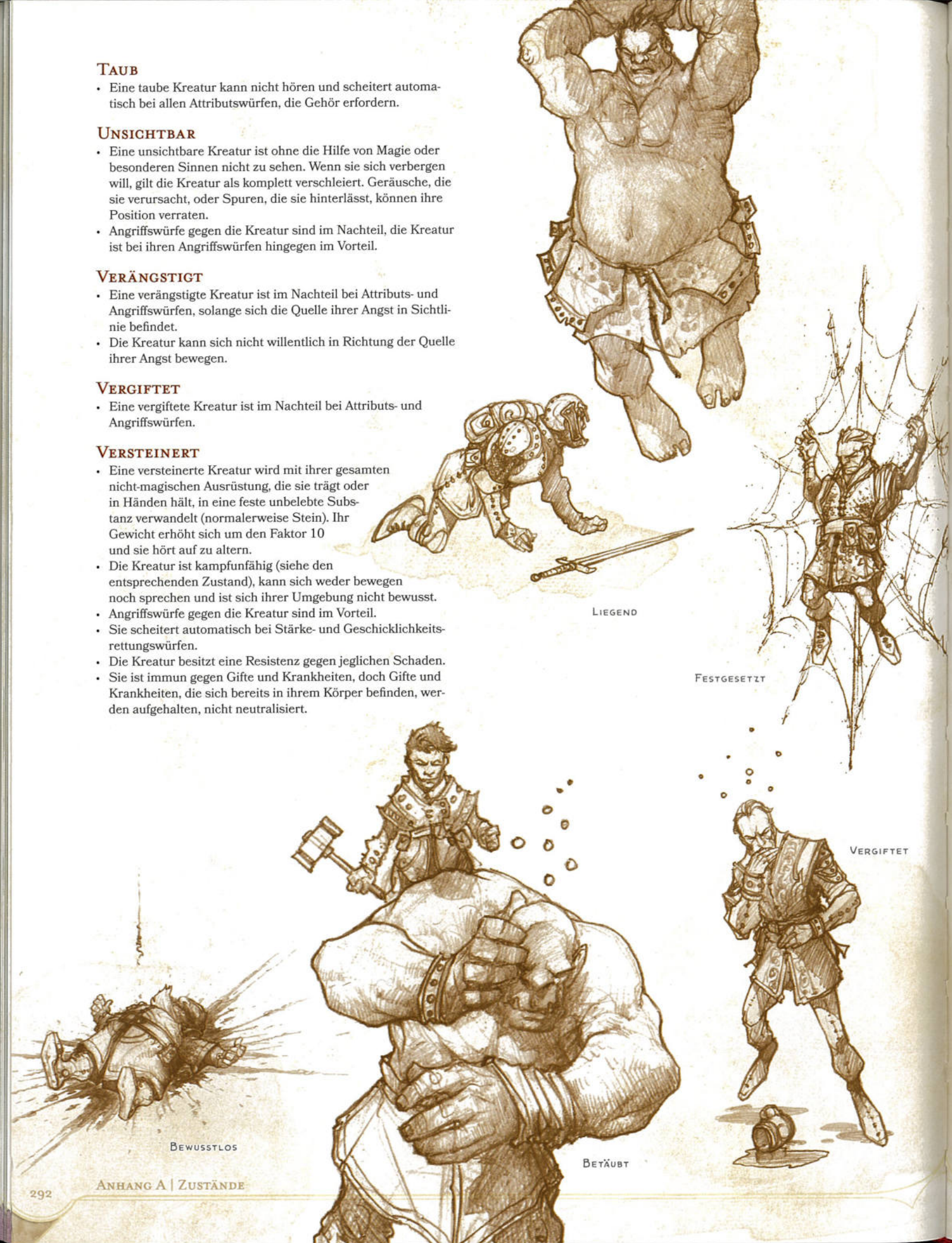
- Eine verängstigte Kreatur ist im Nachteil bei Attributs- und Angriffswürfen, solange sich die Quelle ihrer Angst in Sichtlinie befindet.
- Die Kreatur kann sich nicht willentlich in Richtung der Quelle ihrer Angst bewegen.

### Vergiftet

- Eine vergiftete Kreatur ist im Nachteil bei Attributs- und Angriffswürfen.

### Versteinert

- Eine versteinerte Kreatur wird mit ihrer gesamten nicht-magischen Ausrüstung, die sie trägt oder in Händen hält, in eine feste unbelebte Substanz verwandelt (normalerweise Stein). Ihr Gewicht erhöht sich um den Faktor 10 und sie hört auf zu altern.
- Die Kreatur ist kampfunfähig (siehe den entsprechenden Zustand), kann sich weder bewegen noch sprechen und ist sich ihrer Umgebung nicht bewusst.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.
- Sie scheitert automatisch bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen.
- Die Kreatur besitzt eine Resistenz gegen jeglichen Schaden.
- Sie ist immun gegen Gifte und Krankheiten, doch Gifte und Krankheiten, die sich bereits in ihrem Körper befinden, werden aufgehalten, nicht neutralisiert.



Liegend

Festgesetzt

Vergiftet

Bewusstlos

Betäubt

# Anhang B: Die Götter des Multiversums

Religion ist ein wichtiger Teil des Lebens in den Welten des Multiversums. Wenn Götter auf der Erde wandeln, Kleriker göttliche Macht kanalisieren, böse Kulte dunkle Opfer in unterirdischen Gewölben darbringen und strahlende Paladine wie Leuchtfeuer gegen die Dunkelheit stehen, ist es schwer, den Göttern gegenüber gleichgültig zu sein und ihre Existenz zu leugnen.

Viele Bewohner der Welten von D&D verehren unterschiedliche Götter zu unterschiedlichen Zeiten und in unterschiedlichen Situationen. Bewohner der Vergessenen Reiche beispielsweise könnten zu Sune beten, um Glück in der Liebe zu erflehen, ein Opfer an Waukeen darbringen, ehe sie auf den Markt gehen und Handel treiben, oder Talos durch Gebete besänftigen, wenn ein schwerer Sturm naht – und all das an nur einem Tag. Viele haben einen Liebling unter den Göttern, dessen Ideale und Lehren sie sich aneignen. Einige verschreiben sich einem Gott sogar gänzlich und dienen ihm als Priester oder als Recke, der mit Schwert und Schild für die Ideale dieses Gottes eintritt.

Dein SL entscheidet, welche Götter in der aktuellen Kampagne verehrt werden, wenn es welche gibt. Du kannst unter den verfügbaren Göttern eine einzelne Gottheit wählen, der dein Charakter dient, die er verehrt oder der er Lippenbekenntnisse leistet. Vielleicht suchst du auch einige aus, zu denen dein Charakter am häufigsten betet. Oder du machst dir nur eine geistige Notiz über die Götter, die in eurer Kampagne verehrt werden, sodass du ihre Namen in passenden Momenten anrufen kannst. Wenn du einen Kleriker spielst oder einen Charakter mit dem Hintergrund Tempeldiener, entscheide welcher Gottheit dein Charakter dient oder diente, und bedenke dabei die vorgeschlagenen Domänen der Gottheit, wenn du die Domäne deines Charakters auswählst.

## Pantheons aus D&D

Jede Welt im Multiversum von D&D besitzt ihre eigenen Götterreiche, die von den gewaltigen Pantheons der Vergessenen Reiche und Greyhawk bis zu den eher fokussierten Religionen von Eberron und der Welt der Drachenlanze reichen.

Viele der nichtmenschlichen Völker verehren auf verschiedenen Welten dieselben Götter – beispielsweise beten die Zwerge der Vergessenen Reiche, von Greyhawk und vielen anderen Welten zu Moradin.

### Die Vergessenen Reiche

Dutzende von Gottheiten werden in der Welt der Vergessenen Reiche verehrt, angebetet und gefürchtet. Mindestens 30 Götter sind in den Reichen allgemein bekannt und viele weitere werden lokal verehrt, von kleineren Stämmen, Kulten oder bestimmten Sekten größerer Tempel.

#### Die Domänen Leben und Tod

Viele Gottheiten in diesem Abschnitt schlagen die Domäne Leben vor, besonders wenn sie eng mit Heilung, Schutz, Geburt, Pflege oder Fruchtbarkeit verbunden sind. Wie in Kapitel 3 „Klassen" beschrieben, ist die Domäne des Lebens allerdings unglaublich breit gefächert, und ein Kleriker jeder nicht bösen Gottheit kann sie auswählen.

Einige andere Gottheiten, vor allem böse, schlagen die Domäne des Todes vor, die im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben ist. Die meisten Kleriker, die diese Domäne wählen, sind böse NSC. Wenn du allerdings selbst einen Gott des Todes verehren möchtest, sprich mit dem SL.

### Greyhawk

Die Götter von Greyhawk stammen aus mindestens vier unterschiedlichen Pantheons, welche die Glaubensvorstellungen verschiedener ethnischer Gruppen repräsentieren, die im Laufe der Zeitalter auf dem Kontinent Oerik gelebt haben. Entsprechend gibt es viele Überschneidungen: Zum Beispiel ist Pelor der Flan-Gott der Sonne und Pholtus der oeridianische Gott der Sonne.

### Drachenlanze

Die Götter der Welt Krynn sind in drei Familien unterteilt: sieben Götter des Guten, die von Paladine und Mishakal angeführt werden, sieben der Neutralität, angeführt von Gilean, und sieben des Bösen, angeführt von Takhisis und Sargonnas. Diese Gottheiten wurden unter verschiedenen Namen verehrt und genossen unterschiedlich viel Ansehen unter den Völkern und Kulturen der Geschichte, aber sie sind die einzigen Götter dieser Welt – ihr Platz steht so fest wie die Sterne in ihren Konstellationen.

### Eberron

Die Welt Eberron verfügt über viele verschiedene Religionen, aber die meisten drehen sich um ein Pantheon, das die Göttliche Heerschar genannt wird, sowie ihren bösartigen Schatten, die Dunklen Sechs. Die Götter der Göttlichen Heerschar sollen über alle Aspekte der Existenz herrschen und mit einer vereinten Stimme sprechen. Die Dunklen Sechs hingegen sind primitive, blutige und grausame Götter, die eine abweichende Stimme antragen.

Eberrons andere Religionen unterscheiden sich deutlich von den traditionellen Pantheons in D&D. Die monotheistische Kirche der Silbernen Flamme hat sich der Aufgabe verschrieben, gegen das Böse in der Welt zu kämpfen, ist aber von interner Korruption geplagt. Die Philosophie des Blut der Vol lehrt, dass Göttlichkeit in allen sterblichen Wesen ruht, und verehrt die Untoten, die diese Unsterblichkeit gewonnen haben. Verschiedene verrückte Kulte haben sich den Dämonen und Schrecken verschrieben, die in Eberrons Unterreich gefangen sind (die als Khyber, der Drache der Tiefe, bekannt ist). Anhänger des Pfades des Lichts glauben, dass die Welt auf eine ruhmreiche Zukunft zusteuert, in der die Schatten, die diese Welt verdunkeln, zu Licht werden. Außerdem verehren zwei verwandte Nationen von Elfen die Geister ihrer Ahnen: der Todlose Hofstaat, die als Geister oder sogar Untote bewahrt werden, und die verherrlichten Ahnengeister der Vergangenheit, die großen Helden uralter Kriege.

### Gottheiten nichtmenschlicher Völker

Bestimmte Götter, die eng mit nichtmenschlichen Völkern verbunden sind, werden auf vielen verschiedenen Welten verehrt, aber nicht immer auf dieselbe Weise. Die nichtmenschlichen Völker der Vergessenen Reiche und Greyhawk teilen diese Gottheiten.

Nichtmenschliche Völker besitzen oft ihre eigenen Pantheons. Neben Moradin gehört beispielsweise Moradins Ehefrau, Berronar Wahrsilber, zu den Zwergengöttern, sowie einige andere Götter, die ihre Kinder und Enkel sein sollen: Abbathor, Clangeddin Silberbart, Dugmaren Leuchtmantel, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Leuchtaxt, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr and Vergadain. Vereinzelte Klans und Königreiche von Zwergen könnten einige, alle oder keine dieser Gottheiten verehren oder zu Göttern beten, die Fremden völlig unbekannt sind (oder die sie unter anderem Namen kennen).

## Götter der Vergessenen Reiche

| Gottheit | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Auril, Göttin des Winters | NB | Natur, Sturm | Sechszackige Schneeflocke |
| Azuth, Gott der Magier | RN | Wissen | Linke Hand, die nach oben zeigt, umgeben von Feuer |
| Beshaba, Göttin des Unglücks | CB | List | Schwarzes Geweih |
| Bhaal, Gott des Mordes | CB | Tod | Schädel umgeben von einem Ring aus Blutstropfen |
| Chauntea, Göttin der Landwirtschaft | NG | Leben | Getreideähre oder blühende Rose über Getreide |
| Cyric, Gott der Lügen | CB | List | Weißer kieferloser Schädel auf schwarzer oder violetter Sonne |
| Deneir, Gott der Schrift | NG | Wissen | Entzündete Kerze über einem offenen Auge |
| Eldath, Göttin des Friedens | NG | Leben, Natur | Wasserfall, der in einen stillen Tümpel stürzt |
| Gond, Gott des Handwerks | N | Wissen | Zahnrad mit vier Speichen |
| Helm, Gott des Schutzes | RN | Leben, Licht | Starrendes Auge auf einem aufrechten linken Panzerhandschuh |
| Ilmater, Gott der Ausdauer | RG | Leben | Hände, die an den Handgelenken mit roter Schnur gefesselt sind |
| Kelemvor, Gott der Toten | RN | Tod | Aufrechter Skelettarm, der Waagschalen im Gleichgewicht hält |
| Lathander, Gott der Geburt und Erneuerung | NG | Leben, Licht | Straße in den Sonnenaufgang |
| Leira, Göttin der Illusion | CN | List | Ein nach unten zeigendes Dreieck mit einem Nebelwirbel |
| Lliira, Göttin der Freude | CG | Leben | Dreieck aus sechsstrahligen Sternen |
| Loviatar, Göttin der Schmerzen | RB | Tod | Neunschwänzige Peitsche mit Widerhaken |
| Malar, Gott der Jagd | CB | Natur | Pranke mit Klauen |
| Mask, Gott der Diebe | CN | List | Schwarze Maske |
| Mielikki, Göttin der Wälder | NG | Natur | Kopf eines Einhorns |
| Milil, Gott der Dichtkunst und des Gesangs | NG | Licht | Harfe aus Blättern mit fünf Saiten |
| Myrkul, Gott des Todes | NB | Tod | Weißer menschlicher Totenkopf |
| Mystra, Göttin der Magie | NG | Wissen | Kreis aus sieben Sternen; oder neun Sterne, die einen fließenden roten Nebel umgeben; oder ein einzelner Stern |
| Oghma, Gott des Wissens | N | Wissen | Leere Schriftrolle |
| Savras, Gott der Weissagung und des Schicksals | RN | Wissen | Kristallkugel mit vielen Arten von Augen |
| Selûne, Göttin des Mondes | CG | Wissen, Leben | Ein Paar Augen umgeben von sieben Sternen |
| Shar, Göttin der Dunkelheit und des Verlusts | NB | Tod, List | Schwarze Scheibe, die von einer Borte umgeben ist |
| Silvanus, Gott der wilden Natur | N | Natur | Eichenblatt |
| Sune, Göttin der Liebe und Schönheit | CG | Leben, Licht | Gesicht einer wunderschönen rothaarigen Frau |
| Talona, Göttin der Gifte und Krankheiten | CB | Tod | Drei Tränen auf einem Dreieck |
| Talos, Gott der Stürme | CB | Sturm | Drei Blitze, die von einem Punkt in der Mitte ausgehen |
| Tempus, Gott des Krieges | N | Krieg | Aufrechtes brennendes Schwert |
| Torm, Gott der Tapferkeit und Selbstaufgabe | RG | Krieg | Weißer rechter Panzerhandschuh |
| Tymora, Göttin des Glücks | CG | List | Münze mit der Kopfseite oben |
| Tyr, Gott der Gerechtigkeit | RG | Krieg | Waagschalen im Gleichgewicht, die auf einem Hammer ruhen |
| Tyrannos, Gott der Tyrannei | RB | Krieg | Aufrecht stehende schwarze rechte Hand, Daumen und Finger sind zusammengepresst |
| Umberlee, Göttin der See | CB | Sturm | Eine nach links und rechts gekrümmte Welle |
| Waukeen, Göttin des Handels | N | Wissen, List | Aufrechte Münze mit Waukeens Profil, das nach links blickt |





## Gottheiten von Greyhawk

| Gottheit | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Beory, Göttin der Natur | N | Natur | Grüne Scheibe |
| Boccob, Gott der Magie | N | Wissen | Auge mit einem Pentagramm |
| Celestian, Gott der Sterne und Wanderer | N | Wissen | Bogen aus sieben Sternen in einem Kreis |
| Ehlonna, Göttin der Wälder | NG | Leben, Natur | Horn eines Einhorns |
| Erythnul, Gott des Neides und Gemetzels | CB | Krieg | Blutstropfen |
| Fharlanghn, Gott der Horizonte und Reisen | NG | Wissen, List | Kreis, durchkreuzt von einer geschwungenen horizontalen Linie |
| Heironeous, Gott der Ritterlichkeit und Tapferkeit | RG | Krieg | Blitz |
| Hextor, Gott des Krieges und Missklangs | RB | Krieg | Sechs Pfeile, die in einem Fächer nach unten zeigen |
| Kord, Gott der Athletik und des Sports | CG | Sturm, Krieg | Vier Speere und vier Streitkolben, die von einem zentralen Punkt ausgehen |
| Incabulos, Gott der Seuchen und des Hungers | NB | Tod | Echsenauge mit einem horizontalen Diamanten |
| Istus, Göttin des Schicksals und der Verhängnisse | N | Wissen | Weberspindel mit drei Fäden |
| Iuz, Gott der Schmerzen und der Unterdrückung | CB | Tod | Grinsender Totenkopf |
| Nerull, Gott des Todes | NB | Tod | Totenschädel mit einer Sichel oder Sense |
| Obad-Hai, Gott der Natur | N | Natur | Eichenblatt und Eichel |
| Olidammara, Gott der Feste | CN | List | Lachende Maske |
| Pelor, Gott der Sonne und Heilung | NG | Leben, Licht | Sonne |
| Pholtus, Gott des Lichts und der Gesetze | RG | Licht | Silberne Sonne oder Vollmond, zum Teil von einem kleineren Sichelmond verdunkelt |
| Ralishaz, Gott des Unglücks und Wahnsinns | CN | List | Drei Knochenstäbe zum Lesen des Schicksals |
| Rao, Gott des Friedens und der Vernunft | RG | Wissen | Weißes Herz |
| St. Cuthbert, Gott des gesunden Menschenverstandes und des Eifers | RN | Wissen | Kreis in der Mitte eines Sterns aus Linien |
| Tharizdun, Gott der ewigen Dunkelheit | CB | List | Dunkle Spirale oder eine umgedrehte Zikkurat |
| Trithereon, Gott der Freiheit und Vergeltung | CG | Krieg | Triskele |
| Ulaa, Göttin der Hügel und Berge | RG | Leben, Krieg | Berg mit einem Kreis in seinem Herz |
| Vecna, Gott der bösen Geheimnisse | NB | Wissen | Hand mit einem Auge in der Handfläche |
| Wee Jas, Göttin von Magie und Tod | RN | Tod, Wissen | Roter Totenschädel vor einem Feuerball |

## Gottheiten der Welt der Drachenlanze

| Götter des Guten | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Paladine, Gott der Herrscher und Beschützer | RG | Krieg | Silbernes Dreieck |
| Branchala, Gott der Musik | NG | Licht | Bardenharfe |
| Habbakuk, Gott der Tiere und der See | NG | Natur, Sturm | Blauer Vogel |
| Kiri-Jolith, Gott der Ehre und des Krieges | RG | Krieg | Bisonhörner |
| Majere, Gott der Meditation und Ordnung | RG | Wissen | Kupferne Spinne |
| Mishakal, Göttin der Heilung | RG | Wissen, Leben | Blaues Unendlichkeitszeichen |
| Solinari, Gott der guten Magie | RG | keine Kleriker | Weißer Kreis oder Sphäre |

| Götter der Neutralität | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Chislev, Göttin der Natur | N | Natur | Feder |
| Gilean, Gott des Wissens | N | Wissen | Offenes Buch |
| Lunitari, Göttin der neutralen Magie | N | keine Kleriker | Roter Kreis oder Sphäre |
| Reorx, Gott des Handwerks | N | Wissen | Schmiedehammer |
| Shinare, Göttin des Wohlstands und Handels | N | Wissen, List | Greifenschwinge |
| Sirrion, Gott des Feuers und der Veränderung | N | Natur | Vielfarbiges Feuer |
| Zivilyn, Gott der Weisheit | N | Wissen | Großer grüner oder goldener Baum |

| Götter des Bösen | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Chemosh, Gott des Untodes | RB | Tod | Gelber Totenschädel |
| Hiddukel, Gott der Lügen und der Gier | CB | List | Gebrochene Kaufmannswaage |
| Morgion, Gott der Krankheiten und Geheimnisse | NB | Tod | Kapuze mit zwei roten Augen |
| Nuitari, Gott der bösen Magie | RB | keine Kleriker | Schwarzer Kreis oder Sphäre |
| Sargonnas, Gott der Rache und des Feuers | RB | Krieg | Stilisierter roter Kondor |
| Takhisis, Göttin der Nacht und des Hasses | RB | Tod | Schwarzer Halbmond |
| Zeboim, Göttin der See und der Stürme | RB | Sturm | Schildkrötenpanzer |

## Gottheiten von Eberron

| Die Göttliche Heerschar | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Arawai, Göttin der Fruchtbarkeit | NG | Leben, Natur | Getreideähre mit einem grünen Band |
| Aureon, Gott der Gerechtigkeit und des Wissens | RN | Wissen | Offene Gruft |
| Balinor, Göttin der Tiere und der Jagd | N | Leben, Natur | Geweih |
| Boldrei, Göttin der Gemeinschaft und des Hauses | RG | Leben | Feuer in einem Steinherd |
| Dol Arrah, Göttin des Sonnenlichts und der Ehre | RG | Licht, Krieg | Aufsteigende Sonne |
| Dol Dorn, Gott der Waffenstärke | RG | Krieg | Langschwerter über einem Schild gekreuzt |
| Kol Korran, Gott des Handels und Wohlstands | N | List | Neunseitige Goldmünze |
| Olladra, Göttin des Glücks | NG | Leben, List | Dominostein |
| Onatar, Gott des Handwerks | NG | Wissen | Gekreuzte Hämmer und Zangen |

| Die Dunklen Sechs | Gesinnung | empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Der Verschlinger, Gott des Zorns der Natur | NB | Sturm | Bündel aus geschärften Knochen |
| Die Furie, Göttin des Krieges und Wahnsinns | NB | Krieg | Geflügelter Wurm mit Kopf und Oberkörper einer Frau |
| Der Hüter, Gott der Gier und des Todes | NB | Tod | Drachenscherbenstein in der Form eines Reißzahns |
| Der Spötter, Gott der Gewalt und des Verrats | NB | Krieg | Fünf blutbespritzte Werkzeuge |
| Der Schatten, Gott der dunklen Magie | RB | Wissen | Obsidianturm |
| Der Reisende, Gottheit des Chaos und der Veränderung | RN | Wissen, List | Vier gekreuzte, runengravierte Knochen |

| Andere Religionen von Eberron | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Ahnengeister der Vergangenheit, elfische Ahnen | CG | Krieg | Verschiedene |
| Das Blut der Vol, Philosophie der Unsterblichkeit und des Untodes | RN | Tod, Leben | Stilisierter Drachenschädel auf einem roten tropfenförmigen Juwel |
| Der Pfad des Lichts, Philosophie des Lichts und der Selbstvervollkommnung | RB | Leben, Licht | Strahlender Kristall |
| Der Todlose Hofstaat, elfische Ahnen | NG | Wissen, Leben | Verschiedene |
| Die Silberne Flamme, Gottheit des Schutzes und des Guten | RG | Leben, Licht, Krieg | Auf Silber gezeichnete oder aus Silber gegossene Flamme |
| Kulte des Drachen der Tiefe, Gottheiten des Wahnsinns | NB | List | Verschiedene |

## Gottheiten nichtmenschlicher Völker

| Gottheit | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Bahamut, Drachengott des Guten | RG | Leben, Krieg | Drachenkopf im Profil |
| Blibdoolpoolp, Kuo-Toa-Göttin | NB | Tod | Hummerkopf oder schwarze Perle |
| Corellon Larethian, Elfengottheit der Kunst und Magie | RG | Licht | Viertelmond oder Stern |
| Tiefer Sashelas, Elfengott der See | CG | Natur, Sturm | Delphin |
| Eadro, Meervolkgottheit der See | N | Natur, Sturm | Spiralmuster |
| Garl Glittergold, Gnomengott der Liste und Tücke | RG | List | Goldklumpen |
| Grolantor, Hügelriesengott des Krieges | CB | Krieg | Holzkeule |
| Gruumsh, Orkgott der Stürme und des Krieges | CB | Sturm, Krieg | Starrendes Auge |
| Hruggek, Grottenschrat-Gott der Gewalt | CB | Krieg | Morgenstern |
| Kurtulmak, Koboldgott des Krieges und Bergbaus | RB | Krieg | Gnomenschädel |
| Laogzed, Troglodytengott des Hungers | CB | Tod | Bildnis des Echsen-/Krötengottes |
| Lolth, Drow-Göttin der Spinnen | CB | List | Spinne |
| Maglubiyet, goblinoider Gott des Krieges | RB | Krieg | Blutige Axt |
| Moradin, Zwergengott der Schöpfung | RG | Wissen | Hammer und Amboss |
| Rillifane Rallathil, Waldelfengott der Natur | CG | Natur | Eiche |
| Sehanine Mondbogen, Elfengöttin des Mondes | CG | Wissen | Sichelmond |
| Sekolah, Sahuagingott der Jagd | RB | Natur, Sturm | Hai |
| Semuanya, Echsenmenschengott des Überlebens | N | Leben | Ei |
| Skerrit, Zentauren- und Satyrgott der Natur | N | Natur | Eiche, die aus einer Eichel wächst |
| Skoraeus Steinknochen, Gott der Steinriesen und der Kunst | N | Wissen | Stalaktit |
| Surtur, Gott der Feuerriesen und des Handwerks | RB | Wissen, Krieg | Brennendes Schwert |
| Thrym, Gott der Frostriesen und der Stärke | CB | Krieg | Weiße zweiblättrige Axt |
| Tiamat, Drachengöttin des Bösen | RB | List | Drachenkopf mit fünf Krallenspuren |
| Yondalla, Halblingsgöttin der Fruchtbarkeit und des Schutzes | RG | Leben | Schild |



## Fantasy-Historische Pantheons

Das folgende keltische, ägyptische, griechische und nordische Pantheon sind Fantasy-Interpretationen historischer Religionen aus der realen Welt. Sie umfassen Gottheiten, die für die Verwendung in D&D am besten geeignet sind, gelöst von ihrem historischen Kontext und in Pantheons vereint, die den Anforderungen des Spiels entsprechen.

### Das ägyptische Pantheon

Diese Götter sind eine junge Dynastie einer uralten göttlichen Familie, die Erben der Herrschaft des Kosmos und der Erhaltung des göttlichen Prinzips des Maat – der fundamentalen Ordnung der Welt sowie von Wahrheit, Gerechtigkeit und Gesetz, welche Göttern, Pharaonen und gewöhnlichen Männern und Frauen ihren rechtmäßigen Platz im Universum zuweist.

Das ägyptische Pantheon ist ungewöhnlich, weil es drei Götter umfasst, die alle mit der Domäne des Todes verbunden, aber von unterschiedlicher Gesinnung sind. Anubis ist der rechtschaffen neutrale Gott des Jenseits, der die Seelen der Toten richtet. Seth ist ein chaotisch böser Gott des Mordes, am besten dafür bekannt, dass er seinen Bruder Osiris tötete. Nephthys ist eine chaotisch gute Göttin der Trauer. Obwohl die meisten Kleriker der Todes-Domäne (die du im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* erklärt findest) böse sind, müssen Kleriker, die Anubis oder Nephthys dienen, dies nicht sein.

### Das griechische Pantheon

Die Götter des Olymp geben sich im sanften Branden der Wellen an der Küste und dem Grollen des Donners in den nebelumhüllten Gipfeln zu erkennen. Die dichten, von Wildschweinen durchstreiften Wälder und die trockenen, von Oliven bedeckten Hänge beweisen ihre Anwesenheit. In allen Aspekten der Natur hallt ihre Präsenz wider, und auch in den Herzen der Menschen haben sie ihren festen Platz.

### Das keltische Pantheon

Man sagt, dass etwas Wildes in den Tiefen einer jeden Seele lauert, ein Raum, der beim Ruf der Gänse bei Nacht erschaudert, beim Flüstern des Windes durch die Pinien, dem unerwarteten Rot einer Mistel an einer Eiche – und es sei dieser Raum, in dem die keltischen Götter leben. Sie entsprangen Bach und Fluss, bauten ihre Macht mit der Stärke der Eiche und der Schönheit des Waldes und des offenen Moors aus. Als der erste Förster es wagte, dem Gesicht im Stamm eines Baums oder der Stimme im Murmeln des Baches einen Namen zu geben, zwängten sich diese Götter ins Sein.

Den keltischen Göttern dienen ebenso oft Druiden wie Kleriker, denn sie sind eng mit den Mächten der Natur verbunden, welche die Druiden verehren.

### Das nordische Pantheon

Wo das Land von den schneebdeckten Hügeln zu den eisigen Fjorden darunter absinkt, wo die Langboote an den Stränden anlaufen, wo die Gletscher nach vorn fließen und sich in jedem Herbst und Frühling zurückziehen, da liegt das Land der Wikinger, die Heimat der nordischen Götter. Es ist ein raues Klima, das ein brutales Leben fordert. Die Krieger dieses Landes mussten sich an die rauen Bedingungen anpassen, um zu überleben, aber sie wurden von den Anforderungen ihrer Umwelt nicht zu sehr verändert. Bedenkt man, dass sie andere überfallen müssen, um an Nahrung und Wohlstand zu gelangen, überrascht es, dass sich die Sterblichen so gut entwickelt haben. Ihre Kraft spiegelt die Bedürfnisse dieser Krieger nach starker Führung und entschlossenem Handeln wider. Und so sehen sie ihre Götter in der Biegung eines Flusses, hören sie im Donnergrollen und dem Dröhnen der Gletscher und riechen sie im Rauch der brennenden Langhäuser.

Das nordische Pantheon umfasst zwei Familien, die Asen (Gottheiten des Krieges und des Schicksals) und die Wanen (Götter der Fruchtbarkeit und des Wohlstands). Einst waren diese Familien verfeindet, doch jetzt sind sie verbündet im Kampf gegen ihre gemeinsamen Gegner, die Riesen (zu denen auch die Götter Surtur und Thrym gehören). Wie bei den Göttern von Greyhawk überschneiden sich die Einflussbereiche einzelner Götter dieser Familien: Freyr (von den Wanen) und Odur (von den Asen) sind beispielsweise beide mit der Sonne verbunden.

## Ägyptische Gottheiten

| Gottheit | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Apophis, Gott des Bösen, des Feuers und der Schlangen | NB | List | Brennende Schlange |
| Anubis, Gott der Gerechtigkeit und des Todes | RN | Tod | Schwarzer Schakal |
| Bastet, Göttin der Katzen und der Rache | NG | Krieg | Katze |
| Bes, Gott des Glücks und der Musik | CN | List | Bild der missgestalteten Gottheit |
| Hathor, Göttin der Liebe, Musik und Mutterschaft | NG | Leben, Licht | Gehörnter Kuhkopf mit einer Mondscheibe |
| Imhotep, Gott des Handwerks und der Medizin | NG | Wissen | Stufenpyramide |
| Isis, Göttin der Fruchtbarkeit und Magie | NG | Wissen, Leben | Ankh und Stern |
| Nephthys, Göttin des Todes und der Trauer | CG | Tod | Hörner um eine Mondscheibe |
| Osiris, Gott der Natur und Unterwelt | RG | Leben, Natur | Krummstab und Flegel |
| Ptah, Gott des Handwerks, des Wissens und der Geheimnisse | RN | Wissen | Stier |
| Re-Horachti, Gott der Sonne, Herrscher der Götter | RG | Leben, Licht | Sonnenscheibe umgeben von Schlangen |
| Seth, Gott der Dunkelheit und der Wüstenstürme | CB | Tod, Sturm, List | Eingerollte Kobra |
| Sobek, Gott des Wassers und der Krokodile | RB | Natur, Sturm | Krokodilskopf mit Hörnern und Wimpeln |
| Thoth, Gott des Wissens und der Weisheit | N | Wissen | Ibis |

## Griechische Gottheiten

| Gottheit | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Aphrodite, Göttin der Liebe und Schönheit | CG | Licht | Muschel |
| Apollo, Gott des Lichts, der Musik und der Heilung | CG | Wissen, Leben, Licht | Leier |
| Ares, Gott des Krieges und der Zwietracht | CB | Krieg | Speer |
| Artemis, Göttin der Jagd und Geburt | NG | Leben, Natur | Bogen und Pfeil auf einer Mondscheibe |
| Athene, Göttin der Weisheit und Zivilisation | RG | Wissen, Krieg | Eule |
| Demeter, Göttin der Landwirtschaft | NG | Leben | Stutenkopf |
| Dionysus, Gott der Freude und des Weins | CN | Leben | Thyrsus (ein Stab mit einem Tannenzapfen an der Spitze) |
| Hades, Gott der Unterwelt | RB | Tod | Schwarzer Widder |
| Hekate, Göttin der Magie und des Mondes | CB | Wissen, List | Untergehender Mond |
| Hephaistos, Gott der Schmiede und Handwerker | NG | Wissen | Hammer und Amboss |
| Hera, Göttin der Ehe und Intrige | CN | List | Fächer auf Pfauenfedern |
| Herkules, Gott der Stärke und Abenteuer | CG | Sturm, Krieg | Löwenkopf |
| Hermes, Gott der Reisen und des Handels | CG | List | Caduceus (geflügelter Stab und Schlangen) |
| Hestia, Göttin der Heimat und Familie | NG | Leben | Herd |
| Nike, Göttin des Sieges | RN | Krieg | geflügelte Frau |
| Pan, Gott der Natur | CN | Natur | Syrinx (Panflöte) |
| Poseidon, Gott des Meeres und der Erdbeben | CN | Sturm | Dreizack |
| Tyche, Göttin des Glücks | N | List | Rotes Pentagramm |
| Zeus, Gott des Himmels, Herrscher der Götter | N | Sturm | Eine Faust voller Blitze |

## Keltische Gottheiten

| Gottheit | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Arawn, Gott des Lebens und Todes | NB | Leben, Tod | Schwarzer Stern auf grauem Hintergrund |
| Belenus, Gott der Sonne, des Lichts und der Wärme | NG | Licht | Sonnenscheibe und stehende Steine |
| Brigantia, Göttin der Flüsse und des Viehs | NG | Leben | Steg |
| Der Dagda, Gott des Wetters und der Ernte | CG | Natur, List | Brodelnder Kessel oder Schild |
| Dian Cecht, Gott der Medizin und Heilung | RG | Leben | Gekreuzte Eichen- und Mistelzweige |
| Dunatis, Gott der Berge und Gipfel | N | Natur | Roter sonnengekrönter Berggipfel |
| Goibniu, Gott der Schmiede und Heilung | NG | Wissen, Leben | Riesenhammer über Schwert |
| Lugh, Gott der Künste, der Reise und des Handels | CN | Wissen, Leben | Ein Paar langer Hände |
| Manannan mac Lir, Gott der Ozeane und Meereskreaturen | RN | Natur, Sturm | Welle aus weißem Wasser auf Grün |
| Math fab Mathonwy, Gott der Magie | NB | Wissen | Stab |
| Morrígan, Göttin der Schlachten | CB | Krieg | Zwei gekreuzte Speere |
| Nuada, Gott des Krieges und der Krieger | N | Krieg | Silberne Hand auf schwarzem Hintergrund |
| Oghma, Gott der Sprache und Schrift | NG | Wissen | Entfaltete Schriftrolle |
| Silvanus, Gott der Natur und Wälder | N | Natur | Sommerlicher Eichenbaum |

## Nordische Gottheiten

| Gottheit | Gesinnung | Empfohlene Domänen | Symbol |
|---|---|---|---|
| Aegir, Gott des Meeres und der Stürme | NB | Sturm | Wilde Meereswogen |
| Balder, Gott der Schönheit und Dichtkunst | NG | Leben, Licht | Juwelenbedeckter Silberpokal |
| Forseti, Gott der Gerechtigkeit und der Gesetze | N | Licht | Kopf eines bärtigen Mannes |
| Freya, Göttin der Fruchtbarkeit und Liebe | NG | Leben | Falke |
| Freyr, Gott der Fruchtbarkeit und der Sonne | NG | Leben, Licht | Eisblaues Zweihandschwert |
| Frigg, Göttin der Geburt und Fruchtbarkeit | N | Leben, Licht | Katze |
| Heimdall, Gott der Wachsamkeit und Loyalität | RG | Licht, Krieg | Gebogenes Klanghorn |
| Hel, Göttin der Unterwelt | NB | Tod | Gesicht einer Frau, auf einer Seite verfault |
| Hermodr, Gott des Glücks | CN | List | Geflügelte Schriftrolle |
| Loki, Gott der Diebe und der List | CB | List | Flamme |
| Njörd, Gott der See und der Winde | NG | Natur, Sturm | Goldmünze |
| Odin, Gott des Wissens und Krieges, Herrscher der Götter | NG | Wissen, Krieg | Wachsames blaues Auge |
| Odur, Gott des Lichtes und der Sonne | CG | Licht | Sonnenscheibe |
| Sif, Göttin des Krieges | CG | Krieg | Erhobenes Schwert |
| Skadi, Göttin der Erde und Gebirge | N | Natur | Berggipfel |
| Surtur, Gott der Feuerriesen und des Krieges | RB | Krieg | Brennendes Schwert |
| Thor, Gott der Stürme und des Donners | CG | Sturm, Krieg | Hammer |
| Thrym, Gott der Frostriesen und der Kälte | CB | Krieg | Weiße zweiblättrige Axt |
| Tyr, Gott der Tapferkeit und Strategie | RN | Wissen, Krieg | Schwert |
| Uller, Gott der Jagd und des Winters | CN | Natur | Langbogen |







# Anhang C: Die Ebenen der Existenz

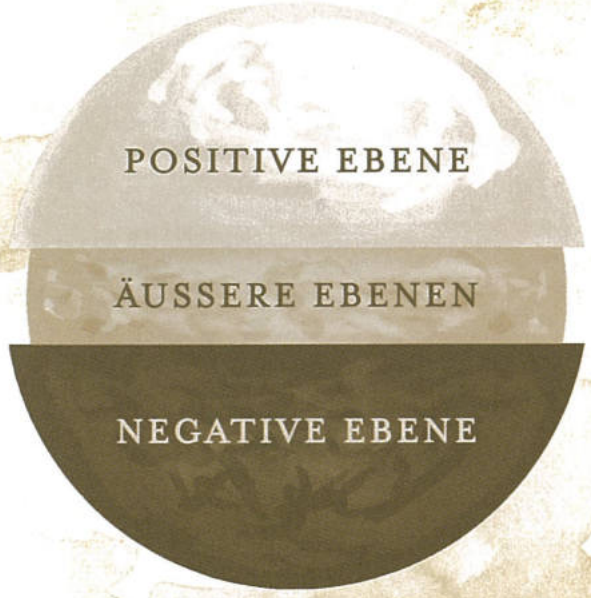
Der Kosmos des Spiels Dungeons & Dragons ist unglaublich groß und erfüllt von einer Vielzahl von Welten sowie unzähligen alternativen Dimensionen der Realität, welche in ihrer Gesamtheit die **Existenzebenen** genannt werden. Dies umfasst alle Welten, in denen die SL ihre Abenteuer stattfinden lassen und die sich im relativ gewöhnlichen Reich der Materiellen Ebene befinden. Jenseits dieser Ebene befinden sich die Domänen der rohen elementaren Materie und Energie, Reiche aus reinen Gedanken und Ethos, die Heimat von Dämonen und Engeln und die Domäne der Götter.

Viele Zauber und magische Gegenstände beziehen ihre Energie von diesen Ebenen, wenn sie die dort lebenden Kreaturen beschwören, mit ihren Bewohnern kommunizieren und es Abenteurern erlauben, dorthin zu reisen. Gelangt dein Charakter zu mehr Macht und steigt in höhere Stufen auf, wirst du vielleicht ausziehen, um einen Freund aus den schrecklichen Tiefen des Abyss zu retten, oder du stößt bei einem Fest mit den freundlichen Riesen von Ysgard an. Vielleicht gehst du auf Straßen aus festem Feuer oder prüfst deinen Mut auf einem Schlachtfeld, wo die Gefallenen an jedem Morgen zu neuem Leben erwachen.

## Die Materielle Ebene

Die Materielle Ebene ist der Nexus, an dem die philosophischen und elementaren Mächte, welche die anderen Ebenen ausmachen, mit der chaotischen Existenz von sterblichem Leben und gewöhnlicher Materie kollidieren. Alle Welten von D&D existieren auf der Materiellen Ebene, weshalb diese den Ausgangspunkt für die meisten Kampagnen darstellt. Das übrige Multiversum wird in seinem Verhältnis zur Materiellen Ebene definiert.

Die Welten der Materiellen Ebene sind unendlich vielseitig, da sie die kreative Vorstellungskraft sowohl der SL repräsentieren, die ihre Kampagnen dort ansiedeln, als auch der Spieler, deren Charaktere hier Abenteuer erleben. Du könntst von Magie zersprengte Wüstenplaneten finden und von Inseln übersäte Wasserwelten, Reiche, in denen sich Magie mit fortschrittlicher Technologie verbindet oder die in einer endlosen Steinzeit gefangen sind, Welten, auf denen Götter wandeln, und Orte, die von diesen aufgegeben wurden.




Die bekanntesten Welten im Multiversum sind diejenigen, die im Lauf der Jahre als offizielle Kampagnenwelten für D&D veröffentlicht wurden: Greyhawk, Blackmoor, die Welt der Drachenlanze, die Vergessenen Reiche, Mystara, Birthright, die Welt der Dunklen Sonne und viele andere. All diese Welten verfügen über ihre eigene Besetzung von heldenhaften Abenteurern und ränkeschmiedenden Schurken, ihre eigenen uralten Ruinen und vergessenen Artefakte, ihre eigenen dunklen Gewölbe und ihre eigenen Drachen. Sobald eure Kampagne allerdings auf einer dieser Welten spielt, gehört sie eurem SL – stellt euch das als eine von Tausenden paralleler Versionen dieser Welt vor, die sich drastisch von der veröffentlichten Version unterscheiden können.

### Materielle Echos

Die Materielle Ebene ist ein hochmagischer Ort, und ihre magische Struktur spiegelt sich in jenen beiden Ebenen wider, die ihren zentralen Platz im Universum teilen. Das Feywild und das Shadowfell sind Paralleldimensionen, die den gleichen kosmologischen Raum einnehmen, weshalb sie oft die Echoebenen oder Spiegelebenen der Materiellen Ebene genannt werden. Die Welten und Landschaften dieser Ebenen sind eine Projektion der natürlichen Welt der Materiellen Ebene, reflektieren deren Merkmale aber in anderer Gestalt – wundersam und magisch im Feywild, verzerrt und farblos im Shadowfell. Wo auf der Materiellen Ebene ein Vulkan steht, da erhebt sich im Feywild ein Berg, der von gigantischen Kristallen gekrönt ist, in denen ein inneres Feuer brennt. Im Shadowfell ist derselbe Ort hingegen von einer zackigen Felsnadel gekennzeichnet, die an einen Schädel erinnert.

Das **Feywild**, die auch die Ebene der Feen genannt wird, ist ein Land weicher Lichter und Wunder, ein Land voller kleiner Leute mit großen Begierden, ein Ort der Musik und des Todes. Es ist ein Reich des ewigen Zwielichts, in dem Laternen träge in der sanften Brise schaukeln und riesige Glühwürmchen durch Haine und Felder summen. Der Himmel ist erleuchtet von den verblassten Farben der untergehenden oder vielleicht aufgehenden Sonne. In Wahrheit jedoch geht die Sonne niemals wirklich auf oder unter; sie bleibt an ihrem Fleck, düster und tief am Himmel. Abseits der besiedelten Gebiete, die vom Sommerhof beherrscht werden, ist das Land ein Gewirr aus scharfdornigen Sträuchern und sirupartigen Farnen – das perfekte Gebiet für die Feen des Winterhofs, um ihre Beute zu jagen. Feenwesen, wie sie von *Wesen des Waldes beschwören* und ähnlichen Zaubern in die Welt gebracht werden, leben im Feywild.

Das **Shadowfell**, auch Ebene der Schatten genannt, ist eine finstere Dimension, eine Welt aus Schwarz und Weiß, die wirkt, als seien die Farben aus allem gesaugt worden. Es ist ein Ort der Dunkelheit, der das Licht verabscheut und in dem der Himmel ein schwarzes Gewölbe ohne Sonne oder Sterne ist.

#### Positive und Negative Ebene

Die **Positive Ebene**, die wie eine Kuppel über den anderen Ebenen ruht, ist die Quelle der gleißenden Energie und der Lebenskraft, die alle lebenden Wesen erfüllt, von den kümmerlichsten bis hin zu den erhabensten. Ihr dunkles Spiegelbild, die **Negative Ebene**, ist die Quelle der nekrotischen Energie, die alles Lebende zerstört und die Untoten mit Kraft erfüllt.

# Jenseits der Materiellen Ebene

Jenseits der Materiellen Ebene liegen verschiedene Existenzebenen, die Reiche der Mythen und Geheimnisse sind. Es handelt sich nicht einfach um andere Welten, sondern um andere Formen des Seins, die von spirituellen und elementaren Prinzipien geformt und regiert werden, völlig abstrahiert von der gewöhnlichen Welt.

## Ebenenreisen

Wenn Abenteurer zu einer anderen Existenzebene aufbrechen, ziehen sie auf eine sagenhafte Reise über die Schwellen der Existenz hin zu einem mythischen Ziel. Über solche Reisen werden Legenden erzählt. Wenn die Charaktere sich den Reichen der Toten stellen, die himmlischen Diener einer Gottheit aufsuchen oder mit einem Ifrit in seiner Heimatstadt feilschen, werden noch viele Jahre Lieder und Geschichten über sie erklingen.

Reisen in Ebenen jenseits der Materiellen Ebene sind auf zwei Arten möglich: durch Zauber oder über Ebenenportale.

***Zauber:*** Einige Zauber erlauben es, direkt auf andere Existenzebenen zu gelangen. *Ebenenwechsel* und *Tor* etwa sind in der Lage, Abenteurer unmittelbar auf andere Ebenen zu transportieren, doch ist diese Magie nicht immer sehr präzise.

*Ätherische Gestalten* ermöglicht es Abenteurern, die Ätherebene zu betreten und von dort in alle Ebenen zu reisen, die sie berührt – das Shadowfell, das Feywild und die Elementarebenen. Der Zauber *Astrale Projektion* schließlich verleiht den Abenteurern die Fähigkeit, sich auf die Astralebene zu projizieren und von dort zu den Äußeren Ebenen zu reisen.

***Portale:*** Ein Portal bezeichnet allgemein eine stationäre Verbindung zwischen den Ebenen, die einen bestimmten Ort auf einer Ebene mit einem bestimmten Ort auf einer anderen verknüpft. Einige Portale sind wie eine Tür, ein klares Fenster oder ein nebelverhangener Durchgang, der nur durchschritten zu werden braucht, um die Reise zwischen den Ebenen anzutreten. Andere sind Orte – Kreise aus stehenden Steinen, schwebende Türme, Segelschiffe oder sogar ganze Städte –, die auf mehreren Ebenen gleichzeitig existieren oder in regelmäßigen Abständen von einer Ebene zur anderen wechseln. Einige sind Strudel, die meist eine Elementarebene mit einem ähnlichen Ort auf der Materiellen Ebene verbinden, wie das Herz eines Vulkans (das zur Ebene des Feuers führt) oder die Tiefen des Meeres (ein Zugang zur Ebene des Wassers).

## Transitive Ebenen

Die Ätherebene und die Astralebene werden die Transitiven Ebenen genannt. Sie sind Reiche, die so gut wie keine Merkmale besitzen und vor allem als Möglichkeit dienen, von einer Ebene zur anderen zu reisen. Zauber wie *Ätherische Gestalten* und *Astrale Projektion* erlauben es Charakteren, diese Ebenen zu betreten und sie zu durchqueren, um dahinter liegende Ebenen zu erreichen.

Die **Ätherebene** ist eine dunstige, von Nebeln begrenzte Dimension, die oft als großer Ozean beschrieben wird. Ihre Küste, die Äthergrenze genannt, überschneidet sich mit der Materiellen Ebene und den Inneren Ebenen, sodass jeder Ort in diesen Ebenen über eine Entsprechung in der Ätherebene verfügt. Bestimmte Kreaturen können in die Äthergrenze sehen und auch die Zauber *Unsichtbares sehen* und *Wahrer Blick* verleihen diese Fähigkeit. Einige magische Effekte gehen von der Materiellen Ebene in die Äthergrenze über, besonders solche, die magische Energie nutzen, wie *Energiekäfig* und *Energiewand*. Die Tiefen der Ebene, der Tiefenäther, sind ein Gebiet aus wirbelndem Dunst und farbigem Nebel.

Die **Astralebene** ist das Reich von Gedanken und Träumen. Besucher reisen als körperlose Seelen hierher, um die Reiche des Göttlichen und Dämonischen zu erreichen. Es ist ein gewaltiges, silbernes Meer, oben wie unten gleich, mit wirbelnden weißen und grauen Nebelfetzen, die zwischen Lichtflecken wehen, die an weit entfernte Sterne erinnern. Unvorhersehbare Strudel aus Farben flackern mitten in der Luft auf wie wirbelnde Münzen. Gelegentlich kann man hier feste Materie finden, der Großteil der Astralebene jedoch ist eine endlose, offene Domäne.

## Innere Ebenen

Die Inneren Ebenen umgeben die Materielle Ebene sowie ihre Echos und stellen die rohe elementare Substanz zur Verfügung, aus der alle Welten erschaffen wurden. Die vier **Elementarebenen** – Erde, Feuer, Luft und Wasser – bilden einen Ring um die Materielle Ebene, der im brodelnden **Elementaren Chaos** hängt.

An ihren inneren Grenzen, wo sie der Materiellen Ebene am nächsten sind (weniger in einem geographischen Sinne als in einem konzeptuellen), erinnern die Elementarebenen an eine Welt auf der Materiellen Ebene. Die vier Elemente verbinden sich, wie sie es in der Materiellen Ebene tun, sodass Land, Meer und Himmel entstehen. Weit entfernt von der Materiellen Ebene allerdings sind die Elementarebenen sowohl fremdartig als auch lebensfeindlich. Hier existieren die Elemente in ihrer reinsten Form und erschaffen Gebiete aus fester Erde, lodernden Feuer, kristallklarem Wasser und unbeschmutzter Luft. Diese Orte sind jedoch kaum bekannt. Wenn also jemand beispielsweise von der Ebene des Feuers spricht, meint er normalerweise die Grenzregion. In den fernsten Gebieten der Inneren Ebenen lösen sich die reinen Elemente auf und verschmelzen zu einem niemals endendem Brodeln aus kollidierender Substanzen und um die Vorherrschaft ringenden Energien, genannt das Elementare Chaos.

## Äussere Ebenen

Wenn die Inneren Ebenen die rohe Materie und Energie sind, aus denen das Multiversum besteht, sind die Äußeren Ebenen die Richtung, die Gedanken und der Daseinszweck für die Schöpfung. Aus diesem Grund bezeichnen viele Gelehrte die Äußeren Ebenen als göttliche, spirituelle oder heilige Ebenen, denn sie sind am besten dafür bekannt, die Heimat von Gottheiten zu sein.

Wenn man über etwas spricht, das mit den Göttern zu tun hat, kann die verwendete Sprache nur sehr metaphorisch sein. Ihre tatsächliche Heimat sind keine wirklichen Orte, sondern verkörpern die Vorstellung, dass die Äußeren Ebenen Reiche der Gedanken und der Seele sind. Wie bei den Elementaren Ebenen kann man sich den sichtbaren Teil der Äußeren Ebenen als eine Art Grenzregion vorstellen, hinter der gewaltige rein spirituelle Gebiete jenseits der gewöhnlichen Sinneserfahrung liegen.

Selbst in diesen wahrnehmbaren Regionen kann der Schein trügen. Zunächst erscheinen viele der Äußeren Ebenen den Einwohnern der Materiellen Ebene als einladend und vertraut. Doch die Landschaft kann sich ständig entsprechend der Launen jener gewaltigen Mächte verändern, die auf den Äußeren Ebenen leben. Der bloße Wunsch einer dieser Mächte vermag die Gestalt der Ebene vollständig neu zu formen, sodass sie in einem Moment aufhört zu existieren und im nächsten neu erschaffen wird, um besser den Anforderungen der Wesenheit zu entsprechen.

Entfernung ist in den Äußeren Ebenen ein so gut wie bedeutungsloses Konzept. Die wahrnehmbaren Bereiche dieser Ebenen scheinen oft recht klein zu sein, können sich aber auch scheinbar in die Unendlichkeit erstrecken. Es mag möglich sein, innerhalb eines Tages durch die Neun Höllen zu reisen, von der ersten bis zur neunten, wenn die Mächte der Hölle dies wollen. Ebenso könnte sich ein Reisender aber auch wochenlang abplagen müssen, um nur eine einzelne der Höllen zu durchqueren.

Die bekanntesten Äußeren Ebenen sind eine Gruppe von sechzehn Ebenen, die den acht Gesinnungen (mit Ausnahme der Neutralität) und den Schattierungen zwischen ihnen entsprechen.

### Äussere Ebenen

| Äußere Ebene | Gesinnung |
|---|---|
| Abyss, die Unendlichen Schichten des | CB |
| Acheron, das Unendliche Schlachtfeld von | RN, RB |
| Arborea, die Olympischen Lichtungen von | CG |
| Arcadia, das Friedfertige Königreich von | RN, RG |
| Berg Celestia, die Sieben Himmel des | RG |
| Biestlande, die Wildnis der | NG, CG |
| Bystopia, das Zwillingsparadies von | NG, RG |
| Carceri, die Tarterianischen Tiefen von | NB, CB |
| Die Neun Höllen (von Baator) | RB |
| Elysium, die Gesegneten Felder von | NG |
| Gehenna, die Trostlose Ewigkeit von | NB, RB |
| Hades, die Graue Einöde des | NB |
| Limbus, das Immerwandelnde Chaos des | CN |
| Mechanus, das Uhrwerk-Nirvana von | RN |
| Pandämonium, die Windumtosten Tiefen des | CN, CB |
| Ysgard, die Heroische Domäne von | CN, CG |

Die Ebenen, in denen ein Element des Guten existiert, werden die **Oberen Ebenen** genannt und von himmlischen Wesen wie Engeln und Pegasi bevölkert. Ebenen, in denen ein Element des Bösen existiert, werden die **Unteren Ebenen** genannt. Dort leben Unholde wie Dämonen, Teufel und Yugoloths. Die Gesinnung einer Ebene durchdringt ihre gesamte Existenz, ein Charakter, dessen Gesinnung nicht zur Ebene passt, wird dort eine starke Dissonanz spüren. Besucht eine gute Kreatur beispielsweise das Elysium, fühlt sie sich im Einklang mit der Ebene, einer bösen Kreatur hingegen würde es vorkommen, als müsse sie dort brennende Luft atmen, und fühlte sich mehr als ein wenig unwohl.

## Andere Ebenen

Es gibt noch einige andere Reiche, die sich irgendwo zwischen oder jenseits der bekannten Existenzebenen befinden.

### Sigil und die Aussenlande

Die Außenlande, zwischen den Äußeren Ebenen gelegen, sind eine Ebene der Neutralität, aber nicht der Neutralität des Nichts. Stattdessen beinhaltet sie ein bisschen von allem und hält ihr gesamtes Sein in einem paradoxen Gleichgewicht – gleichzeitig im Einklang und im Widerstreit miteinander. Diese Ebene ist ein ausgedehnter Bereich voller vielseitigem Gelände, mit offenen Steppen, aufragenden Gebirgen und sich windenden, flachen Flüssen, sodass sie sehr an eine gewöhnliche Welt auf der Materiellen Ebene erinnert.

Die Außenlande sind kreisförmig, wie ein großes Rad. Tatsächlich sehen jene, die sich die Äußeren Ebenen als Rad vorstellen, die Außenlande als Beweis ihrer Theorie und nennen sie einen Mikrokosmos der Ebenen. Das Argument könnte allerdings ein Zirkelschluss sein, da womöglich die Anordnung der Außenlande die Vorstellung des Großen Rads überhaupt erst inspiriert hat.

Am äußeren Rand des Kreises, mit gleichem Abstand zueinander, liegen die **Torstädte**: sechzehn Siedlungen, die alle um ein Portal gebaut sind, das in eine der Äußeren Ebenen führt. Jede der Städte teilt viele Eigenschaften der Ebene, zu der das Tor führt.

In der Mitte der Außenlande, wie die Nabe des Ebenenrades, ragt Die Spitze unendlich hoch in den Himmel, über deren dünnem Ende die ringförmige Stadt Sigil schwebt, die Stadt der Türen. Diese gigantische Ebenenmetropole birgt zahllose Portale zu anderen Ebenen und Welten.

Sigil ist eine Handelsstadt. Güter, Waren und Informationen kommen aus allen Ebenen hierher. Es wird eifrig mit Informationen über die Ebenen gehandelt, besonders mit den Worten oder Gegenständen, die für die Verwendung bestimmter Portale benötigt werden. Diese Portalschlüssel sind heiß begehrt, und viele Reisende in der Stadt sind auf der Suche nach einem bestimmten Portal oder Portalschlüssel, damit sie ihre Reise fortsetzen können.

### Halbebenen

Halbebenen sind kleine extradimensionale Bereiche mit eigenen, einzigartigen Regeln. Sie sind Stücke aus Realität, die nirgends sonst hineinzupassen scheinen. Halbebenen entstehen auf verschiedene Weisen. Einige werden von Zaubern erschaffen, wie dem Spruch *Halbebene*, oder durch den Wunsch einer Gottheit oder anderen Macht in die Welt gebracht. Sie könnten auf natürliche Weise existieren, als Falte der bestehenden Realität, die vom Rest des Multiversums abgeklemmt wurde, oder als eigenes kleines Universum, das noch im Wachstum begriffen ist. Eine bestimmte Halbebene kann durch einen einzelnen Punkt betreten werden, wo sie eine andere Ebene berührt. Theoretisch erlaubt der Zauber *Ebenenwechsel* dem Reisenden auch, zu einer Halbebene zu gelangen, aber die richtige Frequenz für die Stimmgabel ist nur sehr schwer zu bekommen. Der Zauber *Tor* ist da verlässlicher, vorausgesetzt dem Wirkenden ist die Halbebene bekannt.

### Das Ferne Reich

Das Ferne Reich liegt jenseits des bekannten Multiversums. Tatsächlich könnte es sich um ein separates, eigenständiges Multiversum mit eigenen physikalischen und magischen Gesetzen handeln. Wo irrläufige Energien aus dem Fernen Reich in eine andere Ebene sickern, werden Leben und Materie in fremde Formen verzerrt, die sich der normalen Geometrie und Biologie widersetzen.

Die Wesenheiten, die im Fernen Reich hausen, sind zu fremdartig, als dass ein normaler Verstand sie begreifen könnte, ohne Schaden zu nehmen. Titanische Kreaturen schwimmen durch das Nichts und sind mit ihrem Wahnsinn beschäftigt. Unaussprechliche Dinge flüstern grauenvolle Geheimnisse in die Gedanken jener, die bereit sind, zuzuhören. Für Sterbliche ist das Wissen über das Ferne Reich ein Triumph über die groben Grenzen von Materie, Raum und schließlich Vernunft.

Es gibt keine bekannten Portale in das Ferne Reich, zumindest nicht solche, die noch funktionieren. Uralte Elfen durchstießen einst in einem Berg namens Sturmfeuerspitze mit einem gigantischen Portal zum Fernen Reich die Grenzen der Äonen. Doch ihre Zivilisation implodierte in blutigem Terror, und der Standort des Portals – und sogar seine Heimatwelt – geriet längst in Vergessenheit. Andere Portale könnten noch existieren. Man vermag sie vielleicht daran zu erkennen, dass fremdartige Energie durch sie dringt und die Materielle Ebene um sie korrumpiert.


POSITIVE EBENE
ASTRALEBENE
ELYSIUM
BIESTLANDE
BYSTOPIA
BERG CELESTIA
ARBOREA
AUSSERE EBENEN
OBERE EBENEN
ELEMENTARES CHAOS
INNERE EBENEN
ARCADIA
YSGARD
LUFT
WASSER
ELEMENTAREBENEN
FEYWILD
MECHANUS
LIMBUS
EBENEN DES RECHTS
MATERIELLE EBENE
EBENEN DES CHAOS
SHADOWFELL
FEUER
ERDE
ACHERON
PANDÄMONIUM
UNTERE EBENEN
DIE NEUN HÖLLEN
DER ABYSS
GEHENNA
CARCERI
HADES
NEGATIVE EBENE

# Anhang D: Kreaturenspielwerte

Zauber und Klassenmerkmale erlauben es Charakteren, sich in Tiere zu verwandeln, Kreaturen zu beschwören, die als ihre Vertrauten dienen, und Untote zu erschaffen.

Zum leichteren Nachschlagen sind die Spielwerte für diese Kreaturen hier im Anhang gebündelt. Wenn du wissen willst, wie du einen Werteblock lesen musst, findest du die entsprechenden Informationen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

## Braunbär

*Großes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 11 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 34 (4W10 + 12)
**Bewegungsrate** 12 m, klettern 9 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 19 (+4) | 10 (+0) | 16 (+3) | 2 (–4) | 13 (+1) | 7 (–2) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3
**Sinne** Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1 (200 EP)

***Scharfer Geruchssinn.*** Der Bär ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

### Aktionen

***Mehrfachangriff.*** Der Bär führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

***Klauen.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

## Dogge

*Mittelgroßes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 12
**Trefferpunkte** 5 (1W8 + 1)
**Bewegungsrate** 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 (+1) | 14 (+2) | 12 (+1) | 3 (–4) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3
**Sinne** Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/8 (25 EP)

***Scharfes Gehör und Geruchssinn.*** Die Dogge ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss ihm ein Stärkerettungswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.

## Eule

*Sehr kleines Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 11
**Trefferpunkte** 1 (1W4 – 1)
**Bewegungsrate** 1,50 m, fliegen 18 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 (–4) | 13 (+1) | 8 (–1) | 2 (–4) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +3
**Sinne** Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** –
**Herausforderung** 0 (10 EP)

***Vorbeifliegen.*** Die Eule provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

***Scharfes Gehör und Sicht.*** Die Eule ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder Sehsinn zusammenhängen.

### Aktionen

***Klauen.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 1 Hiebschaden.

## Falke

*Sehr kleines Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 13
**Trefferpunkte** 1 (1W4 – 1)
**Bewegungsrate** 3 m, fliegen 18 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 (–3) | 16 (+3) | 8 (–1) | 2 (–4) | 14 (+2) | 6 (–2) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +4
**Sinne** Passive Wahrnehmung 14
**Sprachen** –
**Herausforderung** 0 (10 EP)

***Scharfe Sicht.*** Der Falke ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Sehsinn zusammenhängen.

### Aktionen

***Klauen.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 1 Hiebschaden.

## Feengeist

*Sehr kleines Feenwesen, neutral gut*

**Rüstungsklasse** 15 (Lederrüstung)
**Trefferpunkte** 2 (1W4)
**Bewegungsrate** 3 m, fliegen 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 (–4) | 18 (+4) | 10 (+0) | 14 (+2) | 13 (+1) | 11 (+0) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +8
**Sinne** Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** Gemeinsprache, Elfisch, Sylvanisch
**Herausforderung** 1/4 (50 EP)

### Aktionen

***Langschwert.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Hiebschaden.

***Kurzbogen.*** *Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 12/48 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Misslingt der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte, wird das vergiftete Ziel bewusstlos, bis die Wirkungsdauer endet, es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um es zu wachzurütteln.

***Herzsicht.*** Der Feengeist berührt eine Kreatur und weiß auf magische Weise, was ihr augenblicklicher Gefühlszustand ist. Misslingt dem Ziel ein Charismarettungswurf gegen SG 10, erkennt der Feengeist auch seine Gesinnung. Himmlische Wesen, Unholde und Untote scheitern bei diesem Rettungswurf automatisch.

***Unsichtbarkeit.*** Der Feengeist kann sich magisch unsichtbar machen, bis er angreift, einen Zauber wirkt oder seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Ausrüstung, die der Feengeist trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.

## Fledermaus

*Sehr kleines Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 12
**Trefferpunkte** 1 (1W4 – 1)
**Bewegungsrate** 1,50 m, fliegen 9 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 (–4) | 15 (+2) | 8 (–1) | 2 (–4) | 12 (+1) | 4 (–3) |

**Sinne** Blindsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
**Sprachen** –
**Herausforderung** 0 (10 EP)

***Echolot.*** Kann die Fledermaus nicht hören, hat sie keine Blindsicht.

***Scharfes Gehör.*** Die Fledermaus ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör zusammenhängen.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +0 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 1 Stichschaden.

## Frosch

*Sehr kleines Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 11
**Trefferpunkte** 1 (1W4 – 1)
**Bewegungsrate** 6 m, schwimmen 6 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 (–5) | 13 (+1) | 8 (–1) | 1 (–5) | 8 (–1) | 3 (–4) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +1, Heimlichkeit +3
**Sinne** Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 11
**Sprachen** –
**Herausforderung** 0 (0 EP)

***Amphibisch.*** Der Frosch kann Luft und Wasser atmen.

***Stehender Sprung.*** Als Teil seiner Bewegung und ohne Anlauf kann ein Frosch bei einem Weitsprung 3 m und bei einem Hochsprung 1,50 m springen.

## Giftschlange

*Sehr kleines Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 13
**Trefferpunkte** 2 (1W4)
**Bewegungsrate** 9 m, schwimmen 9 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 (–4) | 16 (+3) | 11 (+0) | 1 (–5) | 10 (+0) | 3 (–4) |

**Sinne** Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 10
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/8 (25 EP)

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 5 (2W4) Giftschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

## Katze

*Sehr kleines Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 12
**Trefferpunkte** 2 (1W4)
**Bewegungsrate** 12 m, klettern 9 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 (–4) | 15 (+2) | 10 (+0) | 3 (–4) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +4
**Sinne** Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** –
**Herausforderung** 0 (10 EP)

***Scharfer Geruchssinn.*** Die Katze ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

### Aktionen

***Klauen.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +0 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Hiebschaden.

## Krokodil

*Großes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 12 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 19 (3W10 + 3)
**Bewegungsrate** 6 m, schwimmen 9 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 10 (+0) | 13 (+1) | 2 (–4) | 10 (+0) | 5 (–3) |

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +2
**Sinne** Passive Wahrnehmung 10
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/2 (100 EP)

***Atem anhalten.*** Das Krokodil kann für 15 Minuten den Atem anhalten.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Stichschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 12 zum Entkommen). Bis der Griff endet, ist die Kreatur festgesetzt und das Krokodil kann kein weiteres Ziel beißen.

## Löwe

*Großes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 12
**Trefferpunkte** 26 (4W10 + 4)
**Bewegungsrate** 15 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 13 (+1) | 3 (–4) | 12 (+1) | 8 (–1) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +6
**Sinne** Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1 (200 EP)

***Scharfer Geruchssinn.*** Der Löwe ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

***Rudeltaktik.*** Der Löwe ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Löwen innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

***Anspringen.*** Hat sich der Löwe mindestens 6 m in einer geraden Linie auf eine Kreatur zubewegt, ehe er sie mit einem Angriff seiner Klauen trifft, muss dem Ziel ein Stärkerettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten. Wenn das Ziel liegt, kann der Löwe eine Bonusaktion verwenden, um einen Biss-Angriff gegen es auszuführen.

***Laufender Sprung.*** Als Teil seiner Bewegung und mit einem Anlauf von 3 m kann ein Löwe bei einem Weitsprung 7,50 m springen.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

***Klauen.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

## Maultier

*Mittelgroßes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 10
**Trefferpunkte** 11 (2W8 + 2)
**Bewegungsrate** 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 10 (+0) | 13 (+1) | 2 (–4) | 10 (+0) | 5 (–3) |

**Sinne** Passive Wahrnehmung 10
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/8 (25 EP)

***Lasttier.*** Das Maultier wird als großes Tier behandelt, wenn du seine Traglast berechnest.

***Sicherer Tritt.*** Das Maultier ist im Vorteil bei Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswürfen, die es ausführt, um Effekten zu widerstehen, die den Zustand liegend verursachen.

### Aktionen

***Hufe.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.

## Panther

*Mittelgroßes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 12
**Trefferpunkte** 13 (3W8)
**Bewegungsrate** 15 m, klettern 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 15 (+2) | 10 (+0) | 3 (–4) | 14 (+2) | 7 (–2) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +4, Heimlichkeit +6
**Sinne** Passive Wahrnehmung 14
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/4 (50 EP)

***Scharfer Geruchssinn:*** Der Panther ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

***Anspringen.*** Hat sich der Panther mindestens 6 m in einer geraden Linie auf eine Kreatur zubewegt, ehe er sie mit einem Angriff seiner Klauen trifft, muss dem Ziel ein Stärkerettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten. Wenn das Ziel liegt, kann der Panther eine Bonusaktion verwenden, um einen Biss-Angriff gegen es auszuführen.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

***Klauen.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Hiebschaden

## Pseudodrache

*Sehr kleiner Drache, neutral gut*

**Rüstungsklasse** 13 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 7 (2W4 + 2)
**Bewegungsrate** 4,50 m, fliegen 18 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 (–2) | 15 (+2) | 13 (+1) | 10 (+0) | 12 (+1) | 10 (+0) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +4
**Sinne** Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** Versteht die Gemeinsprache und Drakonisch, kann aber nicht sprechen
**Herausforderung** 1/4 (50 EP)

***Scharfe Sinne.*** Der Pseudodrache ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör sowie dem Seh- und Geruchssinn zusammenhängen.

***Magieresistenz.*** Der Pseudodrache ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

***Eingeschränkte Telepathie.*** Der Pseudodrache kann auf magische Weise einfache Ideen, Gefühle und Bilder telepathisch übermitteln, an jede Kreatur im Umkreis von 30 m, die eine Sprache versteht.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

***Stich.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur, *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht für 1 Stunde vergiftet zu werden. Misslingt der Rettungswurf um 5

oder mehr Punkte, wird das vergiftete Ziel bewusstlos, bis die Wirkungsdauer endet, es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um es wachzurütteln.

## Quasit

*Sehr kleiner Unhold (Dämon, Gestaltwandler), chaotisch böse*

**Rüstungsklasse** 13
**Trefferpunkte** 7 (3W4)
**Bewegungsrate** 12 m (3 m, fliegen 12 m in Fledermausgestalt; 12 m, klettern 12 m in Tausendfüßlergestalt; 12 m, schwimmen 12 m in Krötengestalt)

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 (–3) | 17 (+3) | 10 (+0) | 7 (–2) | 10 (+0) | 10 (+0) |

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +5
**Schadensresistenzen** Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
**Schadensimmunitäten** Gift
**Zustandsimmunitäten** Vergiftet
**Sinne** Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
**Sprachen** Abyssisch, Gemeinsprache
**Herausforderung** 1 (200 EP)

***Gestaltwandler.*** Der Quasit kann seine Aktion verwenden, um sich in die Gestalt einer Fledermaus, eines Tausendfüßlers oder einer Kröte zu verwandeln oder wieder seine Dämonengestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich, bis auf die oben angegebenen Unterschiede in der Bewegungsrate. Jede Ausrüstung, die der Quasit trägt oder in der Hand hält, wird mit verwandelt. Wenn er stirbt, kehrt er in seine Dämonenform zurück.

***Magieresistenz.*** Der Quasit ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

### Aktionen

**Klauen (Biss in Tiergestalt).** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss ihm ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, um nicht 5 (2W4) Giftschaden zu erleiden und für 1 Minute vergiftet zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg vorzeitig beenden.

***Verängstigen (1/Tag).*** Eine Kreatur nach Wahl des Quasits innerhalb von 6 m muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute von ihm verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg vorzeitig beenden. Sie ist bei diesem Wurf im Nachteil, wenn der Quasit noch immer in Sichtweite ist.

***Unsichtbarkeit.*** Der Quasit kann sich magisch unsichtbar machen, bis er angreift, Verängstigen einsetzt oder seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Ausrüstung, die der Quasit trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.

## Rabe

*Sehr kleines Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 12
**Trefferpunkte** 1 (1W4 – 1)
**Bewegungsrate** 3 m, fliegen 15 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 (–4) | 14 (+2) | 8 (–1) | 2 (–4) | 12 (+1) | 6 (–2) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3
**Sinne** Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** –
**Herausforderung** 0 (10 EP)

***Stimmen nachahmen.*** Der Rabe kann einfache Geräusche nachahmen, die er gehört hat, wie das Flüstern einer Person, das Weinen eines Babys oder die Laute eines Tieres. Eine Kreatur, die das Geräusch hört, kann erkennen, dass es sich um eine Nachahmung handelt, wenn ihr ein Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 10 gelingt.

### Aktionen

***Schnabel.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 1 Stichschaden.

## Ratte

*Sehr kleines Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 10
**Trefferpunkte** 1 (1W4 – 1)
**Bewegungsrate** 6 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 (–4) | 11 (+0) | 9 (–1) | 2 (–4) | 10 (+0) | 4 (–3) |

**Sinne** Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
**Sprachen** –
**Herausforderung** 0 (10 EP)

***Scharfer Geruchssinn.*** Die Ratte ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +0 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel *Treffer:* 1 Stichschaden.

## Reitpferd

*Großes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 10
**Trefferpunkte** 13 (2W10 + 2)
**Bewegungsrate** 18 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 (+3) | 10 (+0) | 12 (+1) | 2 (–4) | 11 (+0) | 7 (–2) |

**Sinne** Passive Wahrnehmung 10
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/4 (50 EP)

### Aktionen

***Hufe.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 8 (2W4 + 3) Wuchtschaden.

## Riesenadler

*Großes Tier, neutral gut*

**Rüstungsklasse** 13
**Trefferpunkte** 26 (4W10 + 4)
**Bewegungsrate** 3 m, fliegen 36 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 (+3) | 17 (+3) | 13 (+1) | 8 (–1) | 14 (+2) | 10 (+0) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +4
**Sinne** Passive Wahrnehmung 14
**Sprachen** Riesenadler verstehen die Gemeinsprache und Auran, aber sprechen sie nicht selbst
**Herausforderung** 1 (200 EP)

***Scharfe Sicht.*** Der Adler ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Sehsinn zusammenhängen.

### Aktionen

***Mehrfachangriff.*** Der Adler führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Klauen.

***Schnabel.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

***Klauen.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.

## Riesenspinne

*Großes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 14 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 26 (4W10 + 4)
**Bewegungsrate** 9 m, klettern 9 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 16 (+3) | 12 (+1) | 2 (–4) | 11 (+0) | 4 (–3) |

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +7
**Sinne** Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1 (200 EP)

***Spinnenklettern.*** Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne dass Attributswürfe erforderlich sind.

***Netzsinn.*** Solange die Spinne in Kontakt mit ihrem Netz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

***Netzwandler.*** Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur, *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 9 (2W8) Giftschaden oder halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Reduziert der Giftschaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte, ist es stabilisiert, aber für 1 Stunde vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerhält. Außerdem ist es gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

***Netz (5–6 Anwendungen).*** *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 9/18 m, eine Kreatur, *Treffer:* Das Ziel wird vom Netz festgesetzt. Als Aktion kann das festgesetzte Ziel einen Stärkewurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem Erfolg befreit es sich aus dem Netz. Das Netz kann angegriffen und zerstört werden (RK 10, TP 5, anfällig gegenüber Feuerschaden, immun gegen Wucht-, Gift- und psychischen Schaden).

## Riffhai

*Mittelgroßes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 12 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 22 (4W8 + 4)
**Bewegungsrate** 0 m, schwimmen 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 13 (+1) | 13 (+1) | 1 (–5) | 10 (+0) | 4 (–3) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +2
**Sinne** Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 12
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/2 (100 EP)

***Rudeltaktik.*** Der Hai ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Hais innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

***Wasseratmung.*** Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

## Schreckenswolf

*Großes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 14 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 37 (5W10 + 10)
**Bewegungsrate** 15 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 15 (+2) | 3 (–4) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +4
**Sinne** Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1 (200 EP)

***Scharfes Gehör und Geruchssinn.*** Der Wolf ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

***Rudeltaktik.*** Der Wolf ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Wolfs innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss ihm ein Stärkerettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.

## Schwarzbär

*Mittelgroßes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 11 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 19 (3W8 + 6)
**Bewegungsrate** 12 m, klettern 9 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 10 (+0) | 14 (+2) | 2 (–4) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3
**Sinne** Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/2 (100 EP)

***Scharfer Geruchssinn.*** Der Bär ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

### Aktionen

***Mehrfachangriff.*** Der Bär führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 5 (1W6 +2) Stichschaden.

***Klauen.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 7 (2W4 +2) Stichschaden.

## Skelett

*Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse*

**Rüstungsklasse** 13 (Rüstungsteile)
**Trefferpunkte** 13 (2W8 + 4)
**Bewegungsrate** 9 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 15 (+2) | 6 (–2) | 8 (–1) | 5 (–3) |

**Schadensanfälligkeiten** Wuchtschaden
**Schadensimmunitäten** Gift
**Zustandsimmunitäten** Erschöpfung, vergiftet
**Sinne** Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
**Sprachen** Versteht Sprachen, die es im Leben kannte, kann aber nicht sprechen
**Herausforderung** 1/4 (50 EP)

### Aktionen

***Kurzschwert.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 5 (1W6 +2) Stichschaden.

***Kurzbogen.*** *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel, *Treffer:* 5 (1W6 +2) Stichschaden.

#### Variante: Streitross-Rüstung

Die Rüstungsklasse eines gepanzerten Streitrosses hängt vom Rossharnisch ab, den das Pferd trägt (in Kapitel 5 „Ausrüstung" findest du mehr Informationen zum Rossharnisch). Die Rüstungsklasse beinhaltet den Geschicklichkeitsmodifikator des Pferdes, wenn er eingerechnet wird.

| RK | Rossharnisch | RK | Rossharnisch |
|---|---|---|---|
| 12 | Lederrüstung | 15 | Schuppenrüstung |
| 13 | beschlagene Lederrüstung | 16 | Kettenhemd |
| | | 17 | Schienenpanzer |
| 14 | Ringpanzer | 18 | Plattenrüstung |



Skelett

## Streitross

*Großes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 11
**Trefferpunkte** 19 (3W10 + 3)
**Bewegungsrate** 18 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 18 (+4) | 12 (+1) | 13 (+1) | 2 (–4) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Sinne** Passive Wahrnehmung 11
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/2 (100 EP)

***Trampelnder Sturmangriff.*** Hat sich das Streitross mindestens 6 m auf eine Kreatur zubewegt, ehe es sie mit einem Angriff seiner Hufe trifft, muss dem Ziel ein Stärkerettungswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten. Wenn das Ziel liegt, kann das Streitross eine Bonusaktion verwenden, um einen weiteren Angriff mit seinen Hufen gegen es durchzuführen.

### Aktionen

***Hufe.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

## Tiger

*Großes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 12
**Trefferpunkte** 37 (5W10 + 10)
**Bewegungsrate** 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 14 (+2) | 3 (–4) | 12 (+1) | 8 (–1) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +6
**Sinne** Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1 (200 EP)

***Scharfer Geruchssinn.*** Der Tiger ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

***Anspringen.*** Hat sich der Tiger mindestens 6 m in einer geraden Linie auf eine Kreatur zubewegt, ehe er sie mit einem Angriff seiner Klauen trifft, muss dem Ziel ein Stärkerettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten. Wenn das Ziel liegt, kann der Tiger eine Bonusaktion verwenden, um einen Biss-Angriff gegen es durchzuführen.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Stichschaden.

***Klauen.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden.

## Teufelchen

*Sehr kleiner Unhold (Teufel, Gestaltwandler), rechtschaffen böse*

**Rüstungsklasse** 13
**Trefferpunkte** 10 (3W4 + 3)
**Bewegungsrate** 6 m, fliegen 12 m (6 m in Rattengestalt; 6 m, fliegen 18 m in Rabengestalt; 6 m, klettern 12 m in Spinnengestalt)

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 (–2) | 17 (+3) | 13 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 14 (+2) |

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +3, Täuschen +4, Überzeugen +4
**Schadensresistenzen** Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen, die nicht versilbert sind
**Schadensimmunitäten** Feuer, Gift
**Zustandsimmunitäten** Vergiftet
**Sinne** Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
**Sprachen** Diabolisch, Gemeinsprache
**Herausforderung** 1 (200 EP)

***Gestaltwandler.*** Das Teufelchen kann seine Aktion verwenden, um sich in die Gestalt einer Ratte, eines Raben oder einer Spinne zu verwandeln oder wieder seine Teufelsgestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich, bis auf die oben angegebenen Unterschiede in der Bewegungsrate. Jede Ausrüstung, die das Teufelchen trägt oder in der Hand hält, wird mit verwandelt. Wenn es stirbt, kehrt es in seine Teufelsform zurück.

***Teufelssicht.*** Magische Dunkelheit schränkt die Sinne des Teufelchens nicht ein.

***Magieresistenz.*** Das Teufelchen ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

### Aktionen

***Stich (Biss in Tiergestalt).*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur, *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 10 (3W6) Giftschaden oder halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

***Unsichtbarkeit.*** Das Teufelchen kann sich magisch unsichtbar machen, bis es angreift oder seine Konzentration endet (als würde es sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Ausrüstung, die das Teufelchen trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.



Teufelchen

## Wildschwein

*Mittelgroßes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 11 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 11 (2W8 + 2)
**Bewegungsrate** 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 2 (–4) | 9 (–1) | 5 (–3) |

**Sinne** Passive Wahrnehmung 9
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/4 (50 EP)

***Sturmangriff.*** Hat sich das Wildschwein mindestens 6 m in einer geraden Linie auf eine Kreatur zubewegt, ehe es sie mit einem Angriff seiner Hauer trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 3 (1W6) Hiebschaden und muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.

***Unverwüstlich (steht dem Wildschwein nach Verwendung erst wieder zur Verfügung, wenn es eine kurze oder lange Rast beendet).*** Erleidet das Wildschwein 7 oder weniger Punkte Schaden, die es auf 0 Trefferpunkte reduzieren würden, fällt es stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

### Aktionen

***Hauer.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 4 (1W6+1) Hiebschaden.

## Wolf

*Mittelgroßes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 13 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 11 (2W8 + 2)
**Bewegungsrate** 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 (+1) | 15 (+2) | 12 (+1) | 3 (–4) | 12 (+1) | 6 (–2) |

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +4
**Sinne** Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/4 (50 EP)

***Scharfes Gehör und Geruchssinn.*** Der Wolf ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

***Rudeltaktik.*** Der Wolf ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Wolfs innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 7 (2W4 +2) Stichschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss ihm ein Stärkerettungswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.

## Würgeschlange

*Großes Tier, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 12
**Trefferpunkte** 13 (2W10 + 2)
**Bewegungsrate** 9 m, schwimmen 9 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 14 (+2) | 12 (+1) | 1 (–5) | 10 (+0) | 3 (–4) |

**Sinne** Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 10
**Sprachen** –
**Herausforderung** 1/4 (50 EP)

### Aktionen

***Biss.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur, *Treffer:* 5 (1W6 +2) Stichschaden.

***Umschlingen.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur, *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 14 zum Entkommen). Bis der Griff endet, ist die Kreatur festgesetzt und die Schlange kann kein weiteres Ziel umschlingen.

## Zombie

*Mittelgroßer Untoter, neutral böse*

**Rüstungsklasse** 8
**Trefferpunkte** 22 (3W8 + 9)
**Bewegungsrate** 6 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 (+1) | 6 (–2) | 16 (+3) | 3 (–4) | 6 (–2) | 5 (–3) |

**Rettungswürfe** WEI+0
**Schadensimmunitäten** Gift
**Zustandsimmunitäten** Vergiftet
**Sinne** Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
**Sprachen** Versteht Sprachen, die er im Leben kannte, kann aber nicht sprechen
**Herausforderung** 1/4 (50 EP)

***Untote Ausdauer.*** Wird der Zombie durch Schaden auf 0 Trefferpunkte reduziert, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 5 + den erlittenen Schaden ablegen. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 Trefferpunkt. Dies gilt nicht, wenn es sich um gleißenden Schaden handelt oder der Schaden durch einen kritischen Treffer verursacht wird.

### Aktionen

***Hieb.*** *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel, *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden.

# Anhang E: Lektüre zur Inspiration

*Die Inspiration für die Fantasywerke, die ich verfasst habe, entstammt direkt der Liebe, die mir mein Vater entgegenbrachte, als ich noch ein Kind war. Er verbrachte viele Stunden damit, mir Geschichten zu erzählen, die er sich während des Erzählens ausdachte, Geschichten über vermummte alte Männer, die Wünsche erfüllen konnten, über magische Ringe und verzauberte Schwerter, böse Zauberer und furchtlose Krieger ... Wir alle kommen mit einer großen Vielfalt an Fantasy in Berührung, wenn wir noch jung sind, durch die Märchen der Gebrüder Grimm, von Andrew Lang oder anderer Autoren. Das führt oft dazu, dass wir Bücher über Mythologie lesen, durch Bestiarien blättern und in Sammlungen von Sagen der verschiedenen Länder und Völker nachschlagen.*

*Auf dieser Basis hat sich mein Interesse an Fantasy aufgebaut, und so bin ich seit 1950 ein begeisterter Leser jeglicher Science-Fiction- und Fantasy-Literatur. Die folgenden Autoren waren für mich eine besondere Inspiration.*

— E. Gary Gygax, *Spielleiterhandbuch (1979)*

Seit der Mitschöpfer von Dungeons & Dragons diese Worte schrieb, wurden viele Fantasybücher veröffentlicht, darunter auch sehr erfolgreiche Werke, die in den verschiedenen Welten von D&D spielen. Die folgende Liste besteht aus Garys ursprünglichen Vorschlägen sowie einigen zusätzlichen Werken, welche die Designer des Spiels in den Jahren danach als inspirierend empfunden haben. Bei Büchern, zu denen es eine deutsche Übersetzung gibt, ist der deutsche Titel angegeben.

Ahmed, Saladin. *Das Schwert der Dämmerung.*
Alexander, Lloyd. *Taran und das Buch der Drei* und die übrige Prydain-Chronik.
Anderson, Poul. *Das zerbrochene Schwert, Sir Rogers himmlischer Kreuzzug und Dreiherz.*
Anthony, Piers. *Die Doppelwelt* und die übrige Reihe Apprentice Adept.
Augusta, Lady Gregory. *Gods and Fighting Men.*
Bear, Elizabeth. *Range of Ghosts* und die übrige Trilogie Eternal Sky.
Bellairs, John. *Das Gesicht im Eis.*
Brackett, Leigh. *Die besten Stories von Leigh Brackett, Am Morgen einer anderen Zeit* und *Das Erbe der Marsgötter*
Brooks, Terry. *Das Schwert von Shannara* und die übrigen Shannara-Romane.
Brown, Fredric. *Hall of Mirrors* und *Das andere Universum.*
Bulfinch, Thomas. *Bulfinchs Mythologie.*
Burroughs, Edgar Rice. *At the Earth's Core* und die übrige Pellucidar-Reihe, *Piraten der Venus* und die übrige Venus-Reihe, sowie *Die Prinzessin vom Mars* und die übrige Mars-Reihe.
Carter, Lin. *Warrior of World's End* und die übrige Reihe World's End.
Cook, Glen. *Im Dienst der Seelenfänger* und die übrige Reihe Die Schwarze Schar.
de Camp, L. Sprague. *Dämon mit kleinen Fehlern* und *Das Mittelalter findet nicht statt.*
de Camp, L. Sprague & Fletcher Pratt. *Magiemagie* – Die fünf Harold-Shea-Romane und die übrige Reihe, sowie *Die beste aller Welten.*
Derleth, August & H. P. Lovecraft. *Die dunkle Brüderschaft.*
Dunsany, Lord. *The Book of Wonder, The Essential Lord Dunsany Collection, The Gods of Pegana, Die Königstochter aus Elfenland, Lord Dunsany Compendium* und *The Sword of Welleran and Other Tales of Enchantment.*
Farmer, Philip Jose. *Meister der Dimensionen* und die übrige Reihe Die Welt der Tausend Ebenen.
Fox, Gardner. *Kothar and the Conjurer's Curse* und die übrige Kothar-Reihe, sowie *Kyrik and the Lost Queen* und die übrige Kyrik-Reihe.
Froud, Brian & Alan Lee. *Elfen, Goblins und Spukgestalten.*
Hickman, Tracy & Margaret Weis. *Drachenzwielicht* und die übrige Chronik der Drachenlanze.
Hodgson, William Hope. *Das Nachtland.*
Howard, Robert E. *Conan – Die Originalerzählungen Band 1* und die übrige Conan-Reihe.
Jemisin, N. K. *Die Erbin der Welt* und die übrige Inheritance-Trilogie; *The Killing Moon* und *The Shadowed Sun.*
Jordan, Robert. *Die Suche nach dem Auge der Welt* und de übrige Reihe Das Rad der Zeit.
Kay, Guy Gavriel. *Der Fluch.*
King, Stephen. *Die Augen des Drachen.*
Lanier, Sterling. *Hieros Reise* und *Der unvergessene Hiero.*
Le Guin, Ursula. *Der Magier der Erdsee* und die übrige Erdsee-Reihe.
Leiber, Fritz. *Schwerter und Teufelei* und die übrige Reihe über Fafhrd und den Grauen Mausling.
Lovecraft, H. P. *Die vollständigen Werke.*
Lynch, Scott. *Die Lügen von Locke Lamora* und die übrige Gentleman-Bastard-Reihe.
Martin, George R. R. *Eisenthron* und die übrige Reihe Das Lied von Eis und Feuer.
McKillip, Patricia. *Die vergessenen Tiere von Eld.*
Merritt, A. *Königin der Schatten, Königin im Schattenreich* und *Der Mondsee.*
Miéville, China. *Perdido Street Station* und die übrigen Bas-Lag-Romane.
Moorcock, Michael. *Elric von Melniboné* und die übrige Elric-Reihe, sowie *Ritter des Schwarzen Juwels* und die übrige Runenstab-Saga.
Norton, Andre. *Quag Keep* und *Hexenwelt.*
Offutt, Andrew J., Herausgeber. *Swords against Darkness III.*
Peake, Mervyn. *Der junge Titus* und die übrige Gormenghast-Reihe.
Pratchett, Terry. *Die Farbe der Magie* und die übrige Scheibenwelt-Reihe
Pratt, Fletcher. *Blue Star.*
Rothfuss, Patrick. *Der Name des Windes* und die übrige Königsmörder-Chronik.
Saberhagen, Fred. *Das gespaltene Land* und *Die schwarzen Berge.*
Salvatore, R. A. *Der Gesprungene Kristall* und die übrige Saga vom Dunkelelfen.
Sanderson, Brandon. *Die Kinder des Nebels* und die übrige Mistborn-Trilogie.
Smith, Clark Ashton. *The Return of the Sorceror.*
St. Clair, Margaret. *Change the Sky and Other Stories, The Shadow People* und *Sign of the Labrys.*
Tolkien, J. R. R. *Der kleine Hobbit, Der Herr der Ringe* und *Das Silmarillion.*
Tolstoy, Nikolai. *The Coming of the King.*
Vance, Jack. *Die sterbende Erde* und *Das Auge der Überwelt.*
Weinbaum, Stanley. *Das Tal der Träume* und *Die Welten des Wenn.*
Wellman, Manly Wade. *The Golgotha Dancers.*
Williamson, Jack. *The Cosmic Express* und *The Pygmy Planet.*
Wolfe, Gene. *Der Schatten des Folterers* und die übrigen Bücher der Neuen Sonne.
Zelazny, Roger. *Jack aus den Schatten* sowie *Corwin von Amber* und die übrige Amber-Reihe.

# INDEX


0 Trefferpunkte. *Siehe* Trefferpunkte: auf 0 sinken

## A

Abbild beschwören (Kleriker). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Abenteuer, 5, 7–8
  *Siehe auch* auf Abenteuer ausziehen
Abenteuerausrüstung, 148, 150–153
  Tabelle, 150
Abenteurer. *Siehe* Charakter
Ablenkender Schlag (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Abyss, der. *Siehe* Existenzebenen
Abyssisch. *Siehe* Sprachen
Acheron. *Siehe* Existenzebenen
Adeliger. *Siehe* Hintergrund
Akrobatik (Fertigkeit). *Siehe* Geschicklichkeit
Aktion, 189, 192–193
  Angriffs-, 192
  Ausweichen-, 192
  Gegenstand-benutzen-, 192
  Helfen-, 192
  improvisieren, 193
  Rückzugs-, 192
  Spurt-, 192
  Verstecken-, 192
  Vorbereiten-, 193
  Zauber-wirken-. *Siehe* Zauberwirken: Zeitaufwand
Aktivitäten zwischen den Abenteuern, 187
aktuelle Trefferpunkte. *Siehe* Trefferpunkte: aktuelle
Alleskönner (Barde), 54
Alter (Charakter). *Siehe jeweiligen* Eintrag der Völkerbeschreibung
Andersweltliche Schutzherren, 65–67
  Erzfee, die, 65–66
  Unhold, der, 66
  Große Alte, der, 66–67
Andersweltlicher Schutzherr (Hexenmeister), 65
Andersweltlicher Sprung (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Anfälligkeit. Siehe Schadensanfälligkeit
Anfangsausrüstung. Siehe Reichtümer
Angeborene Verstohlenheit (Leichtfuß-Halblinge), 25
Angriff, 14, 193–196
Angriffsaktion. *Siehe* Aktion
Angriffsmodifikator, 14, 194
  Zauber. *Siehe Zauberangriffsmodifikator*
Angriffswurf, 7, 14, 176, 177, 194
  eine 1 würfeln, 194
  eine 20 würfeln, 194
  mit Geschicklichkeit, 177, 194
  mit Stärke, 176, 194
  Modifikatoren, 194
  Übungsbonus, 194
  Zauber. *Siehe Zauberangriffswurf*
Anhaltender Kampfrausch (Barbar), 49
anheben und Traglast, 176
  Belastung (Variante), 176
  Größe und Stärke, 176
  Traglast, 176
Ansturm der Orkangeister (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Aqual. *Siehe* Sprachen
Arborea. *Siehe* Existenzebenen
Arcadia. *Siehe* Existenzebenen
Arkane Erholung (Magier), 86
arkane Magie, 205
  *Siehe auch* Barde; Kampfarchetyp: Mystischer Ritter; Schurkenarchetyp: Arkaner Betrüger; Zauberer; Hexenmeister; Magier
Arkane Tradition (Magier), 86
Arkane Traditionen, 86–90
  Schule der Bannmagie, 86–87
  Schule der Beschwörung, 87
  Schule der Erkenntnismagie, 87–88
  Schule der Hervorrufung, 88
  Schule der Illusion, 88–89
  Schule der Nekromantie, 89
  Schule der Verwandlung, 89–90
  Schule der Verzauberung, 90
Arkaner Betrüger (Schurke). *Siehe* Schurkenarchetypen
arkaner Fokus, 150, 151
  *Siehe auch Zauberfokus: arkan*
Arkaner Schutz (Magier), 86
Arkaner Sturmangriff (Kämpfer), 74
Arkanes Wissen (Fertigkeit). *Siehe* Intelligenz
Artefaktkunde (Felsengnome), 37
Assassine (Schurke). *Siehe* Schurkenarchetypen
Astralebene. *Siehe* Existenzebenen
Atem anhalten. *Siehe* ersticken
Atem des Winters (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Ätherebene. *Siehe* Existenzebenen
Äthergrenze. *Siehe* Existenzebenen
Athletik (Fertigkeit). *Siehe* Stärke
Attentat (Schurke), 108
Attributsmodifikator, 7, 13, 173
  bestimmen, 13, 173
  Tabelle, 13, 173
Attributswert, 7, 12–13, 173
  benutzen, 173–179
  bestimmen, 12–13
  erwürfeln, 13
  Punktkostenübersicht, 13
  Standardwerte, 13
  Steigerung. *Siehe Volks*merkmale
  Variante: maßschneidern, 13
  Zusammenfassung, 12, 173
Attributswerte steigern. *Siehe* Klassenbeschreibungen
Attributswurf, 7, 12, 173–179, 186
  Fertigkeiten, 174–175
  Gruppenwürfe, 175
  passive Würfe, 175
  Variante: Fertigkeiten mit anderen Attributswerten, 175
  Wettstreit, 174
  zusammenarbeiten, 175
Attribut zum Zauberwirken, 178, 179, 205
  *Siehe auch jeweilige Zauberwirken-Beschreibung*
auf Abenteuer ausziehen, 181–187
Auf vielfachen Wunsch (Unterhaltungskünstler), 138
Aufsteigender Schritt (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Aufstieg. *Siehe* Charakter
Auftreten (Fertigkeit). *Siehe* Charisma
Auge des Runenwächters (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Aura der Abwehr (Paladin), 101
Aura der Hingabe (Paladin), 102
Aura der Tapferkeit (Paladin), 100
Aura des Schutzes (Paladin), 100
Aural. *Siehe* Sprachen
Ausfallschritt (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Ausgaben, 157–158, 187
Ausgezeichnete Erkenntnismagie (Magier), 87
Ausrüstung, 14, 125, 143–161
  Anfangsausrüstung, 143
  Größen (Variante), 144
  Hintergrund, 125
  Pakete, 151
  *Siehe auch* Abenteurerausrüstung; Rüstung und Schilde; Werkzeuge; Reittiere und Fahrzeuge; Waffen; *und spezifische Hintergrundeinträge unter Hintergrund*
Ausrüstungspakete. *Siehe* Ausrüstung
  *Siehe auch Klassenbeschreibungen:* schnelle Erschaffung
Außenlande, die. *Siehe* Existenzebenen
Äußere Ebenen. *Siehe* Existenzebenen
Außergewöhnliches Training (Waldläufer), 113
Außerordentliche Verteidigung des Jägers (Waldläufer), 113
Außerordentliches Schleichen (Schurke), 108
Ausweichenaktion. *Siehe* Aktion
automatischer Fehlschlag. *Siehe* Angriffswurf: eine 1 würfeln
automatischer Treffer. *Siehe* Angriffswurf: eine 20 würfeln

## B

Bannlied (Barde), 54
Bannmagie, 86, 203
  Schule (Magier). *Siehe* Arkane Traditionen
Bannmagier, 86
Bär, Braun-. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Bär, Schwarz-. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Barbar, 45, 46–50
  schnelle Erschaffung, 47
  Urtümliche Pfade. *Siehe* Urtümliche Pfade
Barde, 45, 51–55
  Bardenschule. *Siehe* Bardenschulen
  schnelle Erschaffung, 52
  Zauberliste, 207
Bardenschulen (Barde), 54–55
  Schule des Wagemuts, 54
  Schule des Wissens, 55
Bardische Inspiration (Barde), 53–54
Bardenschule des Wagemuts (Barde). *Siehe* Bardenschulen
Bardenschule des Wissens (Barde). *Siehe* Bardenschulen
Bedachter Zauber (Zauberer). *Siehe* Metamagie
Bedrohlich (Halborks), 41
Bedrohlicher Angriff (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Begegnungen. *Siehe* Reisen
Begleiter des Waldläufers (Waldläufer), 113
Behälterkapazitäten, 153
Belastung. *Siehe* anheben und Traglast
bekannte Zauber, 201
  *Siehe auch* Zauberwirken: Barde; Kampfarchetyp: Mystischer Ritter; Waldläufer; Schurkenarchetyp: Arkaner Betrüger; Zauberer; Hexenmeister; Klassenkombinationen
Bemerkenswerter Athlet (Kämpfer), 71
Bereich. Siehe Größe
Berg Celestia. *Siehe* Existenzebenen
berittener Kampf. *Siehe* Kampf
Berufe. *Siehe* Aktivitäten zwischen den Abenteuern
Beschleunigter Zauber (Zauberer). *Siehe* Metamagie
Beschwörer, 87
Beschwörung, 87, 203
  Schule (Magier). *Siehe Arkane Traditionen*
Betäubender Schlag (Mönch), 93
betäubt. Siehe Zustände
Betörende Abwehr (Hexenmeister), 66
Bevorzugtes Gelände (Waldläufer), 111
Bewegen. *Siehe* Bewegung
Bewegung, 181–183, 190–192
  aufstehen, 190–191
  aufteilen, 190
  Bewegungsrate, 14, 17, 181
  fliegen, 191
  Gewaltmarsch, 181
  Größe, 191–192
  im Kampf, 190–192
  in schwerer Rüstung, 144
  klettern, 182, 190
  kriechen, 182, 191
  liegend, 191
  Reisegeschwindigkeit, 181
  Reittiere und Fahrzeuge, 181–182
  schwieriges Gelände, 182, 190
  schwimmen, 182, 190
  springen, 182, 190
  um Kreaturen herum, 191
  verschiedene Bewegungsraten, 190
  zwängen, durch einen engen Bereich, 192
Bewegungsrate. Siehe Bewegung
  *Siehe auch* Reittiere und Fahrzeuge; Volksmerkmale; Reisen
bewusstlos, 197, 198
  *Siehe auch* Zustände
bezaubert. *Siehe* Zustände
Biestlande, Wildnis der. *Siehe* Existenzebenen
Bindungen. *Siehe* Persönliche Charakteristika
blind. *Siehe* Zustände
Blindgespür (Schurke), 106
Blindsicht, 183
Blitzeinschlag (Kleriker), 82
Blitzschaden. *Siehe* Schadensarten
Bogenschießen. *Siehe* Kampfstile
Bonus, 7
Bonusaktion, 189
  *Siehe auch: Zauberwirken: Zeitaufwand*
Brutale kritische Treffer (Barbar), 49
Buch der Schatten (Hexenmeister), 64
Buch der uralten Geheimnisse (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Bystopia. *Siehe* Existenzebenen

## C

Calishiten. *Siehe* menschliche Ethnien
Carceri. *Siehe* Existenzebenen
Celestisch. *Siehe* Sprachen
Champion (Kämpfer). *Siehe* Kampfarchetypen
Champion der Uralten (Paladin), 101
chaotisch böse. *Siehe* Gesinnung
chaotisch gut. *Siehe* Gesinnung
chaotisch neutral. *Siehe* Gesinnung
Charakter erschaffen. *Siehe* Charakter
Charakter, 5, 11–15
  Alter. *Siehe Volksbeschreibungen*
  Aufstieg, 15
  ausrüsten, 14, 125, 143–157
  beschreiben, 13–14
  Erschaffung, 11–15
  Geschlecht, 121
  Gesinnung. *Siehe Gesinnung*
  Größe und Gewicht, 121
  Name, 121. *Siehe Volksbeschreibungen*
  Persönlichkeitsmerkmale. *Siehe Persönliche Charakteristika*
Charakterbogen, 11, 317–319
Charisma, 12, 178–179
  Auftreten, 179
  Einschüchtern, 179
  Täuschen, 178
  Überzeugen, 179
  Würfe, 178–179
Chondathaner. *Siehe* menschliche Ethnien

## D

Damaraner. *Siehe* menschliche Ethnien
dämmriges Licht. *Siehe* Licht
Deckmantel der Wildnis (Waldelfen), 21
Deckung, 196
Defensive Taktiken (Waldläufer), 113
Dehydration. *Siehe* essen und trinken: Wasser
Der Horde entkommen (Waldläufer). *Siehe* Defensive Taktiken
Der Überlebende (Kämpfer), 72
Des Jägers Beute (Waldläufer), 113
Diamantseele (Mönch), 94
Die Unheiligen vertreiben (Paladin). Siehe Göttliche Macht fokussieren Paladin
Dieb (Schurke). Siehe Schurkenarchetypen
Dieb der fünf Schicksale (Schurke), 67
Diebessprache (Schurke), 106
Diebeswerkzeug, 154
Diener erschaffen (Hexenmeister), 67
Dienstleistungen, 159
Dogge. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Domäne des Krieges (Kleriker). Siehe Göttliche Domänen
Domänenzauber. *Siehe* Göttliche Domänen
Doppelschlag (Kämpfer). Siehe Manöver
Dreivierteldeckung. Siehe Deckung
Dritte Auge, das (Magier), 88
Durchschnaufen (Kämpfer), 71
Dürstende Klinge (Hexenmeister). Siehe Schauerliche Anrufungen
Drachenflügel (Zauberer), 118
Drachenblütige, 32–34
  Namen, 33
  Volksmerkmale, 34
Drachenvorfahre (Zauberer), 118
Drakonier, 34
Drakonisch, 34
  *Siehe auch Sprachen*
Drakonische Abstammung (Drachenblütige), 34
Drakonische Präsenz (Zauberer), 118
Drakonische Widerstandskraft (Zauberer), 118
Drow. *Siehe* Elfen
Drow-Magie, 21
Druide, 45, 56–61
  Druidenzirkel. Siehe Druidenzirkel
  schnelle Erschaffung, 57
  Zauberliste, 208
Druiden und die Götter, 61
Druidenzirkel, 59–61
  Zirkel des Landes, 60–61
  Zirkel des Mondes, 61
Druidisch, 58
druidischer Fokus, 150, 151
  *Siehe auch Zauberfokus: druidisch*
Duellieren. *Siehe* Kampfstile
Duergar. *Siehe* Zwerge
Dunkelelfen. *Siehe* Elfen
Dunkelheit. *Siehe* Licht
Dunkelsicht, 183, 185
  *Siehe auch Volksbeschreibungen*
Dunkles Delirium (Hexenmeister), 66
Durchhaltevermögen (Halborks), 41

## E

Ebene der Erde. *Siehe* Existenzebenen
Ebene der Feen. *Siehe* Existenzebenen
Ebene der Luft. *Siehe* Existenzebenen
Ebene der Schatten. *Siehe* Existenzebenen
Ebene des Feuers. *Siehe* Existenzebenen
Ebene des Wassers. *Siehe* Existenzebenen
Ebenenreisen, 301
Effekt, 201
Eid der Feindschaft (Paladin). Siehe Göttliche Macht fokussieren Paladin
eine Karte zeichnen. *Siehe* reisen
eine Kreatur stabilisieren, 197
eine Stufe aufsteigen, 15
Einfache Alchemie (Magier), 89
einfache Waffe. Siehe Waffenkategorien
Einklang mit dem Totem (Barbar), 50
Einschüchtern (Fertigkeit). *Siehe* Charisma
Einschüchternde Präsenz (Barbar), 49
Einsiedler. *Siehe* Hintergrund
Eiserner Wille (Waldläufer). Siehe Defensive Taktiken
Elektrummünze (EM). *Siehe* Münzwerte
Elementare Affinität (Zauberer), 118
Elementare Disziplinen (Mönch), 95–96
Elementare Einstimmung (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Elementarebene. *Siehe* Existenzebenen
Elementares Chaos. *Siehe* Existenzebenen
Elementargestalt (Druide), 61
Elementarkräfte mäßigen (Kleriker), 81
Elfen, 18–21
  Namen, 19
  Volksmerkmale, 20
Elfisch, 20
  *Siehe auch Sprachen*
Elfische Waffenvertrautheit, 20, 21
Elysium. *Siehe* Existenzebenen
Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht (Drow), 21
Energieschaden. *Siehe* Schadensarten
Entdeckung (Einsiedler), 128
Entrinnen (Mönch), 93
  (Waldläufer). *Siehe* Außerordentliche Verteidigung des Jägers, 106
Entropischer Schutz (Hexenmeister), 67
Entschlüpfender Geist (Schurke), 96
Entwaffnender Angriff (Kämpfer). *Siehe* Manöver
EP. Siehe Erfahrungspunkte
Erfahrungspunkte (EP), 15
  Klassenkombinationen und. *Siehe* Klassenkombinationen
erholen. *Siehe* Aktivitäten zwischen den Abenteuern
Erinnerungen verändern (Magier), 90
Erkenntnismagie, 87–88, 203
  Schule (Magier). *Siehe Arkane Traditionen*
Erkundung, 8
Erschöpfung, 181, 185, 291
ersticken, 183
Erwachter Geist (Hexenmeister), 67
Erzdruide (Druide), 59
Erzfee, die (Hexenmeister). *Siehe* Andersweltliche Schutzherren
Erzfeind (Waldläufer), 111
essen und trinken, 158, 185
  Anforderungen essen, 185
  Anforderungen trinken, 185
  Ausgaben, 158
Eule. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Existenzebenen, 5, 300–303
exotische Sprachen. *Siehe* Sprachen
Expertise (Barde), 54
  (Schurke), 106

## F

Fahrzeug. Siehe Reittiere und Fahrzeuge
Falke. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Fallen, entdecken. Siehe Weisheit: Wahrnehmung
  *Siehe auch* Intelligenz: Nachforschen
Fallen, entschärfen und entfernen. Siehe Diebeswerkzeug
Fallender Angriff (Kämpfer). Siehe Manöver
Falsche Identität (Scharlatan), 132
Faust der Vier Donnerschläge (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Faust des Stetigen Windes (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Feenausstrahlung (Hexenmeister), 66
Feenblut (Elfen), 20
  (Halbelfen), 39
Feengeist. Siehe Kreaturenspielwerte
Feenwesen. *Siehe* Existenzebenen: Feenwildnis, die
Feenwildnis, die. *Siehe* Existenzebenen
Feindestöter (Waldläufer), 112
Felsengnome. *Siehe* Gnome
Fernes Reich. *Siehe* Existenzebenen
Fernkampfangriff, 195
  im Nahkampf, 195
Fernkampfwaffen, 14, 146, 149, 195
  *Siehe* auch Waffeneigenschaften: Geschosse
Fertigkeit mit anderem Attribut (Variante). Siehe Attributswurf
Fertigkeitswurf. Siehe Attributswurf: Fertigkeit
festgesetzt. *Siehe* Zustände
Feuerschaden. *Siehe* Schadensarten

Finesse (Waffeneigenschaft). *Siehe* Waffeneigenschaften
Fingerfertigkeit (Fertigkeit). Siehe Geschicklichkeit
Finte (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Flächeneffekte, 204–205
Flammen des Phoenix (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Fledermaus. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Fleischbildhauer (Hexenmeister). Siehe Schauerliche Anrufungen
Flexibles Zauberwirken (Zauberer). *Siehe* Quelle der Magie
fliegen. *Siehe* Bewegung
Flinke Finger (Schurke), 108
Flinkheit (Waldelfen), 21
Fluss der Hungrigen Flamme (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Formbare Illusionen (Magier), 88
Forme den Fließenden Fluss (Mönch). Siehe Elementare Disziplinen
forschen. *Siehe* Aktivitäten zwischen den Abenteuern
Forscher (Weiser), 141
freier Weg zum Ziel. *Siehe* Zauberwirken: zielen
Frosch. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Furchtbares Wort (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen


# G


Gebirgszwerge. *Siehe* Zwerge
Geborene Illusionisten (Waldgnome), 37
Gedanken lesen (Kleriker). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Gedankenblick (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Gedankenschild (Hexenmeister), 67
Geduldige Verteidigung (Mönch). *Siehe* Ki
Gefahrengespür (Barbar), 48
Gefolge (Merkmalvariante des Adeligen), 128
Gefolgsmann der Natur (Kleriker), 81
Geführter Schlag (Kleriker). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Gegen den Strom (Waldläufer). Siehe Außerordentliche Verteidigung des Jägers
Gegenstand fallen lassen. *Siehe* Gegenstände: im Kampf benutzen
Gegenstand-benutzen-Aktion. Siehe Aktion
Gegenstände, 185
  angreifen, 185
  interagieren mit, 185
  im Kampf benutzen, 190
Gegner verdammen (Paladin). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Paladin
Geheimnisse der Stadt (Straßenkind), 136
Gehenna. *Siehe* Existenzebenen
Geist über Körper (Mönch), 94
Geistloser Kampfrausch (Barbar), 49
Geistsucher (Barbar), 50
Geistwandler (Barbar), 50
gelähmt. *Siehe* Zustände
Gelegenheitsangriff, 195
Gelehrter der Bannmagie (Magier), 86
Gelehrter der Beschwörungsmagie (Magier), 87
Gelehrter der Erkenntnismagie (Magier), 87
Gelehrter der Hervorrufung (Magier), 88
Gelehrter der Illusionsmagie (Magier), 88
Gelehrter der Nekromantie (Magier), 89
Gelehrter der Verwandlung (Magier), 89
Gelehrter der Verzauberungsmagie (Magier), 90
Gemeinsprache. *Siehe* Sprachen
geöffnete Schlösser. *Siehe* Diebeswerkzeug
Gemeinsprache der Unterreiche. Siehe Sprachen
gepackt. *Siehe* Zustände
gepackte Kreatur bewegen, 195
Geschärfte Sinne (Elfen), 20
Geschichte (Fertigkeit). *Siehe* Intelligenz
Geschicklichkeit, 12, 176–177
  Akrobatik, 176
  Fingerfertigkeit, 177
  Heimlichkeit, 177
  Würfe, 176–177
Geschlecht. *Siehe* Charakter: Geschlecht
Geschosse (Waffeneigenschaft). *Siehe* Waffeneigenschaften
Geschosse abwehren (Mönch), 93
Geschosse zurückbekommen. *Siehe* Waffeneigenschaften: Geschosse
Geschosshagel (Waldläufer). Siehe Mehrfachangriff
Gesegneter Heiler (Kleriker), 79
Gesinnung, 122
  der Ebenen. *Siehe* Existenzebenen: Gesinnung
Gespiegelter Zauber (Zauberer). Siehe Metamagie
Gestaltwandler (Magier), 90
Gestenkomponente, 203
geübt im Umgang mit Rüstungen, 14, 144
  *Siehe auch Klassen- und Volksbeschreibungen*
*geübt im* Umgang mit Waffen, 14, 146
  *Siehe auch Klassen- und Volksbeschreibungen*
Gewaltmarsch. *Siehe* Bewegung
Gewebe, das, 205
Gezeiten des Chaos (Zauberer), 103
Giftschaden. *Siehe* Schadensarten
Giftschlange. Siehe Kreaturenspielwerte
Giftzähne der Feuerschlange (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Gildenkaufmann. *Siehe* Hintergrund Zunfthandwerker
Gilden- oder Zunftmitgliedschaft (Zunfthandwerker), 130
Gladiator. *Siehe* Hintergrund Unterhaltungskünstler
gleißender Schaden. *Siehe* Schadensarten
Glückstreffer (Schurke), 106
Gnome, 35–37
  Namen, 36
  Volksmerkmale, 36–37
Gnomisch, 37
  *Siehe auch* Sprachen
Gnomische Gerissenheit (Gnome), 37
Goldmünze (GM), 14
  *Siehe* Münzwerte
Goldzwerge. *Siehe* Zwerge
Gongschlag des Berggipfels (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Gottheiten, 293–299
  ägyptisch, 297–298, 299
  Eberron, 293, 296
  Greyhawk, 293, 295
  griechisch, 297, 298
  keltisch, 297, 298
  nichtmenschlicher Völker, 293, 296
  nordisch, 298, 299
  Vergessene Reiche, 293, 294
  Welt der Drachenlanze, 293, 295
  *Siehe auch Kleriker; Druide; Paladin*
Göttliche Domäne (Kleriker), 77
  Domänenzauber, 77
Göttliche Domänen, 78
  Krieg, 78–79
  Leben, 79
  Licht, 79–80
  List, 80–81
  Natur, 81
  Sturm, 81–82
  Tod, 293
  Wissen, 82
Göttliche Gesundheit (Paladin), 100
Göttliche Intervention (Kleriker), 78
Göttliche Macht fokussieren Kleriker, 59–63, 77–78
  Abbild beschwören (List-Domäne), 80
  Gedanken lesen (Wissen-Domäne), 82
  Geführter Schlag (Krieg-Domäne), 78
  Leben erhalten (Leben-Domäne), 79
  Schattenmantel (List-Domäne), 80
  Segen des Kriegsgottes (Krieg-Domäne), 79
  Strahlen des Sonnenaufgangs (Licht-Domäne), 80
  Tiere und Pflanzen bezaubern (Natur-Domäne), 81
  Untote vertreiben, 78
  Untote zerstören, 78
  Vernichtender Zorn (Sturm-Domäne), 81
  Wissen der Zeitalter (Wissen-Domäne), 82
Göttliche Macht fokussieren Paladin, 101–103
  Die Unheiligen vertreiben (Schwur der Hingabe), 102
  Eid der Feindschaft (Schwur der Rache), 103
  Gegner verdammen (Schwur der Rache), 103
  Heilige Waffe (Schwur der Hingabe), 102
  Vertreibe die Ungläubigen (Schwur der Alten), 101
  Zorn der Natur (Schwur der Alten), 101
Göttliche Magie, 205
  *Siehe auch Kleriker; Druide; Paladin; Waldläufer*
Göttlicher Schlag (Kleriker, Leben-Domäne), 79
  (Kleriker, Sturm-Domäne), 82
  (Kleriker, List-Domäne), 80
  (Kleriker, Krieg-Domäne), 79
Göttliches Gespür (Paladin), 99
Göttliches Niederstrecken (Paladin), 100
Grabesflüstern (Hexenmeister). Siehe Schauerliche Anrufungen
Grausame Ernte (Magier), 89
Grauzwerge. *Siehe* Zwerge
Grenzenlose Begabung (Barde), 55
groß. *Siehe* Größenkategorien
Große Alte, der (Hexenmeister). *Siehe* Anderswelt liche Schutzherren
Große Rad, das. *Siehe* Existenzebenen
Größe, 176, 191–192
  Bereich, 191–192
  anheben und Tragkraft. *Siehe* anheben und Tragkraft: Größe
  für Ausrüstung. *Siehe* Ausrüstung: Größe
  für Waffen. *Siehe* Waffeneigenschaften: schwer
  *Siehe auch* Volksmerkmale; und spezielle Einträge der Volksmerkmale
Größenkategorien, 191
Größe und Gewicht. *Siehe* Charakter
Gruppe (Abenteuer-), 15
Gruppenwürfe. *Siehe* Attributswurf


# H


Hades. *Siehe* Existenzebenen
halbe Deckung. *Siehe* Deckung
Halbebenen. *Siehe* Existenzebenen
Halbelfen, 38–39
  Namen, 39
  Volksmerkmale, 39
Halblinge, 23–25
  Namen, 24
  Volksmerkmale, 25
Halblingisch, 25
  *Siehe auch* Sprachen
Halblingsgewandtheit (Halblinge), 25
Halblingsglück (Halblinge), 25
Halborks, 40–41
  Namen, 41
  Volksmerkmale, 41
Haltegriff entkommen, 195
Haltegriff, 195
Handauflegen (Paladin), 99
Handelsgüter, 144, 157
handwerken. *Siehe* Aktivitäten zwischen den Abenteuern
heilige Pflanzen und Hölzer (Druide), 58
Heilige Schwüre, 100–103
  brechen, 101
  Schwur der Alten, 100–101
  Schwur der Hingabe, 101–102
  Schwur der Rache, 102–103
Heilige Waffe (Paladin). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Paladin
Heiliger Nimbus (Paladin), 102
Heiliger Schwur (Paladin), 100
  Schwurzauber, 100
heiliges Symbol, 150, 151
  *Siehe auch Zauberfokus: heiliges Symbol*
Heiligtum der Natur (Druide), 61
Heilkunde (Fertigkeit). *Siehe* Weisheit
Heilung, 197
Heimlichkeit (Fertigkeit). Siehe Geschicklichkeit
  *Siehe auch* Rüstung und Schilde: Heimlichkeit; verstecken; Reisen
Helfenaktion. *Siehe* Aktion
helles Licht. *Siehe* Licht
Herr der Natur (Kleriker), 81
Herr der Tiere (Waldläufer). *Siehe* Waldläuferarchetypen
Hervorrufer, 88
Hervorrufung, 88, 203
  Schule (Magier). *Siehe* Arkane Traditionen
Hexenmeister, 45, 62–68
  Anderswel tlicher Schutzherr. *Siehe* Anderswel tliche Schutzherren
  schnelle Erschaffung, 63
  Zauberliste, 210
Hexensicht (Hexenmeister). Siehe Schauerliche Anrufungen
Hiebschaden. Siehe Schadensarten
Hintergrund, 11, 12, 13–14, 125–141
  Adeliger, 127–128
  Einsiedler, 128–129
  empfohlene Charakteristika, 125
  Gildenkaufmann (Variante), 130
  Gladiator (Variante), 139
  Hintergrund anpassen, 125–127
  Krimineller, 131–132
  Pirat (Variante), 134
  Ritter (Variante), 128
  Scharlatan, 128
  Seemann, 133–134
  Soldat, 134–135
  Sonderling, 135–136
  Spion (Variante), 132
  Sprachen, 125
  Straßenkind, 136–137
  Tempeldiener, 137
  Übung, 125
  Unterhaltungskünstler, 138–139
  Volksheld, 139–140
  Weiser, 140–141
  Zunfthandwerker, 129–131
Hinterhältiger Angriff (Schurke), 106
Hochelfen. *Siehe* Elfen
Höllische Resistenz (Tieflinge), 43
Hordenbrecher (Waldläufer). *Siehe* Des Jägers Beute
hören. *Siehe* Weisheit: Wahrnehmung
  *Siehe auch* Zustände
Hügelzwerge. *Siehe* Zwerge
Hunderterwürfel (W100). *Siehe* Würfel
Hypnotischer Blick (Magier), 90


# I


Ideale. *Siehe* Persönliche Charakteristika
Ignal. *Siehe* Sprachen
Illusion, 88–89, 203
  Schule (Magier). *Siehe* Arkane Traditionen
Illusionist, 88
Illuskaner. *Siehe* menschliche Ethnien
Illusorische Realität (Magier), 88
Illusorisches Selbst (Magier), 88
Imitator (Schurke), 108
improvisierte Waffe. *Siehe* Waffen
In Tiergestalt zaubern (Druide), 59
Infernalisch. *Siehe* Sprachen
Infernalisches Erbe (Tieflinge), 43
Infiltrationsexperte (Schurke), 108
Initiative, 177, 189
Innere Ebenen. *Siehe* Existenzebenen
Innere Ruhe (Mönch), 94
Inspiration, 125
Instinktive Bezauberung (Magier), 90
Instinktive Tiergestalt (Druide), 61
Intelligenz, 12, 177–178
  Arkane Kunde, 177
  Geschichte, 177–178
  Nachforschungen, 178
  Naturkunde, 178
  Religion, 178
  Würfe, 177–178


# J


Jäger (Waldläufer). *Siehe* Waldläuferarchetypen
Jünger des Lebens (Kleriker), 79


# K


Kälteschaden. *Siehe* Schadensarten
Kampagne, 5, 6
Kampf mit großen Waffen. *Siehe* Kampfstile
Kampf mit zwei Waffen. Siehe Kampfstile
Kampf, 8, 189–198
  beritten, 198
  Schritt für Schritt, 189
  unter Wasser, 198
Kampfarchetypen, 71–74
  Champion, 71–72
  Kampfmeister, 72–73
  Mystischer Ritter, 73–74
Kämpfer, 45, 70–75
  Kampfarchetyp. *Siehe* Kampfarchetypen
  schnelle Erschaffung, 71
Kampfinspiration (Barde), 54
Kampfkünste (Mönch), 93
Kampfmagie (Barde), 54
Kampfmeister (Kämpfer). *Siehe* Kampfarchetypen
Kampfrausch (Barbar), 48
Kampfrunde. *Siehe* Zeit: Runde
Kampfstil (Kämpfer), 71
  (Paladin), 99
  (Waldläufer), 111
Kampfstile, 71, 99, 111
  Bogenschießen, 71, 111
  Duellieren, 111, 71, 99
  Leibwache, 71, 99
  Kampf mit großen Waffen, 99, 71
  Kampf mit zwei Waffen, 111
  Verteidigung, 71, 99, 111
Kampfüberlegenheit (Kämpfer), 72
kampfunfähig. *Siehe* Zustände
Katze. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Kegel. *Siehe* Flächeneffekte
Kenne deinen Feind (Kämpfer), 72–73
Ketten von Carceri (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Ki (Mönch), 93
  Rettungswürfe, 93
Ki-Punkte, 95
  Zauber und, 95
Ki-Schläge (Mönch), 93
Klasse, 11, 45
  Klassenmerkmale, 11, 15
  schnelle Erschaffung, 11
  Übung, 12
  wählen, 11
  *Siehe auch Klassenbeschreibungen*
Klassenkombinationen, 163–164
  bekannte und vorbereitete Zauber, 164
  Erfahrungspunkte, 163
  Göttliche Macht, 164
  Paktmagie, 164
  Trefferpunkte und Trefferwürfel, 163
  Übung, 163–164
  Übungsbonus, 163
  ungerüstete Verteidigung, 164
  Voraussetzungen, 163
  Zauberplätze, 164
  Zauberwirken, 164
klein. Siehe Größenkategorien
Kleintierflüsterer (Waldgnome), 37
Kleriker, 45, 75–82
  Göttliche Domäne. *Siehe Göttliche Domänen*
  schnelle Erschaffung, 76
  Zauberliste, 207–208
Kletteraffe (Schurke), 108
klettern. *Siehe* Bewegung
Klöster, 96
Klostertradition (Mönch), 93
Klostertraditionen, 94–96
  Weg der Offenen Hand, 94–95
  Weg der Vier Elemente, 95–96
  Weg des Schattens, 95
Kolossschlächter (Waldläufer). *Siehe* Des Jägers Beute
komplett verschleiert, 183
Komponente, Zauber-. *Siehe* Zauberwirken: Komponenten
  *Siehe auch: Materialkomponente*; verbale Komponente, Gestenkomponente
Konstitution, 12, 177
  Trefferpunkte und. *Siehe Trefferpunkte*
  Würfe, 177
Kontrolliertes Chaos (Zauberer), 118
Konzentration unterbrechen. *Siehe* Konzentration
Konzentration, 203–204
Konzentrierte Beschwörung (Magier), 87
Konzentrierter Zauber (Zauberer). *Siehe* Metamagie
Korona des Lichts (Kleriker), 80
Kraftvolle Zaubertricks (Magier), 88
Kreatur bewusstlos schlagen, 198
Kreaturenspielwerte, 304–311
kriechen. *Siehe* Bewegung
Kriegswaffen. *Siehe* Waffenkategorien
Kriegsmagie (Kämpfer), 74
Kriegspriester (Kleriker), 78
Krimineller Kontakt (Krimineller), 131
Krimineller. *Siehe* Hintergrund
kritischer Treffer, 196
Krokodil. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Kupfermünze (KM). *Siehe* Münzwerte
kurze Rast. Siehe rasten


# L


laden (Waffeneigenschaft). *Siehe* Waffeneigenschaften
lange Rast. *Siehe* rasten
lauschen. *Siehe* Weisheit: Wahrnehmung. *Siehe auch* Zustände
Leben erhalten (Kleriker). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Leben-Domäne (Kleriker). *Siehe* Göttliche Domänen
Lebenshaltungskosten. *Siehe* Ausgaben
Lebenstrinker (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Lehren der Alten (Paladin), 101
Lehren der Hingabe (Paladin), 102
Lehren der Rache (Paladin), 102–103
Leibwache. *Siehe* Kampfstile
leicht (Waffeneigenschaft). *Siehe* Waffeneigenschaften
leicht verschleiert, 183
leichte Rüstung. *Siehe* Rüstung und Schilde
Licht, 183
Licht-Domäne (Kleriker). *Siehe* Göttliche Domänen
Lieblingszauber (Magier), 86
Lied der Erholung (Barde), 54
liegend, 191
  *Siehe auch* Zustände

Limbus. *Siehe* Existenzebenen
Linie. *Siehe* Flächeneffekte
List-Domäne (Kleriker). Siehe Göttliche Domänen
Lolth, 21, 296
Löwe. *Siehe* Kreaturenspielwerte

# M

Mächtige Hervorrufung (Magier), 88
Mächtige Omen (Magier), 88
Mächtiger Zauber (Zauberer). *Siehe* Metamagie
Magie, 8, 201–289
  *Siehe auch Klassenbeschreibungen*
Magier, 45, 83–90
  Arkane Tradition. *Siehe* Arkane Traditionen
  schnelle Erschaffung, 84
  Zauberliste, 210–211
Magierhand-Kniff (Schurke), 107
Magische Geheimnisse (Barde), 54
Magischen Gegenstand benutzen (Schurke), 108
magischer Gegenstand. *Siehe* Reichtümer
Magischer Hinterhalt (Schurke), 107
Makel. *Siehe* Persönliche Charakteristika
Manöver (Kämpfer), 73
  Meister der Kampfkunst (Talent), 167
  Rettungswürfe, 73
Manövrierender Angriff (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Marschreihenfolge. *Siehe* Reisen
Maske der vielen Gesichter (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Materialkomponente, 203
Materielle Ebene. *Siehe* Existenzebenen
Maultier. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Mechanus. *Siehe* Existenzebenen
mehrere Zauber. Siehe Zauberwirken: Magische Effekte kombinieren
  *Siehe auch* Vorteil; Nachteil
Mehrfachangriff (Waldläufer), 113
Meister der Myriaden Formen (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Meister der Wildnis (Barbar), 49
Meisterwandler (Magier), 90
Menschen, 26–28
  Namen, 27–28
  Volksmerkmale, 28
menschliche Ethnien, 27–28
Metamagie (Zauberer), 116–117
Mietlinge, 159
Militärischer Rang (Soldat), 134
Mit den Schatten verschmelzen (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Mit Tieren umgehen (Fertigkeit). *Siehe* Weisheit
mittelgroß. *Siehe* Größenkategorien
mittlere Rüstung. *Siehe* Rüstung und Schilde
Modifikator, 7
  Attribut, 7
  Bonus, 7
  Malus, 7
Mönch, 45, 91–96
  Klostertradition. *Siehe* Klostertraditionen
  schnelle Erschaffung, 92
Mönchswaffen, 93
Mondelfen. *Siehe* Elfen
Motiv erkennen (Fertigkeit). *Siehe* Weisheit
Mulaner. *Siehe* menschliche Ethnien
Multiversum, 5–6, 293, 300
Münzwerte, 143
Musikinstrument, 154
  *Siehe auch Zauberfokus: Musikinstrument*
Mystischer Meister (Hexenmeister), 65
Mystischer Ritter (Kämpfer). *Siehe* Kampfarchetypen
Mystischer Schlag (Kämpfer), 74
Mystisches Arkanum (Hexenmeister), 65

# N

Nachforschung (Fertigkeit). *Siehe* Intelligenz
nachladen. *Siehe* Waffeneigenschaften: Geschosse
  *Siehe auch* Gegenstände: im Kampf benutzen; Waffeneigenschaften: laden
Nachteil, 7, 173
Nahkampfangriff, 195
  mit einer Fernkampfwaffe, 147
  Reichweite, 195
  unbewaffnet (waffenloser Schlag), 195
Nahkampfwaffe, 14, 146, 149, 195
Name. *Siehe* Charakter
Natur-Domäne (Kleriker). *Siehe* Göttliche Domänen
Naturkunde (Fertigkeit). *Siehe* Intelligenz
Natürliche Erholung (Druide), 60
navigieren. *Siehe* Reisen
Nebelhaltung (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Neblige Flucht (Hexenmeister), 66
Neblige Visionen (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Negative Ebene. *Siehe* Existenzebenen
Nekromant, 89
Nekromantie, 89, 203
  Schule (Magier). *Siehe* Arkane Traditionen
nekrotischer Schaden. *Siehe* Schadensarten
Neun Höllen, die. *Siehe* Existenzebenen
neutral böse. *Siehe* Gesinnung
neutral gut. *Siehe* Gesinnung
neutral. *Siehe* Gesinnung
Nichtspieler-Charaktere (NSC), 8, 159, 185, 189, 198
nichttödlicher Schaden. *Siehe* Schaden
NSC. *Siehe* Nichtspielercharakter

# O

Obere Ebenen. Siehe Existenzebenen
Odemwaffe (Drachenblütige), 34
Omen (Magier), 87
Opportunist (Mönch), 95
Orkisch, 41
  *Siehe auch* Sprachen

# P

Paktmagie (Hexenmeister), 64–65
  dein Segen des Pakts, 65
  Klassenkombinationen und. *Siehe* Klassenkombinationen
  Pakt des Buches, 64
  Pakt der Kette, 64
  Pakt der Klinge, 65
Paktwaffe (Hexenmeister), 64–65
Paladin, 45, 97–103
  Heiliger Schwur. *Siehe* Heilige Schwüre
  schnelle Erschaffung, 98
  Zauberliste, 208–209
Pandämonium. *Siehe* Existenzebenen
Panther. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Parieren (Kämpfer). *Siehe* Manöver
passive Würfe. *Siehe* Attributswurf
Perfektes Selbst (Mönch), 94
Persönliche Charakteristika, 123–125
  Bindungen, 124
  Ideale, 124
  Makel, 125
  Persönlichkeitsmerkmale, 123–124
  Siehe auch Beschreibung der Hintergründe
Pfad des Berserkers. *Siehe* Urtümliche Pfade
Pfad des Totemkriegers. *Siehe* Urtümliche Pfade
Pirat. *Siehe* Hintergrund Seemann
Platinmünze (PM). *Siehe* Münzwerte
Plattenpanzer anpassen. *Siehe* Plattenpanzer
Positive Ebene. *Siehe* Existenzebenen
Präzisionsangriff (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Privilegierte Stellung (Adeliger), 127
Projizierter Schutz (Magier), 87
Provozierender Angriff (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Pseudodrache. *Siehe* Kreaturenspielwerte
psychischer Schaden. *Siehe* Schadensarten

# Q

Qualvoller Strahl (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Quasit. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Quelle der Inspiration (Barde), 54
Quelle der Magie (Zauberer), 116

# R

Rabe. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Racheengel (Paladin), 103
Raffinierte Aktion (Schurke), 106
Raserei (Barbar), 49
Rashemi. *Siehe* menschliche Ethnien
rasten, 186
Raster (Variante), 192
Ratte. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Reaktion, 190
  *Siehe auch* Zauberwirken: Zeitaufwand
rechtschaffen böse. *Siehe* Gesinnung
rechtschaffen gut. *Siehe* Gesinnung
rechtschaffen neutral. *Siehe* Gesinnung
Regelausnahmen. *Siehe* Regeln
Regeln, 6–7
  abrunden, 7
  Ausnahmen, 7
  speziell schlägt generell, 7
  Wie man spielt, 6
Reichtümer, 143–144
  magischer Gegenstand, 144
  Schätze verkaufen, 144
  zu Beginn, 143
  *Siehe auch* Ausgaben
Reichweite (Kreatur), 195
Reichweite (Waffeneigenschaft). *Siehe* Waffeneigenschaften
Reichweite, 195
  normal, 147
  maximal, 147
  von Zaubern. *Siehe* Zauberwirken: Reichweite
Reinheit des Geistes (Paladin), 102
Reinheit des Körpers (Mönch), 94
Reinigende Berührung (Paladin), 100
Reisen, 181–183
  Begegnungen, 183
  eine Karte zeichnen, 183
  Gefahren bemerken, 182–183
  Heimlichkeit, 182
  Marschreihenfolge, 182
  navigieren, 183
  Reisegeschwindigkeit, 181
  Spurenlesen, 183
  suchen, 183
  Überraschung, 183
  Vorräte sammeln, 183
Reitpferd. *Siehe* Kreaturenspielwerte
  *Siehe auch* Reittiere und Fahrzeuge
Reittier. *Siehe* Reittiere und Fahrzeuge
Reittiere und Fahrzeuge, 155, 157
Religion (Fertigkeit). *Siehe* Intelligenz
Religion, 293
  *Siehe auch* Kleriker; Druide; Paladin
rennen. *Siehe* Aktion: Spurtaktion
Resistenz. *Siehe* Schadensresistenz
Rettungswurf, 7, 12, 179, 205
  Ki. *Siehe* Ki: Rettungswürfe
  Manöver. *Siehe* Manöver: Rettungswürfe
  Tod. *Siehe* Todesrettungswürfe
  Übung. *Siehe* Übung: Rettungswurf
  Zauber. *Siehe* Zauberrettungswürfe
Rettungswurf-Modifikator, 12, 179, 205
Riesenspinne. Siehe Kreaturenspielwerte
Riesentöter (Waldläufer). *Siehe* Des Jägers Beute
riesig. *Siehe* Größenkategorien
Riesisch. *Siehe* Sprachen
Riffhai. Siehe Kreaturenspielwerte
Riposte (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Ritter. *Siehe* Hintergrund Adeliger
Rituale, 201–202
  *Siehe auch* Zauberwirken: Zeitaufwand
Ritualzaubern. *Siehe* Zauberwirken: Barde; Kleriker; Druide; Magier
  *Siehe auch* Talente
RK. *Siehe* Rüstungsklasse
rollenspielen, 8, 185–186
Rossharnisch. *Siehe* Rüstung und Schilde
Rücksichtsloser Angriff (Barbar), 48
Rückzugsaktion. *Siehe* Aktion
Ruderboot, 155–157
Ruhiger Geist (Mönch), 94
Runde. *Siehe* Zeit
Rustikale Gastfreundschaft (Volksheld), 139
Rüstung an- und ablegen. *Siehe* Rüstung und Schilde
Rüstung und Schilde, 144–146
  anlegen und ablegen, 146
  Heimlichkeit, 144
  Rossharnisch, 155, 309
  Tabelle, 145
  Zauberwirken in. *Siehe* Zauberwirkung: in Rüstung
Rüstungsklasse (RK), 7, 14, 144, 177

# S

Sammeln (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Säureschaden. *Siehe* Schadensarten
Schaden, 14, 196–197
  bei 0 Trefferpunkten. *Siehe Todesrettungswürfe*
Schadensanfälligkeit, 197
Schadensarten, 196
Schadensresistenz (Drachenblütige), 34
Schadensresistenz, 197
Schadenswurf, 14, 176, 177, 196
  mehr als ein Ziel, 196
  mit Geschicklichkeit, 177
  mit Stärke, 176
  Waffe, 14, 196
  Zauber, 196
Schallschaden. Siehe Schadensarten
Scharlatan. *Siehe* Hintergründe
Schattenkünste (Mönch), 95
Schattenmantel (Kleriker). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Schattenrüstung (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Schattensaum, der. Siehe Existenzebenen
Schattenschritt (Mönch), 95
Schätze verkaufen. Siehe Reichtümer
Schauerliche Anrufungen (Hexenmeister), 64, 67-68
Schicksal des Dunklen Meisters (Hexenmeister), 66
Schicksal zurechtbiegen (Zauberer), 118
Schiffspassage (Seemann), 133
Schild. Siehe Rüstung und Schilde
Schildzwerge. Siehe Zwerge
Schlag des Befehlshabers (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Schlaghagel (Mönch). *Siehe* Ki
Schlechte Reputation (Merkmalvariante des Soldaten), 128
Schlösser öffnen oder knacken. *Siehe* Diebeswerkzeug
Schlund des Wahnsinns (Hexenmeister), 66
Schneidende Worte (Barde), 55
Schnelle Bewegung (Barbar), 49
schnelle Erschaffung, 11
  *Siehe auch Klassenbeschreibungen*
Schreckenswolf. Siehe Kreaturenspielwerte
Schule der Bannmagie (Magier). Siehe Arkane Traditionen
Schule der Beschwörung (Magier). Siehe Arkane Traditionen
Schule der Erkenntnismagie (Magier). Siehe Arkane Traditionen
Schule der Hervorrufung (Magier). Siehe Arkane Traditionen
Schule der Illusion (Magier). Siehe Arkane Traditionen
Schule der Nekromantie (Magier). Siehe Arkane Traditionen
Schule der Verwandlung (Magier). Siehe Arkane Traditionen
Schule der Verzauberung (Magier). Siehe Arkane Traditionen
Schulen der Magie. Siehe Arkane Traditionen
Schüler der Elemente (Mönch), 95
Schüler des Krieges (Kämpfer), 72
Schurke, 45, 104–108
  schnelle Erschaffung, 105
  Schurkenarchetyp. *Siehe* Schurkenarchetypen
Schurkenarchetypen, 106–108
  Arkaner Betrüger, 107–108
  Assassine, 108
  Dieb, 108
Schutz der Natur (Druide), 61
Schutz des Ewigen Berges (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Schützendes Flackern (Kleriker), 79
Schwächere Beschwörung (Magier), 87
schwer (Waffeneigenschaft). *Siehe* Waffeneigenschaften
Schwer zu fassen (Schurke), 106
schwere Rüstung. *Siehe* Rüstung und Schilde
  *Siehe auch* Bewegung: in schwerer Rüstung
schwere Waffen und kleine Kreaturen, 147
schwieriges Gelände. *Siehe* Bewegung
Schwierigkeitsgrad (SG), 7, 174
  typische Schwierigkeitsgrade, 174
Schwur der Alten (Paladin). *Siehe* Heilige Schwüre
Schwur der Hingabe (Paladin). *Siehe* Heilige Schwüre
Schwur der Rache (Paladin). *Siehe* Heilige Schwüre
Schwurzauber. *Siehe* Heilige Schwüre
Seele der Rache (Paladin), 103
Seemann. *Siehe* Hintergrund
Segen der List (Kleriker), 80
Segen des Dunklen Meisters (Hexenmeister), 66
Segen des Kriegsgottes (Kleriker). Siehe Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Segen des Wissens (Kleriker), 82
Seher, 87
selbst. Siehe Zauberwirken: Reichweite; zielen
SG. *Siehe* Schwierigkeitsgrad
SG für Rettungswürfe gegen
  Zauber, 205
  *Siehe auch jeweilige Zauberwirken-Beschreibungen*
Shou. Siehe menschliche Ethnien
sicher. *Siehe* Rettungswurf
Sicherer Schritt (Druide), 60
  (Waldläufer), 112
Sicht, 183
  *Siehe auch* Blindsicht; Dunkelsicht; wahre Sicht; Weisheit: Wahrnehmung
Sichtlinie. *Siehe* Zauberwirken: zielen
Sigil. Siehe Existenzebenen
Silbermünze (SM). Siehe Münzwerte
Skelett. Siehe Kreaturenspielwerte
SL. *Siehe* Spielleiter
Soldat. Siehe Hintergrund
Sonderling. *Siehe* Hintergrund
Sonnenelfen. Siehe Elfen
soziale Interaktion, 8, 185–186
speziell (Waffeneigenschaft). Siehe Waffeneigenschaften
Sphäre. Siehe Flächeneffekte
Spielercharakter. *Siehe* Charakter
Spielleiter (SL), 5
Spion. Siehe Hintergrund Krimineller
Sprachen, 17, 123, 125
  Druidisch. *Siehe* Druidisch
  Diebessprache. *Siehe* Diebessprache
Sprache von Sonne und Mond (Mönch), 94
springen. *Siehe* Bewegung
Spurenlesen. Siehe Reisen
Spurtaktion. *Siehe* Aktion
stabilisieren, 197–198
Standardsprachen. Siehe Sprachen
Stärke, 12, 175–176
  Athletik, 175
  Würfe, 175
Starkherzen-Halblinge. Siehe Halblinge
Stein des Wandlers (Magier), 90
Steingespür (Zwerge), 31
Stichschaden. *Siehe* Schadensarten
Stimme des Kettenmeisters (Hexenmeister). Siehe Schauerliche Anrufungen
Stoßangriff (Kämpfer). *Siehe* Manöver
stoßen. *Siehe* Nahkampfangriff
Strahlen des Sonnenaufgangs (Kleriker). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Straßenkind. Siehe Hintergrund
Streitross. Siehe Kreaturenspielwerte
  *Siehe auch* Reittiere und Fahrzeuge
Stufenbereiche, 15
Sturm-Domäne (Kleriker). Siehe Göttliche Domänen
Sturmgeboren (Kleriker), 82
Sturz abfedern (Mönch), 93
stürzen, 183
Subtiler Zauber (Zauberer). Siehe Metamagie
suchen. Siehe Reisen
  *Siehe auch* Intelligenz: Nachforschung; Weisheit: Wahrnehmung
Suchenaktion. Siehe Aktion
Svirfnebli. Siehe Gnome
Sylvanisch. Siehe Sprachen

# T

Talente, 165–170
  erhalten, 165
  Voraussetzungen, 165
Tänzelnde Beinarbeit (Kämpfer). *Siehe* Manöver
Tapferkeit (Halblinge), 25
Tand, 160–161
Tarnung (Waldläufer), 112
Taschendiebstahl. *Siehe* Geschicklichkeit: Fingerfertigkeit
Tatendrang (Kämpfer), 71
taub. *Siehe* Zustände
Tausend Gestalten (Druide), 61
Täuschen (Fertigkeit). *Siehe* Charisma
Technik der Offenen Hand (Mönch), 94
Tempeldiener. *Siehe* Hintergrund
temporäre Trefferpunkte. Siehe Trefferpunkte
Terral. Siehe Sprachen
Tethyrianer. Siehe menschliche Ethnien
Teufelchen. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Teufelssicht (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Tiefengnome. *Siehe* Gnome
Tiefensprache. *Siehe* Sprachen
Tieflinge, 42–43
  Namen, 43
  Volksmerkmale, 43
Tieraspekt (Barbar), 50
Tiere und Pflanzen bezaubern (Kleriker). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Tiergestalt (Druide), 58–59

Tiergestalt des Zirkels (Druide), 61
Tierische Wut (Waldläufer), 113
Tiersprache (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Tiger. Siehe Kreaturenspielwerte
Tod, 197
  Monster und, 198
  sofortiger, 197
Tod-Domäne, 293
Todesrettungswürfe, 197
  eine 1 oder 20 würfeln bei, 197
  Schaden bei 0 Trefferpunkten, 197
Todesstoß (Schurke), 108
Tote wiederbeleben. *Siehe* Tod
  *Siehe auch Zauberbeschreibung für Tote erwecken, Wiedergeburt, Auferstehung, Wahre Auferstehung, Wiederbeleben*
Totemgeist (Barbar), 50
Traglast. *Siehe* anheben und Traglast
Training. Siehe Aktivitäten zwischen den Abenteuern
Trance (Elfen), 23
Transitive Ebenen. Siehe Existenzebenen
Trefferpunkte, 12, 13, 15, 177, 196–198
  aktuelle, 196
    Anstieg mit Stufen, 15
    auf 0 sinken, 197–198
    Klassenkombinationen und. *Siehe* Klassenkombinationen
    Konstitution und, 177
    Maximum, 12, 15, 177
    Schaden abziehen, 196
    Schaden bei 0. *Siehe* Todesrettungswürfe
    Start-, 12, 13
    temporäre, 198
Trefferpunkte-Maximum. Siehe Trefferpunkte
Trefferwürfel, 12
  Klassenkombinationen und. *Siehe* Klassenkombinationen
  *Siehe auch Klassenbeschreibungen*
trinken (Ausgaben), 158
Tüftler (Felsengnome), 37
Turami. Siehe menschliche Ethnien


# U


Überladen (Magier), 88
Überlebenskunst (Fertigkeit). Siehe Weisheit
  *Siehe auch* Reisen: Vorräte sammeln, navigieren oder Spurenlesen
Überlegene Dunkelsicht (Drow), 21
Überlegene Inspiration (Barde), 54
Überlegene Heilung (Kleriker), 79
Überlegener kritischer Treffer (Kämpfer), 72
Überlegenheitswürfel (Kämpfer), 72
Überraschung, 189
  *Siehe auch* Reisen: Überraschung
Überzeugen (Fertigkeit). *Siehe* Charisma
Übung, 11, 12, 14, 155
  Fahrzeug, 155
  Fertigkeit, 14
  Klassenkombinationen und. *Siehe* Klassenkombinationen
  Rettungswurf, 14
  Rüstung und Schild, 14
  Waffe, 14
  Werkzeug, 14
  Zauber, 14
Übungsbonus, 14, 173–174, 194
  abziehen, 14, 173–174
  addieren, 14, 173
  multiplizieren, 14, 173–174
  Klassenkombinationen und. *Siehe* Klassenkombinationen
  Zunahme mit Stufensteigerung, 15
Umgebung, 183–185
Umklammerung des Nordwindes (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Unbändige Stärke (Barbar), 49
Unbeugsam (Kämpfer), 71
unbewaffnet. Siehe Nahkampfangriff
Unempfindlichkeit (Stämmige-Halblinge), 25
Unempfindlichkeit gegen Untotes (Magier), 89
Unerbittlicher Kampfrausch (Barbar), 49
Unermüdlich (Kämpfer), 73
Unermüdlicher Rächer (Paladin), 103
Ungerüstete Bewegung (Mönch), 93
Ungerüstete Verteidigung (Barbar), 48 (Mönch), 93
ungewöhnliche Völker, 33
Unglaubliches Ausweichen (Waldläufer). Siehe Außerordentliche Verteidigung des Jägers, 106
Unheimliche Sicht (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Unheimlicher Speer (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Unhold, der (Hexenmeister). *Siehe* Andersweltliche Schutzherren
unmittelbar (Wirkungsdauer), 203
unsichtbar. *Siehe* Zustände
  *Siehe auch unsichtbare Angreifer und* Ziele
unsichtbare Angreifer und Ziele, 194–195
Unsterblicher Wächter (Paladin), 101
Untere Ebenen. *Siehe* Existenzebenen
Untergebene des Chaos (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Unterhaltungskünstler. *Siehe* Hintergrund
Unterkunft (Ausgaben), 158
Unterreich, 17
Unterwasserkampf. Siehe Kampf
Untote befehlen (Magier), 89
Untote Diener (Magier), 89
Untote vertreiben. Siehe Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Untote zerstören. *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Unversehrtheit des Körpers (Mönch), 94
Urschlag (Druide), 61
Ursprung der Zauberei, 116–119
  Drachenblutlinie, 117–118
  Wilde Magie, 118–119
Ursprungspunkt. *Siehe* Flächeneffekte
Urtümlich. *Siehe* Sprachen
Urtümliche Pfade, 49–50
  Pfad des Berserkers, 49–50
  Pfad des Totemkriegers, 50
Urtümliche Wahrnehmung (Waldläufer), 112
Urtümlicher Pfad (Barbar), 48


# V


verängstigt. *Siehe* Zustände
verbale Komponente, 203
Verbesserte Bannmagie (Magier), 87
Verbesserte einfache Illusion (Magier), 88
Verbesserte Kampfüberlegenheit (Kämpfer), 73
Verbesserte Kriegsmagie (Kämpfer), 74
Verbesserte kritische Treffer (Kämpfer), 71
Verbessertes Abbild (Kleriker), 81
Verbessertes Flackern (Kleriker), 80
verborgenes Objekt entdecken, 178
verbreitete Völker, 17
Verführerischer Einfluss (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Vergeltung (Barbar), 50
vergiftet. *Siehe* Zustände
Verhexendes Flüstern (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
verhungern. Siehe essen und trinken: Essensanforderungen
Verkörperung der Schlacht (Kleriker), 79
Verlässliches Talent (Schurke), 106
Vernichtender Zorn (Kleriker). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Verschwinden (Waldläufer), 112
versilberte Waffe. Siehe Waffen
Verstärkte Zaubertricks (Kleriker, Wissen-Domäne), 82 (Kleriker, Licht-Domäne), 80
verstecken, 177
Versteckenaktion. *Siehe* Aktion
versteckt, 177, 178
  *Siehe auch* Geschicklichkeit: Heimlichkeit; verborgenes Objekt entdecken; versteckte Kreatur entdecken; verstecken; unsichtbare Angreifer und Ziele
versteckte Kreatur entdecken, 177
versteinert. *Siehe* Zustände
Versumpfen lassen (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Verteidigung gegen Mehrfachangriffe (Waldläufer). *Siehe* Defensive Taktiken
Verteidigung. *Siehe* Kampfstile
Vertrauter (Hexenmeister), 64
Vertreibe die Ungläubigen (Paladin). Siehe Göttliche Macht fokussieren Paladin
Verwandlungsmagie, 89, 203
  Schule (Magier). *Siehe* Arkane Traditionen
Verzauberer, 90
Verzauberung aufteilen (Magier), 90
Verzauberungsmagie, 90, 203
  Schule (Magier). *Siehe Arkane Traditionen*
Vibrierende Handfläche (Mönch), 95
vielseitig (Waffeneigenschaft). Siehe Waffeneigenschaften
Vielseitiger Trickser (Schurke), 107
Vielseitigkeit (Halbelfen), 39
Visionen der Vergangenheit (Kleriker), 82
Visionen von fernen Gefilden (Hexenmeister). Siehe Schauerliche Anrufungen
Vitalität des Unholds (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Volk, 11
  aussuchen, 11, 17
  Volksmerkmal. Siehe Volksmerkmale
  *Siehe auch Volksbeschreibungen*
Volksmerkmale, 11, 17
  Alter, 17
  Attributswertsteigerung, 11, 12, 13, 17
  Bewegungsrate, 17
  Gesinnung, 17
  Größe, 17
  Sprachen, 17
  Volksunterarten, 17
  *Siehe auch Volksbeschreibungen*
Volksheld. *Siehe* Hintergrund
Volksunterarten, siehe Volksmerkmale
vollständige Deckung. Siehe Deckung
Vorbereitenaktion. *Siehe* Aktion
Vorräte sammeln. *Siehe* Reisen
Vorteil, 7, 173


# W


W (Abkürzung). *Siehe* Würfel
Waffe, 14, 146–148, 149
  improvisiert, 147–148
  versilbert, 148
  Tabelle, 149
Waffenbindung (Kämpfer), 74
Waffeneigenschaften, 146–147
Waffenkategorien, 146
waffenloser Schlag. Siehe Nahkampfangriff
Waffe ziehen oder wegstecken. *Siehe* Gegenstände: im Kampf benutzen
wahre Sicht, 185
Wahrnehmung (Fertigkeit). *Siehe* Weisheit
  *Siehe auch* Reisen: Gefahren bemerken
Waldelfen. Siehe Elfen
Waldgnome. *Siehe* Gnome
Waldläufer, 45, 109–113
  schnelle Erschaffung, 110
  Waldläuferarchetyp. *Siehe* Waldläuferarchetypen
  Zauberliste, 209
Waldläuferarchetypen, 113
  Jäger, 113
  Herr der Tiere, 113
Wanderer (Sonderling), 136
Wandler, 89
Wasserpeitsche (Mönch). Siehe Elementare Disziplinen
Weiser. *Siehe* Hintergrund
Weisheit, 12, 178
  Heilkunde, 178
  Mit Tieren umgehen, 178
  Motiv erkennen, 178
  Überlebenskunst, 178
  Wahrnehmung, 178
  Würfe, 178
Weitreichender Ascheangriff (Mönch). Siehe Elementare Disziplinen
Weitreichender Zauber (Zauberer). *Siehe* Metamagie
Welle der Wallenden Erde (Mönch). Siehe Elementare Disziplinen
Welt, 5–6, 8
  *Siehe auch* Existenzebenen: Materielle Ebene
Werkzeuge, 154
Wettstreit. *Siehe* Attributswurf
Widerstandsfähige Beschwörung (Magier), 87
Widerstandskraft des Unholds (Hexenmeister), 66
Wie man dieses Buch verwendet, 6
Wie man spielt. *Siehe* Regeln
Wilde Angriffe (Halborks), 41
Wildelfen. Siehe Elfen
Wilde Magie (Zauberer). Siehe Ursprung der Zauberei
Wilde Sinne (Waldläufer), 112
Wilder Instinkt (Barbar), 49
Wildschwein. *Siehe* Kreaturenspielwerte
Windritt (Mönch). *Siehe* Elementare Disziplinen
Windschritt (Mönch). Siehe Ki
winzig. Siehe Größenkategorien
Wirbelwindangriff (Waldläufer). Siehe Mehrfachangriff
Wirkungsdauer. *Siehe* Zauberwirken
Wissen der Zeitalter (Kleriker). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Kleriker
Wissen-Domäne (Kleriker). *Siehe* Göttliche Domänen
Woge der Wilden Magie (Zauberer), 118
  Tabelle, 119
Wohlwollende Transposition (Magier), 87
Wolf. Siehe Kreaturenspielwerte
Wuchtschaden. *Siehe* Schadensarten
Wurf, 6–7
  *Siehe* auch Attributswurf
Würfel, 6–7
  W2 oder W3, 7
  Hunderterwürfel (W100), 6
  *Siehe* Flächeneffekte
Wurfwaffe (Waffeneigenschaft). Siehe Waffeneigenschaften
Würgeschlange. Siehe Kreaturenspielwerte


# Y


Ysgard. Siehe Existenzebenen


# Z


Zahlen runden, 7
Zauber des Zirkels (Druide), 60
Zauber formen (Magier), 88
Zauber lernen. Siehe jeweilige Zauberwirken-Einträge
Zauber teilen (Waldläufer), 113
Zauber vorbereiten. Siehe Zauberwirken: Kleriker; Druide; Paladin; Magier
  *Siehe auch* Klassenkombinationen
Zauber, 201
Zauberangriffsmodifikator. Siehe jeweilige Zauberwirken-Beschreibungen
Zauberangriffswurf, 205
  *Siehe jeweilige Zauberwirken-Beschreibungen*
Zauberbeschreibungen, 211–289
Zauberbombardement (Zauberer), 118
Zauberbuch (Magier), 85
Zauberdieb (Schurke), 108
Zaubereffekte kombinieren. Siehe Zauberwirken: Effekte kombinieren
Zaubereiauffrischung (Zauberer), 117
Zaubereipunkte (Zauberer). Siehe Quelle der Magie
Zauberplätze erschaffen (Zauberer). Siehe Quelle der Magie
Zauberplätze in Zaubereipunkte umwandeln (Zauberer). Siehe Quelle der Magie
  *Siehe auch* Klassenkombinationen
Zauberer, 45, 114–119
  schnelle Erschaffung, 115
  Ursprung der Zauberei. *Siehe* Ursprung der Zauberei
  Zauberliste, 209
Zauberfokus, 203
  arkan, 150, 151
  druidisch, 150, 151
  heiliges Symbol, 150, 151
  Musikinstrument, 154
Siehe auch Zauberwirken: Barde; Kleriker; Druide; Paladin; Zauberer; Hexenmeister; Magier
Zauberkomponenten. Siehe Zauberwirken: Komponenten
  *Siehe auch* Materialkomponente; verbale Komponente; Gestenkomponente
Zauberlisten, 207–211
Zaubermeisterschaft (Magier), 86
Zauberplätze, 201
  Siehe auch jeweilige Zauberwirken-Beschreibungen
Zauberresistenz (Magier), 87
Zauberrettungswürfe, 205
Zaubertrick, 201
  *Siehe auch* Zauberwirken: Barde; Kleriker; Druide; Kampfarchetyp: Mystischer Ritter, Schurkenarchetyp: Arkaner Betrüger; Zauberer, Hexenmeister; Magier
Zauberwirken, 201–205
  Angriffswürfe, 205
  auf höherem Grad, 201
  Effekte kombinieren, 205
  Flächeneffekte, 204–205
  in Rüstung, 201
  Komponenten, 203
  Reichweite, 202–203
  Rettungswürfe, 205
  Wirkungsdauer, 203–204
  Zeitaufwand, 202
  zielen, 204
  *Siehe auch jeweilige Zauberwirken-Einträge*
Zauber-wirken-Aktion. Siehe Aktion
Zauberwirker, 201
Zeit, 181
  Minute, 181
  Runde, 181, 189
  Tag, 181
  Zug, 189
Zeitaufwand. *Siehe* Zauberwirken
Zeitloser Körper (Druide), 59 (Mönch), 94
zielen, einen Zauber. Siehe Zauberwirken: zielen
Zielwert, 7
  Rüstungsklasse (RK), 7
  Schwierigkeitsgrad (SG), 7
Zirkel des Landes (Druide). *Siehe* Druidenzirkel
Zirkel des Mondes (Druide). *Siehe* Druidenzirkel
Zombie. Siehe Kreaturenspielwerte
Zorn des Sturms (Kleriker), 81
Zorn der Natur (Paladin). *Siehe* Göttliche Macht fokussieren Paladin
Zufluchtsort der Gläubigen (Tempeldiener), 137
Zug. Siehe Zeit
Züge, nehmen, 189–190
  *Siehe auch* Aktion; Bonusaktion; Bewegung
Zunfthandwerker. *Siehe* Hintergrund
Zurückdrängender Strahl (Hexenmeister). *Siehe* Schauerliche Anrufungen
Zusätzlicher Angriff (Barbar), 49 (Barde), 54 (Kämpfer), 71 (Mönch), 93 (Paladin), 100 (Waldläufer), 112
Zustände, 290–292
zwängen, durch einen engen Bereich. Siehe Bewegung
zweihändig (Waffeneigenschaft). Siehe Waffeneigenschaften
Zwerge, 29–31
  Namen, 31
  Volksmerkmale, 31
Zwergisch, 31
  *Siehe auch* Sprachen
Zwergische Rüstungsvertrautheit. (Gebirgszwerge), 31
Zwergische Unverwüstlichkeit, 31
Zwergische Zähigkeit (Hügelzwerge), 31
Zwergisches Kampftraining, 31
Zylinder. *Siehe* Flächeneffekte




DUNGEONS & DRAGONS

CHARAKTERNAME

KLASSE & STUFE | HINTERGRUND | NAME DES SPIELERS

VOLK | GESINNUNG | ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

GESCHICK-LICHKEIT

KONSTITUTION

INTELLIGENZ

WEISHEIT

CHARISMA

INSPIRATION

ÜBUNGSBONUS

- ○ ____ Stärke
- ○ ____ Geschicklichkeit
- ○ ____ Konstitution
- ○ ____ Intelligenz
- ○ ____ Weisheit
- ○ ____ Charisma

RETTUNGSWÜRFE

- ○ ____ Akrobatik (Ges)
- ○ ____ Arkane Kunde (Int)
- ○ ____ Athlektik (Str)
- ○ ____ Auftreten (Cha)
- ○ ____ Einschüchtern (Cha)
- ○ ____ Fingerfertigkeit (Ges)
- ○ ____ Geschichte (Int)
- ○ ____ Heilkunde (Wei)
- ○ ____ Heimlichkeit (Ges)
- ○ ____ Mit Tieren umgehen (Wei)
- ○ ____ Motiv erkennen (Wei)
- ○ ____ Nachforschungen (Int)
- ○ ____ Naturkunde (Int)
- ○ ____ Religion (Int)
- ○ ____ Täuschen (Cha)
- ○ ____ Überlebenskunst (Wei)
- ○ ____ Überzeugen (Cha)
- ○ ____ Wahrnehmung (Wei)

FERTIGKEITEN

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

WEITERE ÜBUNG UND SPRACHEN

RÜSTUNGS-KLASSE

INITIATIVE

BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunkte Maximum _____

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt _____

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

IDEALE

BINDUNGEN

MAKEL

| NAME | BONUS | SCHADEN/ART |
|---|---|---|

ANGRIFFE UND ZAUBERWIRKEN

KM

SM

EM

GM

PM

AUSRÜSTUNG

MERKMALE

TM & © 2020 Wizards of the Coast LLC. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden

CHARAKTERNAME

| ALTER | GRÖSSE | GEWICHT |
|---|---|---|
| AUGENFARBE | HAUTFARBE | HAARFARBE |

NAME

SYMBOL

AUSSEHEN

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

WEITERE MERKMALE

HINTERGRUNDGESCHICHTE

SCHÄTZE

TM & © 2020 Wizards of the Coast LLC. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

ZAUBER-RETTUNGSWURF-SG

ZAUBER-ANGRIFFSBONUS

## 0 ZAUBERTRICKS

## 1

ZAUBER-GRAD | ZAUBERPLÄTZE GESAMT | VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

VORBEREITET | NAME DES ZAUBERS

## 2

## 3

## 4

## 5

## 6

## 7

## 8

## 9

TM & © 2020 Wizards of the Coast LLC. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden



# Wie geht es nun weiter?

Nachdem du nun in die Tiefen der Charaktererschaffung eingetaucht bist, ist es an der Zeit, über deine nächsten Schritte nachzudenken. Das Beste an D&D ist das Spielen des Spiels, nicht das Erfinden von Charakteren (obwohl das auch Spaß macht).

Das Einsteigerset ist ein guter nächster Schritt, wenn du dich als Spielleiter versuchen und deine Freunde ins Spiel einführen möchtest. Falls du keine Spielleiter kennst, probiere es doch einfach selbst. Das Einsteigerset ist der beste Weg, um deine Reise zu beginnen.

Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschreibt die wichtigsten Monster im Multiversum von Dungeons & Dragons.

Das *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* ist das ultimative Buch des Spielleiterwissens. Hier findest du magische Gegenstände, Optionalregeln und Richtlinien, nach denen du alles von einem einfachen Gewölbe bis hin zu einem ganzen Kosmos für deine Kampagne erschaffen kannst.

Jedes Jahr erscheinen neue D&D-Abenteuerkampagnen, Ausbaubücher und Quellenbücher. Schon jetzt ist eine Vielzahl dieser Bücher auch in deutscher Sprache erhältlich. Diese Szenarien und Kampagnen, Ausbau- und Quellenbücher sind die perfekte Möglichkeit, ein D&D-Spiel zu leiten, ohne einen Haufen Arbeit zu haben.

Erweckt euer Spiel zum Leben mit einer Auswahl von Zusatzmaterial, wie hochwertige Kartensets, digitale Werkzeuge für Spieler und Spielleiter bis hin zu Accessoires wie Miniaturen, Vinylmatten, Kampagnenkarten, Kleidung und vieles mehr.

Es ist nicht immer möglich, eine regelmäßige Spielgruppe zu versammeln. In solchen Situationen stellen die Brettspiele von Dungeons & Dragons eine ideale Spielerfahrung dar. Ihr könnt auch eine Vielzahl digitaler Spiele ausprobieren, welche die D&D-Erfahrung auf Mac, PC, Tablets und mobile Geräte übertragen.

Lasst euer D&D-Spiel eine Stufe aufsteigen, indem ihr **DungeonsandDragons.com** besucht und euch anschaut, was wir für Dungeons & Dragons anbieten.

# Wappnet euch fürs Abenteuer

Das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* ist das essentielle Nachschlagewerk für jeden Spieler von Dungeons & Dragons. Es enthält Regeln zur Erschaffung und Entwicklung von Charakteren, Hintergründe und Fertigkeiten, Erforschung und Kampf, Ausrüstung, Zauber und vieles mehr.

Verwende dieses Buch, um spannende Charaktere mit den ikonischsten aller Völker und Klassen aus D&D zu erschaffen.

Dungeons & Dragons ist euer Einstieg in eine Welt der Abenteuer. Erkundet uralte Ruinen und tödliche Kerker. Kämpft gegen Monster, während ihr nach legendären Schätzen sucht. Sammelt Erfahrung und Macht, während ihr mit euren Gefährten durch unerforschte Lande zieht.

Die Welt braucht Helden.
Werdet ihr dem Ruf folgen?

---

Wenn ihr bereit seid für weitere aufregende Inhalte , dann erweitert eure Abenteuer mit dem *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* und dem *Monster Manual (Monsterhandbuch)* der 5. Edition von Dungeons & Dragons.



DungeonsandDragons.com







11. überarbeitete Auflage

ISBN: 978-1-94562-531-2

9 781945 625312

Artikelnummer: 73601-G
Gedruckt in Litauen

€50.00