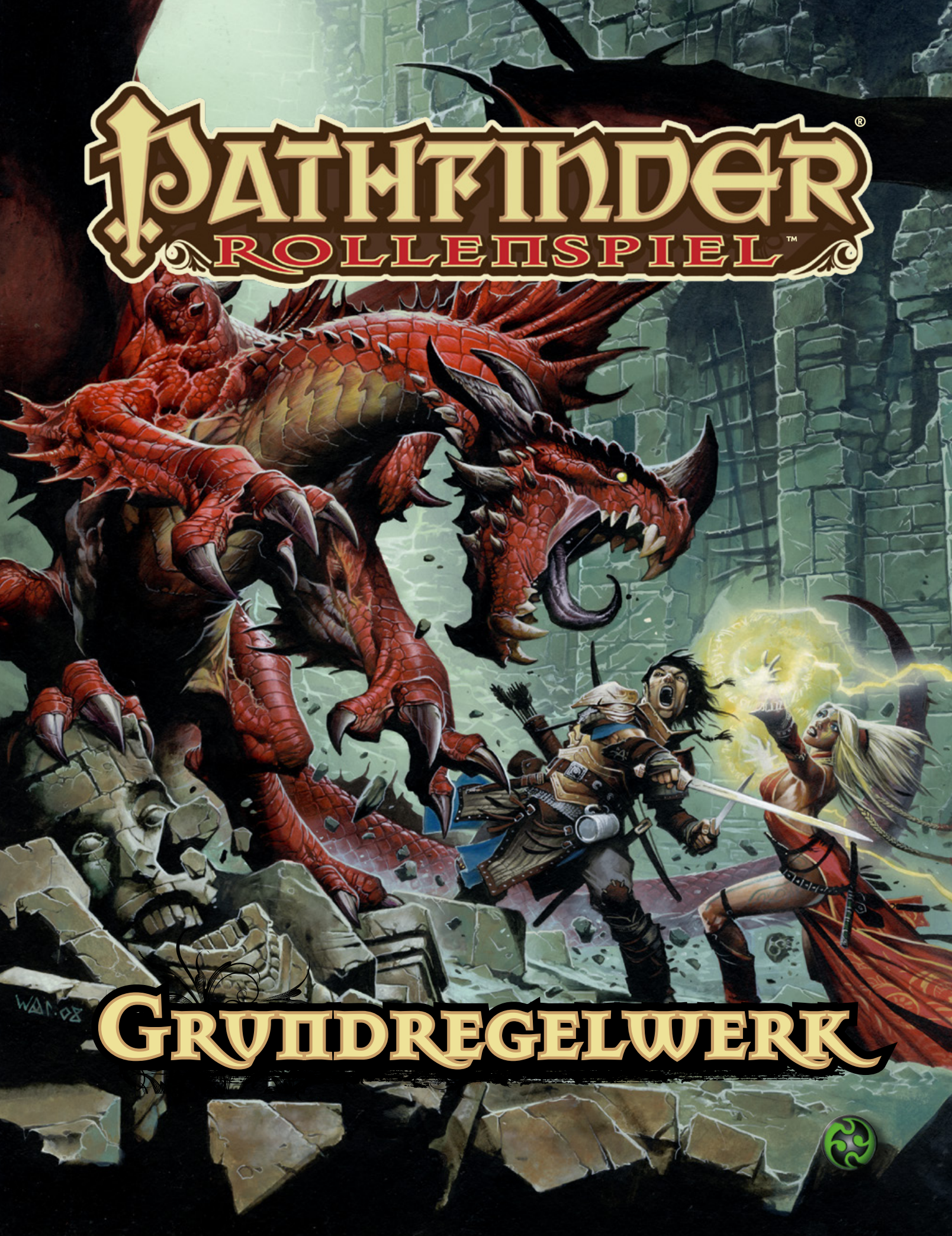
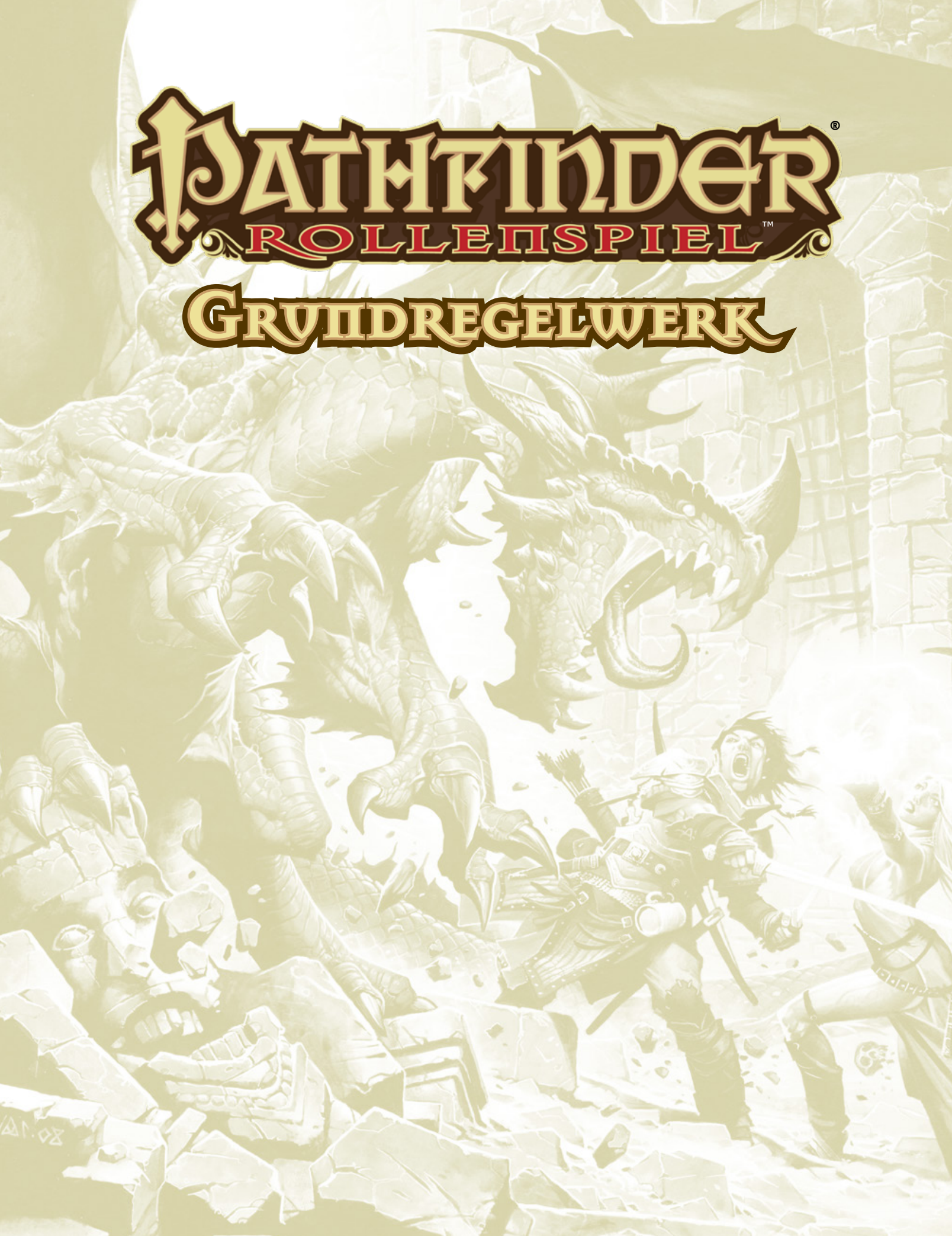
Pathfinder® Rollenspiel™



Grundregelwerk

Pathfinder® Rollenspiel

Grundregelwerk



Pathfinder® Rollenspiel™ Grundregelwerk

Impressum

Lead Designer: Jason Bulmahn
Design Consultant: Monte Cook
Additional Design: James Jacobs, Sean K Reynolds, and F. Wesley Schneider
Additional Contributions: Tim Connors, Elizabeth Courts, Adam Daigle, David A. Eitelbach, Greg Oppedisano, and Hank Woon

Cover Artist: Wayne Reynolds
Interior Artists: Abrar Ajmal, Concept Art House, Vincent Dutrait, Jason Engle, Andrew Hou, Imaginary Friends, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Sarah Stone, Franz Vohwinkel, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Svetlin Velinov, Kevin Yan, Kieran Yanner, and Serdar Yildiz

Editor-in-Chief: James Jacobs
Editing and Development: Christopher Carey, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, James L. Sutter, and Vic Wertz
Editorial Assistance: Jeffrey Alvarez and F. Wesley Schneider
Editorial Interns: David A. Eitelbach and Hank Woon
Art Director: Sarah E. Robinson
Senior Art Director: James Davis

Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez
Corporate Accountant: Dave Erickson
Director of Sales: Pierce Watters
Sales Manager: Christopher Self
Technical Director: Vic Wertz
Events Manager: Joshua J. Frost

Special Thanks: The Paizo Customer Service and Warehouse Teams, Ryan Dancey, Clark Peterson, and the proud participants of the Open Gaming Movement.

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe: Björn Arnold, Peter Basedau, Friederike Fuß, Tom Ganz, Patric Götz, Günther Kronenberg, Sascha Hoppenrath, Mark Lambe, Oliver Nick, Stefan Radermacher, Christopher Sadlowski, Ralph Schäfer, Ulrich-Alexander Schmidt, Mario Schmiedel, Ingo Schulze, Oliver von Spreckelsen, Frank Übe, Mario Truant
Vielen Dank für die vielen Hinweise der deutschsprachigen Pathfinder-Community!

Layout der deutschen Ausgabe: Matthias Schäfer, Christine Schmidt-Schoolmann, Mario Truant

Dieses Spiel ist Gary Gygax und Dave Arneson gewidmet.

Basierend auf den ursprünglichen Rollenspielregeln, die von Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt wurden, und inspiriert durch die dritte Edition des Spiels, die von Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison entwickelt wurde.

Dieses Spiel wäre nicht möglich gewesen ohne die Leidenschaft und das Engagement, die Tausende von Spielern in die Testphase und Entwicklung gesteckt haben. Ein Dankeschön an alle für die Zeit und die Mühen, die ihr investiert habt.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50001PDF
Sechste, überarbeitete Auflage

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
www.paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)
Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.
Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.
Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, and Pathfinder Companion are trademarks of Paizo Inc. © 2015 Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

INHALTSVERZEICHNIS

Kapitel 1: Auf geht's 6
- Wie benutze ich dieses Buch? 9
- Allgemeine Begriffe 11
- Wie läuft das Spiel ab? 13
- Wie erschaffe ich einen Charakter .. 14
- Attríbutswerte 15

Kapitel 2: Völker 18
- Elfen 21
- Gnome 22
- Halb-Elfen 23
- Halb-Orks 24
- Halblinge 25
- Menschen 26
- Zwerge 27

Kapitel 3: Klassen 28
- Charakterentwicklung 30
- Barbar 31
- Barde 34
- Druide 38
- Hexenmeister 44
- Kämpfer 52
- Kleriker 53
- Magier 63
- Mönch 69
- Paladin 73
- Schurke 77
- Waldläufer 80

Kapitel 4: Fertigkeiten 84
- Fertigkeiten erwerben 86
- Beschreibung der Fertigkeiten 87

Kapitel 5: Talente 110
- Voraussetzungen 112
- Talentarten 112
- Talentbeschreibungen 113

Kapitel 6: Ausrüstung 138
- Vermögen und Geld 140
- Waffen 140
- Rüstungen 149
- Besondere Materialien 153
- Güter und Dienstleistungen 155

Kapitel 7: Weitere Regeln ... 164
- Gesinnung 166
- Wichtige Angaben 168
- Bewegung 170
- Erkundung 172

Kapitel 8: Kampf 176
- Ablauf eines Kampfes 178
- Die Grundregeln des Kampfes 178
- Aktionen im Kampf 181
- Verletzung und Tod 189
- Bewegung, Position und Distanz .. 192
- Kampfmodifikatoren 195
- Besondere Angriffe 197
- Besondere Initiative-Aktionen 203

Kapitel 9: Magie 204
- Zauber wirken 206
- Zauberbeschreibungen 209
- Arkane Zauber 218
- Göttliche Zauber 220

Kapitel 10: Zauber 222
- Zauberlisten 224
- Zauberbeschreibungen 241

Kapitel 11: Prestigeklassen ... 372
- Arkaner Bogenschütze 374
- Arkaner Betrüger 376
- Assassine 378
- Drachenjünger 380
- Duellant 382
- Kundschafter-Chronist 384
- Mystischer Ritter 386
- Mystischer Theurg 388
- Schattentänzer 389
- Wissenshüter 392

Kapitel 12: Spielleiten 394
- Das Entwickeln einer Kampagne .. 396
- Eigene Abenteuer entwickeln 396
- Vorbereitungen 401
- Die Spielsitzung 402
- Tipps für deine Kampagne 403
- Das Ende einer Kampagne 405

Kapitel 13: Die Umgebung .. 409
- Gewölbe 410
- Fallen 416
- Beispielfallen 420
- Wildnis 424
- Stadtabenteuer 433
- Wetter 437
- Die Ebenen 440
- Umwelt (Regeln) 441

Kapitel 14: NSC erschaffen .. 446
- Adept 448
- Adeliger 449
- Bürgerlicher 449
- Experte 450
- Krieger 450
- NSC erschaffen 450

Kapitel 15: Magische Gegenstände 456
- Magische Gegenstände benutzen 458
- Am Körper getragene magische Gegenstände 459
- Rettungswürfe gegen die Kräfte magischerGegenstände 459
- Magische Gegenstände beschädigen 459
- Magische Gegenstände kaufen .. 460
- Beschreibungen magischer Gegenstände 460
- Rüstungen 462
- Waffen 467
- Tränke 477
- Ringe 477
- Zauberzepter 483
- Schriftrollen 489
- Zauberstecken 490
- Zauberstäbe 495
- Wundersame Gegenstände 495
- Intelligente Gegenstände 530
- Verfluchte Gegenstände 533
- Artefakte 542
- Magische Gegenstände erschaffen 548

Anhang 1: Besondere Fähigkeiten 554
Anhang 2: Zustände 565
Anhang 3: Buchempfehlungen 568
Anhang 4: Spielmaterialien 569
Open Game License 569
Charakterbogen 570
Index 572

Im Jahr 1997 fing alles an. Steve Winter, Creative Director bei TSR, sagte einigen von uns Entwicklern und Autoren, dass wir uns mal Gedanken zu einer neuen Edition des beliebtesten Rollenspiels der Welt machen sollten. Fast drei Jahre lang arbeiteten wir daraufhin im Team an neuen Regeln, die auf den Grundlagen basierten, welche vor damals 25 Jahren entstanden war. Und als die Dritte Edition dann 2000 erschien, brach eine neue Ära an. Einige Jahre später wurden die Regeln noch einmal von einem anderen Team erweitert und die Edition 3.5 entstand.

Heute ist es *Pathfinder*, das diese Tradition fortführt und sich als nächsten Schritt dieser Entwicklung begreift. Das mag unpassend, kontrovers, ja sogar ein wenig blasphemisch klingen, entspricht aber der Wahrheit. *Pathfinder* beruht auf den Grundgedanken, welche auf der langen Geschichte dieses Rollenspiels basieren, und bietet dabei gleichzeitig etwas Neues und Frisches an.

Es ist seinen Wurzeln treu, auch wenn diese – in gewisser Weise – nur ausgeliehen sind.

Jason Buhlman, der Entwickler von *Pathfinder*, hat beim Entwerfen der neuen Spielmechanismen wirklich wunderbare Arbeit geleistet, konnte aber auch darauf vertrauen, dass er ein wirklich gutes Rollenspiel vor sich hatte, auf dem er aufbauen konnte. Um nicht ganz von vorne beginnen zu müssen und auch nicht um die ganzen zahllosen Fans zu vergraulen, die in den letzten 35 Jahren ebenso zahllose Stunden in ihr Hobby investiert hatten, hatte er zu Beginn nicht alles über den Haufen geworfen. Vielmehr wollte er ihnen die Möglichkeit geben, auf dem aufzubauen, was sie schon erschaffen, gespielt und gelesen hatten. Er wollte ihnen nichts wegnehmen, sondern ihnen etwas geben.

So ist denn auch eine der besten Seiten an *Pathfinder*, dass du all die Bücher und Magazine, die du schon hast, nicht „konvertieren“ musst. Du denkst an dieses Regal voll großartiger Abenteuer und Quellenbücher? Keine Sorge, das alles kannst du für *Pathfinder* immer noch benutzen. Um ehrlich zu sein, war es genau dieser Punkt, der mich davon überzeugt hat, an *Pathfinder* mitzuarbeiten. Ich wollte auf gar keinen Fall, dass all die großartigen Ideen, die bereits veröffentlicht worden waren, einfach unter den Teppich gekehrt wurden.

Dabei war meine Rolle als „Entwicklungsberater“ eher eine kleine. *Pathfinder* ist auf jeden Fall Jasons Baby. Offiziell war ich dafür zuständig, das Material gegenzulesen und mein Feedback zu geben, meistens habe ich aber mit Jason geplaudert und ihm erzählt, wie das damals während der Entwicklung der 3. Edition lief. Er hielt es durchaus für wichtig zu wissen, warum wir die Dinge gemacht hatten, wie wir es eben getan haben. Was hatten wir uns bei den Talenten zur Erschaffung magischer Gegenstände gedacht? Hatten wir je darüber nachgedacht, das Erfahrungspunktesystem anders zu gestalten? Wie entstand die Tabelle zu Schätzen pro Begegnung? Und so weiter und so fort.

Es war eine interessante Zeit. Manchmal habe ich zwar das Gefühl, in Foren, Interviews und auf Conventions schon alles zur 3. Edition gesagt zu haben, was es zu sagen gibt, doch Jason schaffte es immer wieder, Fragen zu stellen, die mir noch

niemand gestellt hatte. Gemeinsam haben wir das Rollenspiel auf Herz und Nieren geprüft, was meiner Meinung nach sehr wichtig ist, bevor man sich daran macht, Änderungen vorzunehmen. Du musst wissen, woher du kommst, bevor du dich entscheiden kannst, wo es hingehen soll. Und das gilt vor allem, wenn du dich an Regeln heranwagst, die so unverwüstlich und eng miteinander verwoben sind, wie die der 3. Edition. Sie sind extrem komplex. Änderst du nur eine Kleinigkeit, kann es sein, dass du damit auch andere Dinge am Spiel veränderst, von denen du nie erwartet hättest, dass sie in einem Zusammenhang stehen. Als wir das Spiel in seine Einzelteile zerlegten, kamen uns so einige interessante neue Ideen. Jason benutzte diese als Sprungbrett und machte sich dann ganz alleine an die harte Arbeit, während ich mich zurücklehnen und nur voller Ehrfurcht und auch Begeisterung zusehen konnte, wie die Testphase ihren Lauf nahm und die Preview-Versionen des Spiels erschienen.

Pathfinder bietet eine Menge cooler neuer Möglichkeiten, um Charaktere zu gestalten; beispielsweise besitzen Schurken nun spezielle Tricks und Hexenmeister Blutlinienkräfte. Außerdem wurden einige Dinge behoben, die sich in den letzten Jahren immer wieder als problematisch herausgestellt hatten. So wurden zum Beispiel alle Zauber, die dich in etwas anderes verwandeln, umgestaltet. Ringkämpfe wurden vereinfacht und sind nun etwas ausgeglichener. Doch trotz dieser Änderungen ist dies immer noch das Rollenspiel, das ihr alle schon so lange in euer Herz geschlossen habt, auch wenn es damals anders hieß.

Ich vertraue fest darauf, dass die Leute bei Paizo würdige Nachfolger abgeben. Sie respektieren die Vergangenheit des Spiels genauso wie seine Zukunft. Sie verstehen die Tradition. Es war mir eine ganz besondere Freude, auch eine kleine Rolle bei der Entwicklung von *Pathfinder* spielen zu dürfen. Was ihr jetzt in den Händen haltet, ist ein wirklich großartiges Rollenspiel, das euch ohne Zweifel viele Stunden lang Freude bereiten wird.

Viel Spaß,

Monte Cook

DAS ABENTEUER WARTET!

Willkommen in einer Welt, in der edle Krieger mit schrecklichen Drachen kämpfen und mächtige Magier längst vergessene Grüfte erkunden. Willkommen in einer Fantasy-Welt, die von geheimnisvollen Elfen und wilden Orks, weisen Zwergen und gewitzten Gnomen bevölkert ist. In diesem Rollenspiel kann dein Charakter ein Schwertmeister werden, der kein Duell verliert, oder er wird ein talentierter Dieb, der selbst dem König noch die Krone vom Kopf stibitzen kann. Du kannst fromme Kleriker spielen, welche die Macht der Götter nutzen, oder als rätselhafter Hexenmeister die Geheimnisse der Magie ergründen. Diese Welt will erkundet werden und deine Handlungen werden einen entscheidenden Einfluss darauf haben, wie ihre Geschichte verlaufen wird. Wer wird den König aus den Klauen eines mächtigen Vampirs retten? Wer wird die rachsüchtigen Riesen vertreiben, die aus den Bergen gekommen sind, um das Volk zu versklaven? Diese Geschichten sind es, die darauf warten, dass dein Charakter die Bühne betritt und die Hauptrolle übernimmt. Du brauchst nur dieses Regelwerk, ein paar Freunde und eine handvoll Würfel und deine epische Queste kann beginnen.

Zu Beginn war *Pathfinder* kein eigenständiges Rollenspiel. Seinen Anfang nahm es vielmehr als eine Reihe von Hausregeln für Version 3.5 des ältesten Rollenspiels der Welt. Als im Herbst 2007 bekannt wurde, dass es eine neue Edition dieses Rollenspiels geben sollte, war klar, dass es einige Spieler geben würde, die lieber mit den alten Regeln weiterspielen wollen. Klar war aber auch, dass diese Spieler gerne ein paar Updates für die Regeln hätten, um das Spiel leichter handhaben zu können und unterhaltsamer zu gestalten. Als wir mit der Entwicklung von *Pathfinder* begannen, hatte ich von Anfang an das Ziel vor Augen, die Kompatibilität mit den alten Produkten zu erhalten. Aber ich wollte auch sicherstellen, dass all die Klassen, Völker und anderen Spielelemente ausgeglichen und gut zu spielen wären. Mit anderen Worten wollte ich all die großartigen und einzigartigen Bestandteile des Rollenspiels erhalten und zugleich umständliche Regeln verbessern, welche den Spielfluss störten und mehr als eine hitzige Diskussion ausgelöst haben.

Je mehr wir veränderten, desto klarer wurde, dass das Ergebnis unserer Arbeit nicht einfach nur ein Update sondern ein ausgewachsenes neues Regelwerk sein würde. *Pathfinder* ist daher mit den 3.5-Regeln kompatibel, kann aber auch ohne irgendwelche anderen Bücher gespielt werden. In den kommenden Monaten werden einige brandneue Produkte veröffentlicht, die diese Regeln explizit nutzen. Diese werden sowohl von Paizo als auch anderen Verlagen herausgebracht, die mit der *Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License* arbeiten. Diese Lizenz erlaubt es Verlagen, ein spezielles Logo zu benutzen, das angibt, dass ihre Veröffentlichung mit den *Pathfinder*-Regeln funktioniert.

Ein bereits bestehendes, erfolgreiches Spiel zu verbessern, ist keine einfache Aufgabe. Und um dieses hehre Ziel zu erreichen, haben wir uns an die Fans der Edition 3.5 gewandt, von denen einige dieses Rollespiel bereits seit über acht Jahren spielen. Seit dem Frühjahr 2008 haben unsere Regeln eine der strengsten und extensivsten Testphasen durchlaufen, die es je in der Geschichte des Rollenspiels gab. Mehr als 50.000 Spieler haben sich die Regeln heruntergeladen und ausprobiert. Mit der Zeit entstanden Testversionen und die endgültige Version des Regelwerks, die ihr nun in den Händen haltet. Wir machten so manch einen Fehler und es gab mehr als eine wütende Diskussion, im Endeffekt aber glaube ich, dass das Ergebnis ein besseres Spiel ist. Ohne die Leidenschaft und die Inspiration, welche unsere Tester beigetragen haben, wäre dies nicht das Spiel, das es jetzt ist. Vielen Dank euch allen.

Dieses Spiel gehört euch und allen Fans des Fantasy-Rollenspiels. Ich hoffe, ihr werdet die Regeln einfach und gut finden und immer noch der Tiefe und Vielfalt begegnen, welche man von einem Fantasy-Rollenspiel erwarten kann.

Eine Welt voller Abenteuer erwartet euch. Es ist eine Welt, die mutige und mächtige Helden braucht. Zahllose andere kamen vor euch, aber ihre Zeit ist nun vorbei. Nun seid ihr an der Reihe.

Jason Bulmahn
Lead Designer

1 Auf geht's

Der Drache brüllte triumphierend, als Valeros im Schnee zusammenbrach. Blut schoss aus seiner schrecklichen Bauchwunde. Kyra eilte herbei und betete, dass es nicht schon zu spät war, sein Leben zu retten.

„Ich werde das Biest aufhalten“, schrie Seoni, während sie auf den Drachen zuschritt und ihr Zauberstab von schützenden Flammen eingehüllt wurde. Merisiel warf einen Blick auf das gigantische Ungetüm, dann auf die zerbrechliche Hexenmeisterin und schüttelte traurig den Kopf.

Das Abenteuer hatte gerade erst begonnen und ging man von diesem Kampf aus, war ihre Bezahlung bei Weitem nicht hoch genug.

Pathfinder ist ein Fantasy-Rollenspiel, in welchem die Spieler die Rollen von Helden übernehmen, die zusammen eine Gruppe bilden und ausziehen, um gefährliche Abenteuer zu erleben. Der Spielleiter (SL) ist derjenige, der ihnen dabei hilft, ihre Geschichte zu erzählen, derjenige, der entscheidet, welchen Gefahren die Spielercharaktere (SC) begegnen und welche Belohnungen sie ernten werden, wenn ihre Queste erfolgreich ist. Stell es dir als kooperatives Erzählspiel vor, bei dem die Spieler die Rollen der Protagonisten übernehmen und der Spielleiter die des Erzählers, der den Rest der Welt kontrolliert.

Bist du ein Spieler, triffst du die Entscheidungen für deinen Charakter. Du entscheidest, welche Fähigkeiten er beherrschen und welche Waffen er tragen soll. Einen Charakter zu spielen, bedeutet jedoch viel mehr, als einfach nur den Regeln in diesem Buch zu folgen. Dein Charakter muss eine Persönlichkeit haben. Ist er ein edler Ritter, der auszieht, um sich dem Bösen entgegen zu stellen, oder ist er ein hinterhältiger Schurke, der sich mehr um Gold als um Ruhm schert? Die Entscheidung liegt bei dir.

Bist du der Spielleiter, kontrollierst du die Welt, welche deine Spieler erkunden. Du musst sie zum Leben erwecken und den Charakteren faire und aufregende Begegnungen verschaffen. Angefangen beim örtlichen Handelsfürsten bis hin zum wütenden Drachen kontrollierst du all jene Charaktere, die nicht von den Spielern übernommen werden. In den *Abenteuerpfaden*, den *Pathfinder*-Modulen und den Almanachen von Paizo findest du alles, was du brauchst, um eine Kampagne zu leiten, oder du denkst dir deine eigenen Abenteuer aus, indem du die Regeln in diesem Buch und die Kreaturen aus dem *Pathfinder Monsterhandbuch* verwendest.

Was du brauchst: Neben diesem Buch brauchst du noch einige Würfel, um *Pathfinder* spielen zu können. Die Würfel, die man normalerweise bei Brettspielen verwendet, sind meist sechsseitig, hier jedoch benötigst du Würfel mit vier Seiten, mit sechs, mit acht, mit zehn, mit zwölf und mit zwanzig Seiten. Die kannst du bei deinem örtlichen Spielehändler oder online auf **paizo.com** erwerben.

Als Spieler brauchst du außerdem einen Charakterbogen (dieser befindet sich am Ende dieses Buchs und kann kopiert werden) und sollte dein Spielleiter Bodenpläne bei seinen Abenteuern verwenden, benötigst du zudem noch eine kleine Figur, welche deinen Charakter darstellt.

Diese Figuren, bzw. Miniaturen, kannst du ebenfalls in den meisten Spieleläden finden. Es gibt sie in den verschiedensten Ausführungen, so dass du wahrscheinlich auch eine findest, welche deinen Charakter relativ genau abbildet.

Bist du hingegen der Spielleiter deiner Runde, brauchst du eine Ausgabe des *Pathfinder Monsterhandbuchs*, in dem sich die Regeln für alle möglichen Monster befinden – angefangen bei gewaltigen Drachen bis hin zu niederen Goblins. Viele dieser Monster kannst du einsetzen, um sie gegen die Spieler kämpfen zu lassen, während andere wichtige Informanten oder gar mächtige Verbündete werden können. Manche treten vielleicht sogar der Gruppe bei und einer deiner Spieler übernimmt die Rolle eines monströsen Charakters. Außerdem brauchst du dein eigenes Würfelset und irgendeinen Sichtschutz, um all deine Notizen, Karten und Würfelergebnisse vor den Augen deiner Spieler zu verbergen. Du solltest zwar ehrlich sein, was die Resultate deiner Würfe angeht, aber manchmal verrät es den Charakteren möglicherweise zuviel, wenn du offen würfelst. Der Kampf kann bei *Pathfinder* auf zwei Arten abgehandelt werden. Entweder beschreibst du den Spielern die Situation und gibst ihnen die Möglichkeit, auf Basis dieser Beschreibung zu agieren, oder du zeichnest die Situation auf oder benutzt spezielle Bodenpläne, so dass die Spieler ihre Miniaturen verwenden können, um ihre Position im Kampf anzugeben. Beide Möglichkeiten haben ihre Vorteile, nutzt du jedoch die letztere, brauchst du einen Bodenplan, wie etwa den von Paizo, und Miniaturen für die Monster und andere Gegner. Auch die kannst du bei deinem örtlichen Spielehändler oder online auf **paizo.com** finden.

Spielen: Wenn ihr *Pathfinder* spielt, beschreibt der Spielleiter die Ereignisse in der Spielwelt und die Spieler beschreiben der Reihe nach, wie ihre Charaktere auf diese Ereignisse reagieren. Im Gegensatz aber zu normalen Geschichten stehen die Handlungen der Spieler und der Charaktere, die vom Spielleiter kontrolliert werden (so genannte Nicht-Spielercharaktere, kurz NSC), nicht fest. Bei den meisten Handlungen musst du würfeln, um zu ermitteln, ob sie erfolgreich waren oder nicht, und manche Aktionen sind eben schwieriger als andere. Jeder Charakter hat Stärken und Schwächen, so dass er zum Beispiel Boni aufgrund seiner Fertigkeiten und Fähigkeiten erhält.

Immer wenn ein Wurf erforderlich ist, wird dies mit „W#“ angegeben. Das „#“ stellt die Anzahl an Seiten dar, die der Würfel haben muss, mit dem du würfelst. Wenn du mehrere Würfel derselben Art würfeln musst, wird dies durch eine Zahl vor dem „W“ angegeben. Nehmen wir an, du sollst 4W6 würfeln, dann würfelst du vier sechsseitige Würfel und addierst die Ergebnisse. Manchmal steht hinter dieser Angabe eine Zahl mit einem + oder einem -. Du musst diese Zahl dann von dem Gesamtergebnis (nicht von jedem einzelnen Wurf) abziehen oder sie auf dieses addieren. Bei den meisten Würfen in diesem Spiel wird ein W20 benutzt und es gelten Modifikatoren, welche auf den Fertigkeiten und den Fähigkeiten und der gegebenen Situation basieren. Im Allgemeinen ist es besser, hoch zu würfeln. Prozentwürfe sind ein Sonderfall, sie werden mit „W%“ angegeben. Um eine zufällig ermittelte Zahl in diesem Spektrum zu erwürfeln, kannst du zwei verschiedenfarbige, zehnseitige Würfel benutzen (2W10). Eine der beiden Farben repräsentiert die Zehnerstelle. Würfle mit beiden Würfeln, Wenn der Würfel, der die Zehnerstelle angibt, eine „4“ zeigt und der andere eine „2“, hast du eine 42 gewürfelt. Zeigt der Würfel für die Zehnerstelle eine null, liegt das Ergebnis zwischen 1 und 9 oder bei 100, wenn beide Würfel eine Null zeigen. Manche W10 sind auch mit den Zahlen „10“, „20“, „30“ und so weiter bedruckt, um den Prozentwurf einfacher zu gestalten. Solange nichts anderes beim Runden angegeben wird, musst du immer abrunden.

Wenn dein Charakter dann auf Abenteuer auszieht, wird er Gold, magische Gegenstände und Erfahrungspunkte sammeln. Mit dem Geld kann er sich bessere Ausrüstung kaufen, während magische Gegenstände mächtige Fähigkeiten besitzen, die deinen Charakter verbessern. Erfahrungspunkte werden für das Überwinden von Herausforderungen verliehen und für das Abschließen einer großen Storyline. Wenn dein Charakter genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, steigt er eine Stufe auf und erhält neue Kräfte und Fähigkeiten, die ihm dabei helfen, noch größere Herausforderungen zu meistern. Während ein Charakter der 1. Stufe sich darum bemüht, die Tochter eines Bauern vor wüsten Goblins zu retten, braucht man schon einen Helden der 20. Stufe, um einen schrecklichen Roten Drachen zu besiegen. Die

Aufgabe des Spielleiters besteht nun darin, den Charakteren Herausforderungen zu bieten, die zwar fordernd sind, aber nicht so tödlich, dass es keine Chance auf Erfolg gibt. Weitere Informationen zu den Aufgaben eines Spielleiters findest du in Kapitel 12.

Am Allerwichtigsten ist aber, dass ihr euren Spaß habt. *Pathfinder* soll sowohl dem Spielleiter als auch den Charakteren Spaß machen – es soll eine aufregende und lohnende Erfahrung sein. Das Abenteuer erwartet euch!

Die Allerwichtigste Regel

Die Regeln in diesem Buch sind dazu da, die Charaktere und die Welt zum Leben zu erwecken. Sie sind so gestaltet, dass sie leicht zu handhaben sind und eine aufregende Spielerfahrung gewährleisten können. Es kann aber sein, dass manche von ihnen nicht zu dem Spielstil passen, welchen du und deine Gruppe bevorzugen. Vergiss nie, dass diese Regeln dir gehören. Du kannst sie ändern, um sie deinen Bedürfnissen anzupassen. Die meisten Spielleiter haben eine Reihe von „Hausregeln", die sie anwenden. Der Spielleiter und die Spieler sollten solche Regeländerungen aber immer gemeinsam besprechen, damit jeder versteht, wie sie sich auf das Spiel auswirken werden. Der Spielleiter hat zwar das letzte Wort bei den Regeln, *Pathfinder* soll aber eine Gemeinschaftserfahrung sein und jeder sollte seine Ideen beitragen dürfen, wenn über eine Regel diskutiert wird.

Wie benutze ich dieses Buch?

Dieses Buch ist in 15 Kapitel und mehrere Anhänge eingeteilt. Kapitel 1 bis 11 beinhalten alle Regeln, die nötig sind, um Charaktere zu erschaffen und zu spielen. Kapitel 12 bis 15 beinhalten Informationen für den Spielleiter, die ihm bei seiner Aufgabe helfen sollen. Als Spieler brauchst du die Informationen aus diesen letzten Kapiteln nur sehr selten. Im Folgenden nun ein Überblick, was dich in diesem Buch erwartet.

Kapitel 1 (Auf geht's): In diesem Kapitel werden die Grundlagen von *Pathfinder* vorgestellt – es wird erklärt, wie du dich in diesem Buch zurecht findest, wie du Spielercharaktere (SC) erstellst und wie du deren Attributswerte ermittelst. Attributswerte sind die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters, die eine Vorstellung davon vermitteln, welche Möglichkeiten in dieser Figur schlummern.

Kapitel 2 (Völker): Bei *Pathfinder* gibt es sieben Völker, welche den Großteil der Einwohner der Spielwelt ausmachen. Es sind: Elfen, Zwerge Gnome, Halb-Elfen, Halb-Orks, Halblinge und Menschen. In diesem Kapitel werden alle Regeln abgedeckt, damit du Vertreter dieser Völker spielen kannst. Wenn du einen SC erschaffst, solltest du dir ein Volk aus diesem Kapitel aussuchen.

Kapitel 3 (Klassen): Es gibt elf Grundklassen bei *Pathfinder*. Die Klasse entspricht in gewisser Weise dem Beruf eines

Charakters und verleiht ihm eine Reihe besonderer Fähigkeiten. Außerdem werden durch die Klasse eine Menge anderer Werte deines Charakters festgelegt – seine Trefferpunkte, seine Rettungswurfboni, seine Fertigkeitsränge und mit welchen Waffen und Rüstungen er gut umgehen kann. Des Weiteren wird in diesem Kapitel behandelt, wie dein Charakter Stufen aufsteigt, denn durch das Aufsteigen erhält er zusätzliche Fähigkeiten und bessere Werte. Wenn du einen SC erschaffst, solltest du dir eine Klasse aus diesem Kapitel aussuchen und deinem Charakter dann eine Stufe in dieser Klasse verleihen (wenn du das Spiel also als Magier beginnen willst, wärst du ein Magier der 1. Stufe).

Kapitel 4 (Fertigkeiten): In diesem Kapitel werden alle Fertigkeiten vorgestellt und erklärt, wie du diese im Spiel benutzt. Fertigkeiten stellen Alltagsfähigkeiten dar, die ein Charakter besitzt – angefangen beim Klettern bis hin zum Schleichen. Jeder Charakter erhält eine Reihe von Fertigkeitsrängen, die du einsetzen kannst, um seine Fertigkeitswerte zu verbessern. Wenn ein Charakter Stufen aufsteigt, gewinnt er auch Fertigkeitsränge hinzu, die du dann einsetzen kannst, um bereits erlernte Fertigkeiten zu verbessern oder neue zu lernen. Die Klasse eines Charakters legt fest, wie viele Fertigkeitsränge er beim Stufenaufstieg erhält.

Kapitel 5 (Talente): Jeder Charakter besitzt eine Reihe von Talenten, die ihm besondere Möglichkeiten eröffnen, die er sonst nicht hätte. Jeder Charakter beginnt das Spiel mit mindestens einem Talent, außerdem kann man beim Stufenaufstieg neue Talente hinzugewinnen.

Kapitel 6 (Ausrüstung): In diesem Kapitel werden normale Ausrüstungsgegenstände behandelt, angefangen bei Waffen und Rüstungen bis hin zu Fackeln und Rucksäcken. Außerdem stehen hier auch die Kosten für Dienstleistungen, also zum Beispiel der Preis für eine Übernachtung in einer Herberge oder die Überfahrt mit einer Fähre. Zu Beginn erhält jeder Charakter eine bestimmte Menge an Goldstücken, basierend auf seiner Klasse, die er auf der 1. Stufe ausgeben kann.

Kapitel 7 (Weitere Regeln): In diesem Kapitel sind viele Zusatzinformationen enthalten, die wichtig sind, um *Pathfinder* spielen zu können – Regeln zu Gesinnungen, zur Traglast, zur Bewegung und zu Sichtreichweiten. Die Gesinnung sagt aus, ob dein Charakter ein unverbesserlicher Bösewicht oder ein Held ist, oder irgendetwas zwischen diesen Extremen. Die Traglast gibt an, wie viel Gewicht dein Charakter mit sich herumschleppen kann, ohne behindert zu werden. Die Bewegungsrate entscheidet darüber, welche Entfernungen dein Charakter innerhalb einer Minute, einer Stunde oder einem Tag zurücklegen kann, je nachdem welchem Volk er angehört und in welcher Umgebung er sich bewegt. Die Sichtreichweite schließlich bestimmt, wie weit dein Charakter sehen kann, je nach Volkszugehörigkeit und Lichtbedingungen.

Kapitel 8 (Kampf): Früher oder später müssen alle Charaktere mit schrecklichen Monstern und gefährlichen Bösewichten um ihr Leben kämpfen. In diesem Kapitel wird erklärt, wie der Kampf bei *Pathfinder* funktioniert. Die Charaktere handeln, wenn sie an der Reihe sind (wird durch die Initiative festgelegt) und zwar eben solange, bis eine der beiden Seiten gesiegt hat. Im Kampf-Kapitel wird der Rundenablauf erklärt und es werden alle Aktionen vorgestellt, die dein Charakter ausführen kann, inklusive besondere Kampfmanöver (wenn dein Charakter etwa versuchen möchte, seinen Gegner zu Fall zu bringen). Zuletzt schließlich geht es in diesem Kapitel auch um Verletzungen und den Tod von Charakteren.

Kapitel 9 (Magie): Einige Klassen und auch Monster sind in der Lage, Zauber zu wirken. Mit Zaubern ist so gut wie alles möglich – du kannst Tote zum Leben erwecken und deine Feinde mit Feuerbällen rösten. In diesem Kapitel werden die Regeln fürs Zaubern vorgestellt und es wird erklärt, wie du neue Zauber lernen kannst. Wenn dein Charakter zaubern kann, solltest du dich mit diesen Regeln vertraut machen.

Kapitel 10 (Zauber): Während es im Magie-Kapitel darum geht, wie man zaubert, geht es hier um die einzelnen Zaubersprüche. Zu Beginn des Kapitels wird aufgelistet, welche Klasse welche Zauber wirken kann. Danach wird jeder einzelne Zauber vorgestellt – Effekt, Reichweite, Wirkungsdauer und andere wichtige Einzelheiten kommen hier zur Sprache. Wenn dein Charakter zaubern kann, solltest du dir die Zauber durchlesen, die er beherrscht.

Kapitel 11 (Prestigeklassen): Schon mit den elf Grundklassen aus Kapitel 3 kannst du die verschiedensten Charaktere erstellen, eine Prestigeklasse aber erlaubt es deiner Figur, ein wahrer Meister auf einem bestimmten Gebiet zu werden. Prestigeklassen verleihen ganz besondere Fähigkeiten, die einen Charakter sehr mächtig werden lassen, ihn allerdings auch sehr spezialisieren. Um überhaupt Mitglied einer Prestigeklasse werden zu können, muss ein Charakter bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Diese unterscheiden sich je nach Prestigeklasse. Wenn du möchtest, dass dein Charakter später mal eine Prestigeklasse nimmt, solltest du dich mit den jeweiligen Voraussetzungen vertraut machen, damit deine Figur sie später auch erfüllen kann.

Kapitel 12 (Spielleiten): In diesem Kapitel werden die Grundlagen erklärt, die man braucht, um *Pathfinder* leiten zu können. Es wird darum gehen, wie du veröffentlichte Abenteuer einsetzt, eigene Abenteuer entwickelst, schwierige Situationen handhabst und deine Spieler mit Erfahrungspunkten und Schätzen belohnst. Bist du der Spielleiter, solltest du dich mit diesem Kapitel vertraut machen.

Kapitel 13 (Umgebung): Abgesehen von fiesen Monstern gibt es auch noch eine Menge anderer Herausforderungen, denen die SC sich bei *Pathfinder* stellen müssen. In diesem Kapitel geht es darum, die Umgebung zu gestalten (zum Beispiel mit hinterhältigen Fallen oder brodelnder Lava). Das Kapitel ist in verschiedene Arten von Umgebungen unterteilt: Gewölbe, Wüsten, Berge, Wälder, Unterwasser- und städtische Umgebungen und sogar die Ebenen, die jenseits der bekannten Realität liegen. Außerdem finden sich hier auch Informationen zum Wetter und den Einfluss, den es aufs Spiel haben kann.

Kapitel 14 (NSC erschaffen): Neben Charakteren und Monstern gibt es natürlich auch noch ein paar andere Leute auf der Welt, so genannte Nichtspielercharaktere (NSC). Diese Charaktere werden vom Spielleiter erschaffen und kontrolliert und repräsentieren alle Personen, denen man in der Spielwelt begegnen kann – angefangen beim örtlichen Händler bis hin zum gierigen König. In diesem Kapitel werden einige Klassen vorgestellt, die von den meisten NSC genutzt werden (aber auch sie können Stufen in den normalen Spielerklassen oder in Prestigeklassen haben). Zuletzt wird noch erklärt, wie du diese NSC auf die Schnelle erschaffen kannst.

Kapitel 15 (Magische Gegenstände): Wenn ein Charakter auf Abenteuer auszieht, wird er nicht selten magische

Gegenstände finden, die ihm bei seinen Begegnungen helfen. In diesem Kapitel werden alle magischen Gegenstände im Detail vorgestellt – magische Waffen, Rüstungen, Tränke, Schriftrollen, Ringe, Zauberzepter und Zauberstecken und wundersame Gegenstände (eine Kategorie, in die alles fällt, was nicht in die vorherigen passt). Außerdem finden sich hier auch verfluchte Gegenstände (Dinge, die den Besitzer behindern), intelligente Gegenstände, Artefakte (die unglaubliche Macht besitzen) und Regeln zum Erschaffen neuer magischer Gegenstände.

Anhänge: In den Anhängen am Schluss des Buches werden viele einzelne Regeln noch einmal zusammengefasst, so zum Beispiel die zu Fähigkeiten und Zuständen. Außerdem findest du eine Liste empfehlenswerter Bücher und es werden Werkzeuge vorgestellt, die dabei helfen sollen, dir das Spielen zu erleichtern und es zu einer schönen Erfahrung zu machen.

Allgemeine Begriffe

Bei *Pathfinder* werden einige generelle Begriffe, Abkürzungen und Definitionen verwendet, die dir helfen sollen, die Regeln zu verstehen. Die folgenden Begriffe gehören zu den gebräuchlichsten:

Aktion: Eine Aktion ist eine bestimmte Zeiteinheit in einer Kampfrunde. Du musst Aktionen ausführen, um deine Fähigkeiten einzusetzen, Zauber zu wirken oder anzugreifen. Es gibt verschiedene Arten von Aktionen: Standard-Aktionen, Bewegungsaktionen, freie Aktionen und volle Aktionen (siehe mehr dazu in Kapitel 8).

Attributswert: Jede Kreatur hat sechs Attributswerte: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Diese Werte repräsentieren die grundlegenden Eigenschaften der Kreatur. Je höher ein Wert, desto mehr Potential und Begabung besitzt dein Charakter in einem bestimmten Bereich.

Außergewöhnliche Fähigkeiten (AF): Außergewöhnliche Fähigkeiten sind Fähigkeiten, die nicht mit Hilfe von Magie funktionieren.

Bonus: Boni sind Zahlenwerte, die auf Würfe und Charakterwerte addiert werden. Die meisten Boni haben eine bestimmte Art und generell kann man sagen, dass Boni ein und derselben Art nicht kumulativ sind (dürfen also nicht addiert werden). Es wird normalerweise nur der höhere Bonus benutzt.

Erfahrungspunkte (EP): Wenn ein Charakter Herausforderungen überwindet, Monster besiegt und Abenteuer besteht, erhält er Erfahrungspunkte. Wenn diese dann einen bestimmten Wert übersteigen, steigt der Charakter eine Stufe auf.

Fertigkeit: Eine Fertigkeit repräsentiert eine normale Fähigkeit, wie zum Beispiel eine Wand erklimmen, einen stillen Flur entlang schleichen oder einen Eindringling entdecken. Die Anzahl an Rängen in einer Fertigkeit gibt an, wie gut eine Kreatur diese Fertigkeit beherrscht. Wenn eine Kreatur Trefferwürfel hinzu gewinnt, erhält sie auch neue Fertigkeitsränge, die sie auf ihre Fertigkeiten verteilen darf.

Gesinnung (GES): Die Gesinnung beschreibt die grundlegenden moralischen und ethischen Vorstellungen einer Kreatur. Jede Gesinnung besteht aus zwei Komponenten. Die eine Komponente gibt an, ob ein Charakter rechtschaffen, neutral oder chaotisch ist. Die andere Komponente, die darauf folgt, beschreibt, ob der Charakter gut, neutral oder böse ist. Gesinnungen werden abgekürzt, indem jeweils der erste Buchstabe der beiden Komponenten genannt wird, also zum Beispiel RN für rechtschaffen neutral oder CB für chaotisch böse. Kreaturen, die in beiderlei Hinsicht neutral sind, werden einfach nur durch ein „N“ gekennzeichnet.

Grad: Zauber werden in Grade von 0 bis 9 eingeteilt. Der Grad gibt an, wie mächtig ein Zauber ist. Wenn ein Zauberkundiger aufsteigt, lernt er, neue Zauber höherer Grade zu wirken.

Grund-Angriffsbonus (GAB): Jede Kreatur verfügt über einen Grund-Angriffsbonus. Dieser beschreibt, wie gut die Kreatur kämpfen kann. Wenn ein Charakter Stufen oder Trefferwürfel hinzu gewinnt, steigt auch sein Grund-Angriffsbonus. Wenn der Grund-Angriffsbonus auf +6, +11 und +16 steigt, kann der Charakter im Kampf einen zusätzlichen Angriff ausführen, wenn er eine volle Aktion unternimmt (eine Art von Aktion, siehe Kapitel 6).

Initiative: Immer wenn ein Kampf beginnt, müssen alle Kreaturen, die daran teilnehmen, einen Initiativewurf machen, um die Kampfreihenfolge zu bestimmten. Je höher das Würfelergebnis ist, desto früher ist die Kreatur an der Reihe.

Kampfmanöver: Ein Kampfmanöver ist eine Kampfaktion, die deinem Gegner nicht direkt schadet – zum Beispiel der Versuch, ihn zu Fall zu bringen, zu entwaffnen oder in den Ringkampf zu verwickeln.

Kampfmanöverbonus (KMB): Dieser Wert gibt an, wie gut eine Kreatur darin ist, Kampfmanöver auszuführen. Dieser Wert wird auf den Wurf mit einem W20 addiert, wenn ein Charakter ein Kampfmanöver ausführen möchte.

Kampfmanöververteidigung (KMV): Dieser Wert gibt an, wie schwer es ist, ein Kampfmanöver gegen eine Kreatur auszuführen. Wenn du ein Kampfmanöver gegen eine Kreatur ausführen möchtest, musst du den Wert ihrer KMV als Schwierigkeitsgrad benutzen.

Klasse: Die Klasse gibt an, welchem Beruf ein Charakter oder eine Kreatur nachgeht. Klassen verleihen verschiedene Boni und ermöglichen es einem Charakter Aktionen auszuführen, die er sonst nicht ausführen könnte, wie zum Beispiel Zauber wirken oder Gestaltwandel. Wenn eine Kreatur Stufen in einer Klasse hinzugewinnt, erhält sie auch neue und mächtigere Fähigkeiten. Die meisten SC erlangen Stufen in den Grundklassen, denn diese sind die mächtigsten Klassen (siehe Kapitel 3). Die meisten NSC hingegen steigen in einer NSC-Klasse auf. Diese sind nicht so mächtig (siehe Kapitel 14).

Konzentrationswurf: Wenn eine Kreatur einen Zauber wirkt, dabei aber gestört wird, muss sie einen Konzentrationswurf ausführen, damit der Zauber nicht verloren geht (siehe Kapitel 9).

Kreatur: Eine Kreatur ist ein Wesen, das aktiv an der Welt oder der erzählten Geschichte teilhat. Alle SC, NSC und Monster zählen also als Kreaturen.

Kumulativ: Kumulativ bedeutet, dass man bestimmte Boni oder Mali addiert, die sich auf einen bestimmten Wurf oder Wert beziehen. Normalerweise sind Boni derselben Art nicht kumulativ. Es zählt nur der höchste Bonus. Die meisten Mali hingegen sind kumulativ, das heißt, sie werden addiert. Jedoch sind Mali und Boni miteinander kumulativ. Das heißt, dass ein Malus einen Bonus teilweise oder ganz aufheben könnte (es kann sogar sein, dass der Malus höher als der Bonus ist, was dann insgesamt zu einem Malus auf den Wurf oder Wert führt).

Malus: Mali sind Zahlenwerte, die von Würfen oder Charakterwerten abgezogen werden. Mali haben generell keine Art und sind meist kumulativ.

Monster: Monster sind Kreaturen, deren Kräfte und Fähigkeiten von ihren Trefferwürfeln aufgrund von Volkszugehörigkeit und nicht ihrer Klassenstufe abhängen. Es gibt aber auch Monster, die Klassenstufen besitzen. SC sind generell keine Monster.

Multiplizieren: Immer wenn du bei einem Wurf mehr als einen Multiplikator anwenden sollst, sind diese Multiplikatoren zwar kumulativ, werden aber nicht miteinander multipliziert. Stattdessen kombinierst du diese zu einem Multiplikator, wobei der zugefügte Multiplikator um 1 gemindert wird. Nehmen wir an, du sollst zweimal den Multiplikator x2 anwenden, würdest du im Endeffekt x3 anwenden und nicht x4.

Nichtspielercharakter (NSC): Nichtspielercharaktere sind Charaktere, die vom SL kontrolliert werden. NSC haben normalerweise Stufen in unterschiedlichen Klassen

Rettungswurf: Wenn eine Kreatur einem gefährlichen Zauber oder Effekt ausgesetzt wird, darf sie oft einen Rettungswurf machen, um das Ergebnis dieses Zaubers oder Effekts abzumildern. Rettungswürfe sind passive Würfe – der Charakter muss also keine Aktion ausführen, um einen Rettungswurf machen zu dürfen; sie werden sozusagen automatisch gemacht. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen: Zähigkeitswürfe (um Giften, Krankheiten und anderen körperlichen Beeinträchtigungen zu widerstehen), Reflexwürfe (um Effekten zu entgehen, die auf einen ganzen Bereich zielen, wie etwa einem Feuerball) und Willenswürfe (um geistigen Angriffen und Zaubern zu widerstehen).

Rüstungsklasse (RK): Alle Kreaturen in diesem Spiel haben eine Rüstungsklasse. Diese gibt an, wie schwer die Kreatur im Kampf zu treffen ist. Wie immer gilt, je höher, desto besser.

Runde: Der Kampf wird in Runden eingeteilt. Während einer Runde haben alle Kreaturen, die am Kampf teilnehmen, die Möglichkeit, in der Reihenfolge ihrer Initiative zu handeln. Eine Runde entspricht ungefähr 6 Sekunden in der Spielwelt.

Runden: Ab und an musst du ein Ergebnis oder einen Wert runden. Solange nichts anderes angegeben wird, runde ab. Wenn du zum Beispiel die Hälfte von 7 nehmen sollst, wäre das 3.

Schadensreduzierung (SR): Kreaturen, die resistent gegen Schaden sind, verfügen normalerweise über eine Schadensreduzierung. Der angegebene Zahlenwert wird von dem Schaden abgezogen, der durch einen physischen Angriff verursacht wird. Die meisten Arten von SR können mit bestimmten Waffen umgangen werden. Dies wird durch das Zeichen „/“ hinter dem Zahlenwert angegeben. Hinter dem Schrägstrich steht die Art der Waffe, mit welcher die SR umgangen werden kann. Manche Arten von SR beziehen sich jedoch auf alle Arten von physischen Angriffen. Dies wird dann durch das Symbol „-“ hinter dem Schrägstrich angegeben. Siehe Anhang 1 für weitere Informationen.

Schwierigkeitsgrad (SG): Immer wenn eine Kreatur eine Aktion ausführen will, deren Erfolg nicht garantiert ist, muss sie einen Wurf machen (meist ein Fertigkeitswurf). Das Ergebnis dieses Wurfs muss mindestens so hoch wie der angegebene Schwierigkeitsgrad sein, damit die Handlung erfolgreich ist.

Spielercharakter (Charakter, SC): Dies sind die Figuren, die von den Spielern übernommen werden.

Spielleiter (SL): Der Spielleiter ist derjenige, der alle Elemente der Geschichte und der Welt kontrolliert, welche die Spieler erkunden. Der Spielleiter sollte stets fair bleiben und dafür sorgen, dass das Spielen Spaß macht.

Stufe: Die Stufe eines Charakters gibt an, wie mächtig er ist. Es gibt zwei Arten von Stufen. Die Klassenstufe entspricht der Anzahl an Stufen, die ein Charakter in einer bestimmten Klasse besitzt. Die Charakterstufe hingegen ist die Summe aller Stufen, die der Charakter in allen seinen Klassen besitzt.

Talent: Ein Talent ist ein Geschick oder eine Fähigkeit, das von einer Kreatur gemeistert wurde. Talente ermöglichen es oft, bestimmte Regeln oder Einschränkungen zu umgehen. Normalerweise erhält eine Kreatur ihre Talente abhängig von ihren Trefferwürfeln, es gibt aber auch Klassen und andere Fähigkeiten, die zusätzliche Talente verleihen.

Trefferpunkte (TP): Trefferpunkte geben in abstrahierter Form an, wie widerstandsfähig und gesund eine Kreatur gerade ist. Wunden ziehen Trefferpunkte ab, während Heilung (sowohl magische als auch natürliche) Trefferpunkte wiederherstellt. Manche Fähigkeiten und Zauber verleihen temporäre Trefferpunkte, welche nach einiger Zeit wieder verschwinden. Wenn die Trefferpunkte einer Kreatur unter 0 sinken, wird sie bewusstlos. Wenn die Trefferpunkte einer Kreatur auf einen negativen Wert sinken, welcher dem Konstitutionswert entspricht, stirbt die Kreatur.

Trefferwürfel (TW): Die Trefferwürfel geben an, wie viel Macht und Fähigkeiten eine Kreatur besitzt. Wenn eine Kreatur Stufen aufsteigt, erhält sie auch mehr Trefferwürfel. Eine Kreatur erhält einmalig maximale Trefferpunkte, wenn ihr erster Trefferwürfel in einer Charakterklasse ist. Sollte der erste Trefferwürfel in einer NSC-Klasse sein oder sich aus dem Volk ergeben, wird normal gewürfelt. Monster erhalten Trefferwürfel aufgrund von Volkszugehörigkeit. Bei den Trefferwürfeln wird zuerst die Menge an Würfeln und dann der Würfeltyp angegeben, also zum Beispiel 3W8. Mit Hilfe dieser Angabe werden die Trefferpunkte einer Kreatur ermittelt. In diesem Beispiel hat die Kreatur 3 Trefferwürfel. Wenn du nun Trefferpunkte für diese Kreatur auswürfeln willst, musst du dreimal einen W8 würfeln und die Ergebnisse zusammenzählen und dann eventuell andere Modifikatoren mit einberechnen.

Übernatürliche Fähigkeiten (ÜF): Übernatürliche Fähigkeiten sind magische Angriffsarten, Verteidigungsarten oder sonstige magische Eigenschaften. Es kann sein, dass diese Fähigkeiten immer aktiv sind oder dass sie mit einer besonderen Aktion angewandt werden müssen. Bei den Beschreibungen der übernatürlichen Fähigkeiten steht jeweils dabei, was sie für einen Effekt haben und wie sie angewandt werden.

Wurf: Dabei ist ein Wurf mit einem W20 gemeint, der durch einen anderen Wert beeinflusst wird. Die üblichsten Würfe sind Angriffswürfe, Fertigkeitswürfe und Rettungswürfe.

Zauber: Ein Zauber ist ein magischer Effekt, der von einer Kreatur hervorgerufen wurde, die zaubern kann. Zauber können die unterschiedlichsten Wirkungen haben, können Feinden schaden, aber auch Tote wieder zum Leben erwecken. Bei Zaubern wird immer angegeben, was sie zum Ziel haben können, welchen Effekt sie haben und wie man ihnen widerstehen kann.

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZF): Zauberähnliche Fähigkeiten funktionieren wie Zauber, werden aber durch eine Eigenschaft aufgrund von Volkszugehörigkeit oder durch eine besondere Klassenfähigkeit verliehen – im Gegensatz zu Zaubern, die zauberwirkende Klassen beim Stufenaufstieg erhalten.

Zauberresistenz (ZR): Manche Kreaturen sind gegen Magie resistent und besitzen daher eine Zauberresistenz. Wenn eine

solche Kreatur zum Ziel eines Zaubers wird, muss derjenige, der den Zauber gewirkt hat, einen Zauberstufenwurf machen, um zu sehen, ob der Zauber das Ziel überhaupt betrifft. Der SG dieses Wurfs entspricht der ZR der Kreatur (manche Zauber lassen allerdings keine ZR zu).

Zauberstufe (ZS): Die Zauberstufe gibt an, wie mächtig die Zauber einer Kreatur sind. Viele Zauber beinhalten eine Reihe von Variablen, zum Beispiel Reichweite oder Schaden. Diese basieren auf der Zauberstufe.

Zug: In einer Kampfrunde kann jede Kreatur einen Zug machen, das heißt, sie kann Aktionen ausführen. Innerhalb seines Zuges kann ein Charakter eine Standardaktion, eine Bewegungsaktion, eine schnelle Aktion und eine Anzahl freier Aktionen ausführen. Alternativ kann er aber auch eine volle Aktion, eine schnelle Aktion und eine Anzahl freier Aktionen ausführen.

Wie läuft das Spiel ab?

Der Spielleiter leitet eine Runde mit vier Spielern, die gerade ihr erstes Abenteuer erleben. Die Charaktere sind Seelah (ein menschlicher Paladin), Ezren (ein menschlicher Magier), Harsk (ein zwergischer Waldläufer) und Lem (ein Halbling-Barde). Die vier Abenteurer erkunden die Ruinen einer alten Festung, denn sie haben gehört, dass in den muffigen Gewölben noch so einige Schätze liegen. Auf dem Weg zu dem verfallenen Bauwerk überqueren sie eine alte Steinbrücke. Nachdem der SL die Szene beschrieben hat, fragt er die Spieler, was sie nun tun möchten.

Harsk: Lasst uns weitergehen. Irgendwas stimmt hier nicht. Ich ziehe meine Armbrust und lade sie.

Seelah: Ja, geht mir ähnlich. Ich ziehe mein Schwert, nur für den Fall.

Ezren: Ich wirke *Licht*, damit wir ein bisschen besser sehen können.

SL: Alles klar, deiner Hand entspringt ein flackerndes Licht, das die Umgebung erhellt.

Lem: Ich würde mich gerne ein wenig umschauen. Vielleicht sind ja ein paar Monster in der Nähe.

Der SL schaut in seinen Notizen zum Abenteuer nach und stellt fest, dass tatsächlich einige Monster in der Nähe sind und dass die SC ihnen in die Falle gelaufen sind.

SL: Lem, machst du bitte einen Wurf auf Wahrnehmung?

Lem würfelt einen W20 und erzielt eine 12. Dann schaut er auf seinem Charakterbogen nach und stellt fest, dass er einen Bonus von +6 auf Wahrnehmung hat.

Lem: Ich hab eine 18. Was sehe ich?

SL: Als du dich umdrehst, siehst du, wie sich dir sechs dunkle Gestalten nähern. Erst als sie in das Licht von Ezrens Zauber treten, erkennst du, dass es Skelette sind, die mit ihren rostigen Rüstungen und uralten Schwertern die Brücke betreten haben.

Lem: Leute, ich glaube, wir haben ein Problem.

SL: Ja, das habt ihr. Würfelt auf eure Initiative, damit wir wissen, wer wann am Zug ist.

Jeder Spieler würfelt einen W20 und addiert seinen, bzw. ihren Initiativebonus. Der SL macht dasselbe für die Skelette und würfelt ein weiteres Mal für ihren Anführer, der sich noch versteckt hält. Seelah würfelt eine 18, Harsk eine 16, Ezren eine 12 und Lem eine 5. Die Skelette haben eine 11 gewürfelt und ihr Anführer eine 8.

SL: Seelah, du hast die höchste Initiative, du fängst an.

Seelah: Da es ja Skelette sind, versuche ich, sie mit der Macht Iomedaes zu zerstören. Ich werde positive Energie fokussieren.

Seelah würfelt 1W6 und erzielt eine 5.

Seelah: Die Skelette nehmen 5 Schadenspunkte, können aber einen Willenswurf (SG 15) machen, um den Schaden zu halbieren.

Der SL würfelt Willenswürfe für die Skelette und erzielt eine 18, zwei Mal 17, eine 15, eine 8 und eine 3. Da also vieren der Skelette ihr Rettungswurf gelungen ist, erleiden sie nur die Hälfte des Schadens (2 Punkte), während die anderen die vollen 5 Schadenspunkte erleiden.

SL: Zwei der Skelette gehen in Flammen auf, als die Macht deiner Göttin sie trifft. Sie brechen zusammen. Die anderen vier sehen ein wenig angesengt aus, kommen aber weiter auf euch zu. Harsk, du bist dran.

Harsk: Super. Ich werde mit meiner Armbrust auf das nächste Skelett schießen.

Harsk würfelt einen W20 und erzielt eine 17. Er addiert noch den Bonus, den er für Angriffswürfe mit seiner Armbrust erhält, und verkündet, dass er damit auf insgesamt 22 kommt. Der SL schaut nach, wie hoch die RK der Skelette ist. Sie liegt lediglich bei 14.

SL: Treffer. Würfel den Schaden aus.

Harsk würfelt 1W10 und erzielt eine 8. Dem SL fällt ein, dass die Skelette eine Schadensreduzierung besitzen, die nur mit Wuchtwaffen überwunden werden kann. Durch die SR wird der Schaden von 8 auf 3 reduziert, was aber immer noch reicht, um die Trefferpunkte des Skeletts unter 0 zu bringen.

SL: Auch wenn du das Gefühl hast, dass dein Bolzen dem klapprigen Skelett nicht wirklich viel Schaden zugefügt hat, hat es doch gereicht. Das Skelett bricht zusammen. Ezren, dein Zug.

Ezren: Ich werde *Magisches Geschoss* auf das Skelett wirken, das mir am Nächsten steht.

Der Zauber Magisches Geschoss erzeugt eine Anzahl leuchtender Pfeile, die ihr Ziel immer treffen. Ezren würfelt 1W4+1 und erzielt eine 3. Da es sich ja um Magie handelt, kann die SR umgangen werden und ein weiteres Skelett geht zu Boden.

SL: Es sind nur noch zwei Skelette übrig und die sind jetzt am Zug. Eines stürmt auf Seelah zu und versucht, sie mit seinem rostigen Schwert zu treffen. Das andere kommt auf Harsk zu und greift an.

Der SL würfelt für beide Angriffe einen W20. Bei dem Angriff gegen Seelah erzielt er nur eine 8, was nicht reicht, um ihre RK von 18 zu übertreffen. Bei dem Angriff gegen Harsk erzielt er jedoch eine 17, was reicht, um seine RK von 16 zu übertreffen. Der SL würfelt aus, wie viel Schaden das Skelett verursacht.

SL: Das Skelett trifft dich, Harsk, und hinterlässt mit seinem Schwert eine fiese Wunde an deinem Oberarm. Du erleidest 4 Schadenspunkte.

Harsk: Aua! Ich hab jetzt nur noch 3 Trefferpunkte.

SL: Ja, das ist aber noch nicht alles. Aus dem Nebel schält sich die Gestalt eines weiteren Skeletts, das, gewandet wie ein Ritter, auf den Resten eines schon lange toten Pferdes reitet. Die Köpfe seiner vorangegangenen Opfer sind auf seine tödliche Lanze gespießt. Lem, du bist an der Reihe. Was willst du tun?

Lem: Rennen!

Der Kampf geht nun in der Reihenfolge weiter. Seelah beginnt wieder. Das Ganze geht solange weiter, bis eine Seite besiegt wurde. Nach dem Kampf können die SC ihren Weg zu der alten Festung fortsetzen und werden sehen, welche Schätze und Gefahren dort verborgen liegen.

Wie erschaffe ich einen Charakter?

Pathfinder ermöglicht es dir, jede Art von Charakter zu erschaffen, die du spielen möchtest, angefangen beim gewitzten Dieb bis hin zum tapferen Paladin. Wenn du einen Charakter entwickelst, beginne zuerst mit seinem Konzept. Willst du einen Charakter spielen, der sich direkt in den Kampf mit schrecklichen Monstern stürzt, Klauen und Fängen mit Schwert und Schild entgegen tritt? Oder möchtest du lieber einen geheimnisvollen Seher spielen, der seine Kräfte aus dem Großen Jenseits bezieht, um seine Ziele zu verwirklichen? Fast alles ist möglich.

Hast du dir erst einmal ein allgemeines Konzept überlegt, musst du nur noch den nachfolgenden Schritten folgen, um deiner Idee Leben einzuhauchen. Du trägst alle Werte deines Charakters auf dem Charakterbogen ein, den du am Ende dieses Buches findest und zu deinem Gebrauch kopieren kannst.

Schritt 1 – Ermittle die Attributswerte: Beginne damit, dass du die Attributswerte deines Charakters ermittelst (siehe S. 15). Diese sechs Werte legen die grundlegenden Attribute deines Charakters fest und entscheiden über eine Vielzahl weiterer Charakterdetails. Manche Klassen verlangen nach höheren Attributswerten, damit du bestimmte Fähigkeiten überhaupt einsetzen kannst.

Schritt 2 – Such dir ein Volk aus: Als nächstes suchst du dir das Volk deines Charakters aus. Notiere dir die Modifikatoren auf die Attributswerte und andere Volksmerkmale (siehe Kapitel 2). Es gibt sieben Basis-Völker, aus denen du wählen kannst. Dein SL kann dieser Liste möglicherweise aber noch mehr Völker hinzufügen. Bei jedem Volk werden die Sprachen angegeben, die dein Charakter automatisch beherrscht, sowie einige Bonussprachen. Ein Charakter kennt so viele zusätzliche Sprachen, wie es seinem Intelligenzmodifikator entspricht.

Schritt 3 – Such dir deine Klasse aus: Wenn du dich für ein Volk entschieden hast, ist es an der Zeit, dir eine Charakterklasse auszusuchen (siehe Kapitel 3). Klassen stellen einen Beruf dar, zum Beispiel Kämpfer oder Magier. Wenn du einen neuen Charakter erschaffst, beginnt dieser in seiner Klasse auf der 1. Stufe. Wenn er Erfahrungspunkte hinzugewinnt, so etwa für das Besiegen von Monstern, steigt er Stufen auf und gewinnt neue Kräfte und Fähigkeiten hinzu. Je nachdem, welcher Klasse ein Charakter angehört, kann es sein, dass er beim Stufenaufstieg einige Entscheidungen treffen muss, sich zum Beispiel neue Zauber aussuchen muss.

Schritt 4 – Kaufe Fertigkeiten und suche dir Talente aus: Als nächstes musst du ermitteln, wie viele Fertigkeitsränge dein Charakter besitzt. Dies hängt von seiner Klasse und seinem Intelligenzmodifikator ab (und einigen anderen Boni, zum Beispiel die Boni, die Menschen erhalten). Danach kannst du diese Ränge auf die Fertigkeiten verteilen. Vergiss nicht, dass du in einer Fertigkeit nicht mehr Ränge besitzen kannst, als es deiner Stufe entspricht (bei einem neuen Charakter ist dies normalerweise 1 Rang). Nachdem du deine Fertigkeiten ermittelt hast, musst du deinem Charakter seine Talente zuweisen. Diese hängen von seiner Klasse und seiner Stufe ab. Du kannst dir Talente aus der Liste in Kapitel 5 aussuchen.

Schritt 5 – Kaufe Ausrüstung: Jeder neue Charakter beginnt das Spiel mit einer Menge an Goldmünzen, die von seiner Klasse abhängt. Dieses Geld kann für die verschiedenste Ausrüstung ausgegeben werden, angefangen bei Kettenhemden bis hin zu Lederrucksäcken. Diese Ausrüstung wird deinem Charakter auf seinen Abenteuern helfen. Normalerweise kannst du dieses Startgeld nicht für magische Gegenstände ausgeben, wenn dein SL das nicht ausdrücklich erlaubt.

Schritt 6 – Die letzten Details: Zuletzt musst du die restlichen Werte und Eigenschaften deines Charakters festlegen. Seine Trefferpunkte (TP) seine Rüstungsklasse (RK), seine Rettungswürfe, seinen Initiativemodifikator und seine Angriffswerte. Alle diese Werte werden durch die Entscheidungen beeinflusst, die du in den vorangegangenen Schritten getroffen hast. Abgesehen von diesen Werten musst du dir noch einen Namen und eine Gesinnung für deinen Charakter überlegen und festlegen, wie deine Figur aussieht. Am Besten notierst du dir auch ein paar Persönlichkeitszüge, um deinen Charakter besser spielen zu können. Zusätzliche Regeln werden in Kapitel 7 beschrieben.

Attributswerte

Jeder Charakter hat sechs Attributswerte, welche seine grundlegendsten Eigenschaften beschreiben. Sie entsprechen seinen vorhandenen Gaben und Fähigkeiten. Während ein Charakter selten einen Würfelwurf nur auf seine Attributswerte ablegt, beeinflussen diese Werte und die daraus abgeleiteten Modifikatoren nahezu jeden anderen Aspekt der Fertigkeiten und Fähigkeiten deines Charakters. Attributswerte reichen prinzipiell von 3 bis 18, obwohl Volksboni und -mali diese verändern können. Durchschnittliche Attributswerte betragen 10.

Attributswerte ermitteln

Es gibt verschiedene Methoden, um Attributswerte zu ermitteln. Jede dieser Methoden ermöglicht einen unterschiedlichen Grad an Flexibilität und Zufälligkeit bei der Charaktererzeugung.

Wende Volksmodifikatoren (siehe Kapitel 2) an, nachdem die Attributswerte ermittelt wurden – siehe das Kapitel über Völker für mehr Details.

Klassisch: Würfle 3W6 und addiere die Würfelergebnisse. Notiere das Ergebnis und wiederhole das Ganze, bis du sechs Werte ermittelt hast. Ordne die Ergebnisse deinen Attributen zu, wie es dir gefällt. Diese Methode ist ziemlich zufällig und einige Charaktere werden dadurch deutlich überlegene Attributswerte haben. Dieses Zufallselement kann noch gesteigert werden, indem die Würfelergebnisse den Attributen der Reihe nach zugeordnet werden. Charaktere, die nach dieser Methode erstellt werden, können erst erzeugt werden, nachdem die Attributswerte ermittelt wurden.

Standard: Würfle 4W6 und addiere die drei höchsten Würfelergebnisse. Notiere das Ergebnis und wiederhole das Ganze, bis du sechs Werte ermittelt hast. Ordne die Ergebnisse deinen Attributen zu, wie es dir gefällt. Diese Methode ist weniger zufällig als die klassische. Charaktere, die nach dieser Methode erstellt wurden, tendieren zu überdurchschnittlichen Attributswerten.

Heldenhaft: Würfle 2W6 und addiere 6 zum Würfelergebnis. Notiere das Ergebnis und wiederhole das Ganze, bis du sechs Werte ermittelt hast. Ordne die Ergebnisse deinen Attributen zu, wie es dir gefällt. Diese Methode erzeugt Charaktere mit größtenteils überdurchschnittlichen Attributswerten.

Kauf: Jeder Charakter erhält eine Anzahl sogenannter Steigerungspunkte, die für das Erhöhen seiner Attributswerte verwendet werden können. Bei dieser Methode haben alle Attribute einen Startwert von 10. Jeder Attributswert kann durch das Ausgeben von Steigerungspunkten erhöht werden. Ebenso kannst du zusätzliche Steigerungspunkte erwerben, indem du einen oder mehrere der Start-Attributswerte deines Charakters senkst. Kein Wert kann bei dieser Methode unter 7 gesenkt oder über 18 gesteigert werden. Vergleiche Tabelle 1-1, in der die Steigerungspunktekosten für das Erhöhen/Senken der Attributswerte aufgelistet werden. Nachdem alle Steigerungspunkte ausgegeben sind, werden vorhandene Volksmodifikatoren angewandt. Die Anzahl der Steigerungspunkte, die du bei der Kaufmethode ausgeben kannst, hängt von der Art der Kampagne ab, die du spielst. Der Standardwert für einen Charakter sind 15 Steigerungspunkte, die du für deine Attributswerte ausgeben kannst. Durchschnittliche Nichtspieler-Charaktere (NSC) werden gewöhnlich mit nur 3 Steigerungspunkten erstellt. Tabelle 1-2 führt beispielhaft für unterschiedliche Kampagnenstile die verfügbaren Steigerungspunkte auf. Die Kaufmethode unterstützt Spielerentscheidungen und schafft ausgeglichene Charaktere. Dieses System wird üblicherweise für organisierte Spielereignisse wie z.B. die *Pathfinder* Society verwendet (mehr über diese aufregende Kampagne findest du auf **paizo.com/pathfinderSociety**).

Würfelvorrat: Jeder Charakter erhält einen Würfelvorrat von 24W6, um seine Attributswerte zu ermitteln. Bevor du würfelst, lege fest, wie viele Würfel du pro Attributswert würfeln möchtest. Es müssen minimal 3W6 pro Attributswert sein. Hast du festgelegt, wie viele Würfel du pro Attribut würfeln möchtest, würfelst du und zählst die drei höchsten Würfelergebnisse zusammen. Um mächtigere Charaktere zu erstellen, kann die Anzahl der Würfel im Vorrat auf 28W6 erhöht werden. Die Charaktere, die durch diese Methode entstehen, sind ähnlich mächtig wie jene, die durch die Standard- Methode entstehen.

Tabelle 1-1: Steigerungspunkte-Kosten für Attributswertänderungen

Wert	Steigerungspunkte	Wert	Steigerungspunkte
7	–4	13	3
8	–2	14	5
9	–1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

Tabelle 1-2: Steigerungspunkte

Kampagnenart	Steigerungspunkte
Low-Fantasy	10
Standard-Fantasy	15
High-Fantasy	20
Epische Fantasy	25

Boni bestimmen

Nach der Anwendung von Volksmodifikatoren weist jedes Attribut einen Modifikator von –5 bis +5 auf. Tabelle 1-3 führt den Modifikator für jeden Attributswert auf. Sie listet außerdem gegebenenfalls vorhandene zusätzliche Zauber auf, die für dich interessant sind, wenn du einen Zauberwirker spielst. Der Attributsmodifikator ist die Zahl, die du auf ein Würfelergebnis addierst, wenn dein Charakter etwas versucht, das sich auf das jeweilige Attribut bezieht. Ein positiver Modifikator wird Bonus genannt, ein negativer Modifikator Malus.

Attribute und Zauberwirker

Das Attribut, das über zusätzliche Zauber entscheidet, ist je nach Art des Zauberwirkers unterschiedlich: Intelligenz bei Magiern, Weisheit bei Klerikern, Druiden und Waldläufern sowie Charisma bei Hexenmeistern, Paladinen und Barden. Außer einem hohen Attributswert benötigen Zauberwirker eine ausreichend hohe Klassenstufe, um Zauber des entsprechenden Zaubergrads zu wirken. Vergleiche die Klassenbeschreibungen in Kapitel 3 für weitere Details.

Die Attribute

Jedes Attribut beschreibt einerseits deinen Charakter und hat andererseits Auswirkungen auf seine Handlungsmöglichkeiten.

Stärke (ST)

Stärke misst die Muskelkraft und körperliche Stärke deines Charakters. Dieses Attribut ist besonders für die Klassen wichtig, die sich im Nahkampf betätigen, wie z.B. Kämpfer, Mönche, Paladine und einige Waldläufer. Stärke bestimmt außerdem die maximale Menge an Ausrüstung, die dein Charakter tragen kann. Ein Charakter mit einem Stärkewert von 0 ist zu schwach, um sich noch bewegen zu können, und zudem ohnmächtig. Manche Kreaturen besitzen keinen Stärkewert. Bei Fertigkeitswürfen, die auf Stärke basieren, haben sie einen Modifikator von 0.

Du wendest den Stärke-Modifikator deines Charakters in folgenden Fällen an:

- Nahkampf-Angriffswürfe
- Schadenswürfe mit Nahkampf- oder Wurfwaffen (einschließlich Schleuder). (Ausnahmen: Angriffe mit der Zweithand, sofern man mit zwei Waffen kämpft, erhalten nur die Hälfte des Stärke-Bonus, während ein Angriff mit einer zweihändig geführten Waffe den anderthalbfachen Stärke-Bonus erhält. Ein Stärke-Malus, aber kein Bonus, gilt bei Angriffen mit einem Bogen, der kein Kompositbogen ist).
- Fertigkeitswürfe auf Klettern und Schwimmen.
- Stärkewürfe (für Türen aufstemmen und ähnliches).

Geschicklichkeit (GE)

Geschicklichkeit misst Hand-Auge-Koordination, Beweglichkeit, Reflexe und Gleichgewichtssinn. Dieses Attribut ist das wichtigste für Schurken, aber auch wesentlich für Charaktere, die typischerweise leichte oder mittelschwere Rüstungen (Barbaren und Waldläufer) oder überhaupt keine Rüstung (Hexenmeister, Magier und Mönche) tragen. Geschicklichkeit ist wichtig für Charaktere, die mit Fernkampfwaffen wie z.B. Bogen oder Schleuder glänzen wollen. Ein Charakter mit einem Geschicklichkeitswert von 0 ist nicht in der Lage sich zu bewegen und zudem ohnmächtig.

Du wendest den Geschicklichkeits-Modifikator in folgenden Fällen an:

- Angriffswürfe im Fernkampf, einschließlich Angriffen mit Bögen, Armbrüsten, Wurfäxten und anderen Fernkampfwaffen.
- Auf die Rüstungsklasse (RK), vorausgesetzt, dein Charakter kann auf einen Angriff reagieren.
- Reflexwürfe, um Feuerbälle und andere Angriffe zu vermeiden, denen man durch schnelle Bewegung ausweichen kann.
- Fertigkeitswürfe auf Akrobatik, Entfesselungskunst, Fingerfertigkeit, Fliegen, Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten und Reiten.

Konstitution (KO)

Konstitution repräsentiert die Gesundheit und Widerstandsfähigkeit deines Charakters. Ein Konstitutionsbonus erhöht die Zahl der Trefferpunkte, daher ist dieses Attribut für alle Klassen wichtig. Einige Wesen wie Untote und Konstrukte haben keinen Konstitutionswert. Bei Fertigkeitswürfen, die auf Konstitution basieren, haben sie einen Modifikator von +0. Ein Charakter mit einem Konstitutionswert von 0 ist tot.

Du wendest den Konstitutions-Modifikator in folgenden Fällen an:

- Jeder Trefferwürfel (obwohl ein Malus ein Ergebnis nie unter 1 absenken kann, d.h. ein Charakter erhält immer mindestens einen Trefferpunkt, wenn er um eine Stufe aufsteigt)
- Zähigkeitswurf, um Giften, Krankheiten und ähnlichen Bedrohungen zu widerstehen.
- Wenn sich der Konstitutionswert eines Charakters stark genug verändert, um den Konstitutionsmodifikator zu ändern, erhöhen bzw. reduzieren sich auch die Trefferpunkte deines Charakters entsprechend.

Intelligenz (IN)

Intelligenz bestimmt, wie gut die Lernfähigkeit und das logische Denkvermögen deines Charakters sind. Dieses Attribut ist wichtig für Magier, weil es ihre Zauberfähigkeiten in viererlei Hinsicht beeinflusst. Kreaturen, die lediglich über tierische Instinkte verfügen, haben Intelligenzwerte von 1 oder 2. Eine Kreatur, die in der Lage ist, Sprache zu verstehen, hat mindestens einen Intelligenzwert von 3. Ein Charakter mit einem Intelligenzwert von 0 liegt im Koma. Manche Kreaturen besitzen keinen Intelligenzwert. Bei Fertigkeitswürfen, die auf Intelligenz basieren, haben sie einen Modifikator von +0.

Du wendest den Intelligenzmodifikator in folgenden Fällen an:

- Für die Anzahl der Bonussprachen, die dein Charakter zu Spielbeginn beherrscht. Diese Sprachen erhältst du zusätzlich zu der Sprache deines Volks und der Gemeinsprache.
- Die Anzahl der Fertigkeitspunkte, die mit jeder neuen Erfahrungsstufe erlangt werden, wobei dein Charakter allerdings immer mindestens 1 Fertigkeitspunkt pro Stufe erhält.

Tabelle 1-3: Attributsmodifikatoren und zusätzliche Zauber pro Tag

		Zusätzliche Zauber (nach Zaubergrad)									
Wert	**Modifikator**	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	−5	kann keine Zauber anwenden, die mit diesem Attribut verbunden sind									
2–3	−4	kann keine Zauber anwenden, die mit diesem Attribut verbunden sind									
4–5	−3	kann keine Zauber anwenden, die mit diesem Attribut verbunden sind									
6–7	−2	kann keine Zauber anwenden, die mit diesem Attribut verbunden sind									
8–9	−1	kann keine Zauber anwenden, die mit diesem Attribut verbunden sind									
10–11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12–13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14–15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16–17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18–19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20–21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22–23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24–25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26–27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28–29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30–31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32–33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34–35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36–37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38–39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40–41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42–43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44–45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3

etc. ...

- Fertigkeitswürfe auf Handwerk, Schätzen, Sprachenkunde, Wissen und Zauberkunde.

Ein Magier erhält zusätzliche Zauber auf Basis seines Intelligenzwertes. Der minimale Intelligenzwert, der zum Wirken eines Magier-Zaubers benötigt wird, ist 10 + Zaubergrad.

Weisheit (WE)

Weisheit beschreibt Willenskraft, gesunden Menschenverstand, Aufmerksamkeit und Intuition. Weisheit ist das wichtigste Attribut für Kleriker und Druiden, aber auch für Waldläufer. Wenn dein Charakter scharfe Sinne haben soll, gib ihm einen hohen Weisheitswert. Jede Kreatur besitzt einen Weisheitswert. Ein Charakter mit einem Weisheitswert von 0 kann nicht rational denken und ist zudem ohnmächtig.

Du wendest den Weisheitsmodifikator in folgenden Fällen an:

- Willenswürfe (beispielsweise um *Person bezaubern* und anderen Zaubern zu widerstehen)
- Fertigkeitswürfe auf Beruf, Heilen, Motiv erkennen, Überleben und Wahrnehmung.

Druiden, Kleriker und Waldläufer erhalten zusätzliche Zauber basierend auf ihren Weisheitswerten. Der minimale Weisheitswert, der zum Wirken von Druiden-, Kleriker- oder Waldläufer-Zaubern benötigt wird, ist 10 + Grad des Zaubers.

Charisma (CH)

Charisma misst die Stärke der Persönlichkeit, Überzeugungskraft, Anziehungskraft, Führungsstärke und körperliche Attraktivität eines Charakters. Charisma ist das wichtigste Attribut für Barden, Hexenmeister und Paladine. Es ist außerdem wichtig für Kleriker, da es ihre Fähigkeit zum Energie fokussieren beeinflusst. Jede Kreatur hat einen Charismawert. Ein Charakter mit einem Charismawert von 0 ist nicht in der Lage, sich in irgendeiner Weise zu betätigen, und zudem ohnmächtig.

Du wendest den Charismamodifikator in folgenden Fällen an:

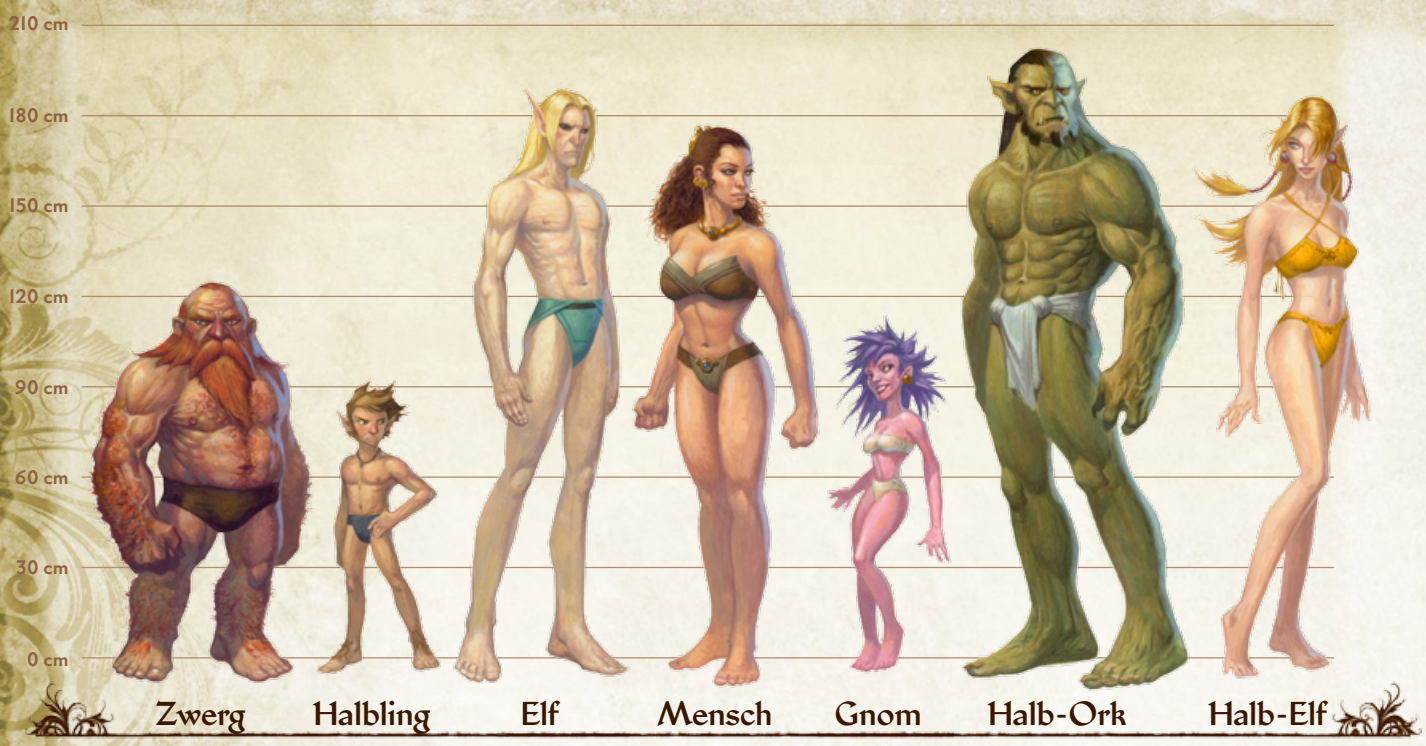
- Fertigkeitswürfe auf Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Magischen Gegenstand benutzen, Mit Tieren umgehen und Verkleiden.
- Würfe, die gemacht werden, um andere zu beeinflussen

Barden, Hexenmeister und Paladine erhalten zusätzliche Bonuszauber basierend auf ihren Charismawerten. Der minimale Charismawert, der zum Wirken von Barden-, Hexenmeister- und Paladin-Zaubern benötigt wird, ist 10 + Grad des Zaubers.

2 Völker

Eine kleine Armee gnadenloser dunkelelfischer Krieger war ihnen auf den Fersen – es erschien also eher unwahrscheinlich, dass sie aus der Stadt der Drow entkommen würden. Sajan, ein Mensch, und die Gnomin Lini würden vielleicht als Sklaven überleben können, doch Seltyiel wusste, dass sie ihn, einen Halb-Elfen, nur lange genug leben lassen würden, um ihn foltern und damit angeben zu können. Wieder einmal verfluchte er seine Herkunft, doch dann grinste er höhnisch und drehte sich plötzlich um, während er sich die Worte seines mächtigsten Feuerzaubers in Erinnerung rief.

„Kommt doch, ihr Pilzfresser“, schrie er den unnachgiebigen Drow entgegen. „Ich werd' euch schon zeigen, wie wir Elfen an der Oberfläche tanzen.“



Angefangen beim stämmigen Zwerg bis hin zum edlen Elfen stellen die Völker von *Pathfinder* eine bunte Mischung aus den verschiedensten Kulturen, Größen, Mentalitäten und Erscheinungsbildern dar. Nachdem du die Attributswerte deines Charakters generiert hast, suchst du dir als nächstes ein Volk für ihn aus. In diesem Kapitel werden sieben Völker vorgestellt, aus denen du wählen kannst. Diese sieben stellen jene zivilisierten Volksgruppen dar, auf die man bei *Pathfinder* am ehesten stoßen wird.

Die Wahl des Volks ist eine der wichtigsten Entscheidungen, die du bei der Charaktererschaffung treffen musst. Wenn dein Charakter aufsteigt, kannst du die Bandbreite seiner Fähigkeiten erweitern, indem du dir neue Klassen, Fertigkeiten und Talente aussuchst – die Volkszugehörigkeit aber steht fest (außer dein Charakter wird zum Ziel ungewöhnlicher Magie, wie etwa eines Wiedergeburtszaubers). Jedes Volk eignet sich besonders gut, um eine bestimmte Rolle zu übernehmen – Zwerge etwa machen sich besser als Kämpfer denn als Hexenmeister und Halblinge werden niemals so gute Barbaren abgeben wie Halb-Orks. Beziehe die Vor- und Nachteile eines Volks also in deine Wahl mit ein. Es kann zwar durchaus Spaß machen, ein Mitglied eines Volkes zu spielen, das sich nicht an der empfohlenen Rolle orientiert, der Spaß hört aber auf, wenn du nach drei Stufen feststellst, dass du besser ein anderes Volk für deinen Charakter gewählt hättest.

Jedes der sieben Völker wird nach demselben Schema vorgestellt. Als erstes wird die generelle Rolle beschrieben, welche das Volk in der Welt von *Pathfinder* einnimmt. Danach wird das durchschnittliche Aussehen dieses Volks geschildert; es folgen ein Überblick über den Aufbau der jeweiligen Gesellschaft und ein paar Worte zu den Beziehungen dieses Volks zu den sechs anderen. Und auch wenn deine Wahl dich nicht dazu zwingt, dir eine bestimmte Religion oder Gesinnung auszusuchen, so wird dennoch beschrieben, welches Volk üblicherweise welcher Religion bzw. Gesinnung zugeneigt ist. Als nächstes erklärt ein kurzer Abschnitt, warum ein Mitglied eines bestimmten Volkes sich dazu entschließen könnte, das gefährliche Leben eines Abenteurers zu führen, und zuletzt stellen wir noch ein paar typische weibliche und männliche Namen vor.

Jedes der sieben Völker hat zudem eine Reihe von besonderen Fähigkeiten, Boni und anderen Merkmalen, die für jeden seiner Vertreter gelten. Dies sind die so genannten Volksmerkmale deines Charakters.

Neben diesen Volksmerkmalen verleiht jedes Volk außerdem einige Attributsmodifikatoren, welche du anwendest, nachdem du die Attributswerte deines Charakters ermittelt hast, wie im vorangegangenen Kapitel erklärt wurde. Diese Modifikatoren können einen Wert über 18 steigern oder unter 3 fallen lassen – einen so niedrigen Wert solltest du jedoch vermeiden. Kaum etwas führt schneller zum Tod eines Charakters als ein dermaßen schlechter Konstitutionswert und nichts ist frustrierender als ein SC, der nicht sprechen kann, weil seine Intelligenz unter 3 liegt. Bevor du einen Charakter mit einem Attributswert unter 3 spielst, solltest du die Zustimmung deines SL einholen.

Auch wenn die sieben hier vorgestellten Völker extrem unterschiedliche Fähigkeiten, Persönlichkeiten und Gesellschaften haben, ähneln sie sich doch auch sehr – keines entfernt sich wirklich weit von der menschlichen Norm und alle ihre Fähigkeiten sind mehr oder weniger ausbalanciert. Es gibt zwar noch einige mächtigere und exotischere Völker in der Spielwelt, grundsätzlich wird bei *Pathfinder* aber davon ausgegangen, dass alle Spieler mit ungefähr gleichen Voraussetzungen beginnen. Regeln für das Spielen mächtigerer oder ungewöhnlicher Völker werden in Kapitel 12 vorgestellt.

Elfen

Die langlebigen Elfen sind die Kinder der Natur und ähneln oberflächlich gesehen den Feenwesen. Sie wissen ihre Privatsphäre und ihre Traditionen zu schätzen und tun sich sowohl als Individuen als auch als Volk schwer, Freunde zu finden. Wurde ein Fremder aber erst einmal als Kamerad akzeptiert, können diese Bündnisse Generationen überdauern. Elfen sind auf ganz besondere Weise mit ihrer Umwelt verbunden – dies mag an ihrer unglaublich langen Lebensdauer liegen, könnte aber auch tiefgreifende, mystische Gründe haben. Elfen, die sehr lange in ein und demselben Gebiet leben, passen sich physisch an ihre Umgebung an, was sich am Augenscheinlichsten daran zeigt, dass ihre Haut- und Haarfarbe sich an die Farben ihrer Umwelt anpassen. Elfen hingegen, die sich unter den kurzlebigeren Völkern bewegen, entwickeln oft eine verzerrte Wahrnehmung der Sterblichkeit und werden zu mürrischen Kreaturen – kein Wunder, bedenkt man, dass so viele ihrer Gefährten vor ihren Augen altern und sterben.

Physische Beschreibung: Elfen sind im Allgemeinen größer als Menschen und besitzen einen eleganten, zarten Körperbau und lange, spitze Ohren. Ihre Augen sind groß und oval und haben riesige Pupillen. Ihre Kleidung spiegelt nicht selten die Schönheit der natürlichen Welt. Jene Elfen, die in großen Städten leben, kleiden sich auch in die neueste Mode.

Gesellschaft: Viele Elfen fühlen sich der Natur verbunden und versuchen, in Harmonie mit ihr zu leben. Allerdings können die meisten von ihnen dem Arbeiten mit Stein und Erde nicht viel abgewinnen und wenden sich lieber den feineren Künsten zu. Ihre angeborene Geduld sorgt dafür, dass sie hervorragende Magier abgeben.

Beziehungen zu anderen Völkern: Elfen neigen dazu, schnell auf andere Völker hinab zu blicken, sie als unbesonnen und impulsiv abzutun, dabei sind sie eigentlich sehr gut darin, den Charakter anderer einzuschätzen. Elfen mögen nicht besonders erpicht auf zwergische Nachbarn sein, gehören mit Sicherheit aber stets zu den ersten, die zugeben, dass Zwerge großartige Schmiede sind. Gnome halten sie für seltsame (und manchmal gefährliche) Kuriositäten, während sie den Halblingen einen gewissen Grad an Mitleid entgegen bringen, scheint es doch, als sei das kleine Volk entwurzelt und müsste ohne angestammte Heimat auskommen. Von den Menschen hingegen sind die Elfen richtiggehend fasziniert, wie ja auch an den vielen Halb-Elfen zu sehen ist, die jedoch nicht selten enterbt werden. Halb-Orks hingegen werden mit Misstrauen und Argwohn behandelt.

Gesinnung und Religion: Elfen sind emotional und launisch, wissen Güte und Schönheit aber durchaus zu schätzen. Die meisten Elfen sind chaotisch gut. Sie bevorzugen Gottheiten, welche wie sie die Geheimnisse der Welt lieben, und verehren meist Desna oder Nethys – erstere wegen ihrer Neigung zu den wilden Orten der Welt, letzteren wegen seinen meisterlichen magischen Künsten. Calistria ist jedoch die berüchtigtste elfische Göttin, repräsentiert sie die Ideale dieses Volks doch in ihrer extremsten Weise.

Abenteurer: Elfen ziehen meist auf Abenteuer aus, um die Welt zu erkunden. Nicht selten verlassen sie ihre isolierten Wälder, um vergessene elfische Magie oder eines ihrer alten Königreiche zurück zu gewinnen. Für jene hingegen, die unter den Menschen aufgewachsen sind, hat das flatterhafte Leben eines Abenteurers seinen ganz eigenen Reiz. Da sie so zerbrechliche Körper haben, scheuen die meisten Elfen den Nahkampf und ziehen es vor, Magier oder Waldläufer zu werden.

Männliche Beispielnamen: Caladrel, Heldalel, Lanliss, Meirdrarel, Seldlon, Talathel, Variel, Zordlon.

Weibliche Beispielnamen: Amrunelara, Dardlara, Faunra, Jathal, Merisiel, Oparal, Soumral, Tessara, Yalandlara.

Volksmerkmale der Elfen

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Konstitution: Elfen sind geistig wie körperlich gewandt, doch von zarter Erscheinung.

Mittelgroß: Elfen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Elfen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Elfen können bei schlechter Beleuchtung doppelt so weit sehen wie Menschen.

Geschärfte Sinne: Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Elfische Immunität: Elfen sind immun gegen magische *Schlaf*-Effekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung.

Elfenmagie: Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, wenn es um die Überwindung von Zauberresistenz geht. Darüber hinaus erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, die der Ermittlung der Eigenschaften magischer Gegenstände dienen.

Waffenvertrautheit: Elfen sind geübt im Umgang mit Langbögen (einschließlich Kompositlangbögen), Langschwertern, Rapieren und Kurzbögen (einschließlich Kompositkurzbögen), und behandeln jede Waffe, die als „elfisch“ bezeichnet wird, als Kriegswaffe.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Elfen die Gemeinsprache und Elfisch. Elfen mit hohen Intelligenzwerten können sich noch weitere aus den folgenden Sprachen aussuchen: Celestisch, Drakonisch, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch und Sylvanisch.

Gnome

Die Gnome können ihre Wurzeln bis in das geheimnisvolle Reich der Feen zurückverfolgen – ein Ort, an dem die Farben bunter, die Wildnis wilder und die Emotionen urtümlicher sind. Unbekannte Mächte vertrieben sie vor langer, langer Zeit aus diesem Reich und zwangen die Gnome dazu, sich in dieser Welt einzurichten. Aber trotz dieser Tatsache haben die Gnome ihr Feenerbe nie ganz abgelegt und sich nie vollständig an die Kultur der Sterblichen angepasst. Nicht umsonst gelten sie den meisten anderen Völkern als fremdartig und seltsam.

Physische Beschreibung: Gnome sind eines der kleinsten Völker. Sie werden nur knapp über 90 cm groß. Ihr Haar ist meist von einer natürlichen, leuchtenden Farbe und hat zum Beispiel das feurige Orange von Herbstlaub, das satte Grün eines Frühlingswaldes oder das tiefe Rot und Violett von Wildblumen. Ihre Hautfarbe rangiert von erdigem Braun bis hin zu blumigen Rosatönen, ganz egal wo ein Gnom herkommen mag. Sie verfügen zudem über eine äußerst lebendige Mimik und viele haben übergroße Münder und Augen, was je nach Individuum ziemlich verstörend oder atemberaubend schön sein kann.

Gesellschaft: Im Gegensatz zu den meisten anderen Völkern organisieren Gnome sich normalerweise nicht in einer Gesellschaft. Gnome sind wunderliche Wesen und reisen meist alleine oder nur zeitweise in Begleitung, stets auf der Suche nach neuen und aufregenden Erfahrungen. Weder untereinander noch mit anderen Völkern schließen sie lange Bindungen. Gnome üben stattdessen ein bestimmtes Handwerk oder einen Beruf mit einer derartigen Leidenschaft aus, dass es schon fast an Fanatismus grenzt. Aber auch das Sammeln hat es ihnen angetan – männliche Gnome haben eine kuriose Vorliebe für ungewöhnliche Hüte und Kopfbedeckungen, während sich weibliche Gnome nicht selten äußerst komplizierte und exzentrische Frisuren stehen lassen.

Beziehungen zu anderen Völkern: Der Umgang mit den anderen Völkern fällt den Gnomen nicht leicht – das betrifft sowohl den physischen als auch den emotionalen Umgang. Ihr Humor lässt sich nur schwer übersetzen und wirkt auf andere oft boshaft oder sinnlos. Umgekehrt halten die Gnome andere Völker denn auch für langweilige und schwerfällige Riesen. Mit Menschen und Halblingen kommen sie noch ganz gut zurecht, während sie mit Zwergen und Halb-Orks nur zu gerne ihre Scherze treiben, müssen diese nach Meinung der Gnome schließlich ein bisschen lockerer werden. Die Elfen respektieren sie, werden im Umgang mit ihnen aber schnell ungeduldig, brauchen die Mitglieder dieses langlebigen Volks doch oft ziemlich lange, um eine Entscheidung zu treffen. Für Ruhe haben Gnome so gar nichts übrig und die meisten schleppen pausenlos gleich mehrere hoch komplexe Projekte mit sich herum, damit sie stets etwas zu tun haben.

Gesinnung und Religion: Gnome sind impulsive Schwindler, deren Motive nur schwer zu durchschauen sind, von ihrer verwirrenden Vorgehensweise ganz zu schweigen. Im Grunde genommen tragen sie ihr Herz aber am rechten Fleck. Gnome neigen zu heftigen Gefühlsausbrüchen und fühlen sich in der Natur noch am wohlsten. Meist sind sie neutral gut und verehren Gottheiten, welche wie sie die Natur und Individualität zu schätzen wissen, wie etwa Shelyn, Gozreh, Desna oder vermehrt auch Cayden Cailean.

Abenteurer: Da Gnome von einer natürlichen Wanderlust erfüllt sind, eignen sie sich hervorragend fürs Abenteurerleben. Viele ziehen aus, um neue Erfahrungen zu sammeln, denn nichts ist aufregender als die vielen Gefahren, denen sich ein Abenteurer immer wieder stellen muss. Ihre geringe Stärke machen sie mit einem natürlichen Geschick für die Hexerei und das Bardentum wett.

Männliche Beispielnamen: Abroshtor, Bastargre, Halungalom, Krolmnite, Poshment, Zarzuket, Zatqualmie

Weibliche Beispielnamen: Besh, Fijit, Lini, Neji, Najet, Pai, Queck, Trig.

Volksmerkmale der Gnome

+2 Konstitution, +2 Charisma, –2 Stärke: Gnome sind körperlich eher schwach, aber überraschend zäh, und ihre Haltung zeugt von einem allgemein einnehmenden Wesen.

Klein: Gnome sind kleine Kreaturen, so dass sie einen Größenbonus von +1 auf ihre RK, einen Größenbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit erhalten, allerdings erhalten sie einen Malus von -1 auf ihren KMB und ihre KMV.

Geringe Bewegungsrate: Gnome haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Dämmersicht: Gnome können bei schlechter Beleuchtung doppelt so weit sehen wie Menschen.

Geschärfte Sinne: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Eifrig: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf eine Handwerks- oder Berufsfertigkeit deiner Wahl.

Illusionsresistent: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionseffekte.

Gnomenmagie: Gnome erhöhen den SG aller Rettungswürfe gegen von ihnen gewirkte Illusionszauber um +1. Gnome mit einem Charisma von 11 oder höher erhalten außerdem die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag - *Geisterhaftes Geräusch, Mit Tieren Sprechen, Tanzende Lichter, Zaubertrick*. Die Zauberstufe für diese Effekte entspricht der Charakterstufe des Gnoms. Der SG für Rettungswürfe gegen diese Zauber ist gleich 10 + Grad des Zaubers + dem Charisma-Modifikator des Gnoms.

Waffenvertrautheit: Gnome behandeln jede Waffe, die als „gnomisch“ bezeichnet wird, als Kriegswaffe.

Hass: Aufgrund einer speziellen Ausbildung erhalten Gnome einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen humanoide Kreaturen, die den Unterarten Reptil oder Goblinoider angehören.

Verteidigungsschulung: Gegen Angriffe von Monstern der Kreaturenart Riese erhalten Gnome einen Ausweichbonus von +4 auf ihre RK.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Gnome die Gemeinsprache, Gnomisch und Sylvanisch. Gnome mit hohen Intelligenzwerten können sich noch weitere aus den folgenden Sprachen aussuchen: Drakonisch, Elfisch, Goblinisch, Orkisch, Riesisch und Zwergisch.

Halb-Elfen

Elfen haben schon immer die begehrlichen Blicke der anderen Völker auf sich gezogen. Ihre lange Lebensdauer, ihre Affinität zur Magie und ihre angeborene Eleganz haben ihnen sowohl die Bewunderung als auch den Neid ihrer Nachbarn eingebracht. Doch keine ihrer Eigenschaften hat die Menschen mehr fasziniert als ihre unergründliche Schönheit. Seit die beiden Völker sich zum ersten Mal begegnet sind, halten die Menschen die Elfen für den Inbegriff körperlicher Schönheit und sehen in ihnen eine idealisierte Version ihrer selbst. Die Elfen wiederum sind von den Menschen fasziniert, weil sie deren ungestüme und impulsive Art – trotz ihrer Neigung zur Barbarei und Grobheit – ziemlich erfrischend finden.

Manchmal führt diese gegenseitige Faszination dann auch zu romantischen Beziehungen, die jedoch nicht selten rein auf körperlicher Anziehungskraft beruhen und dementsprechend kurz sind. So kurzlebig viele dieser Liebeleien selbst nach menschlichen Standards sind, kommt dabei aber immer wieder Nachwuchs zustande. Die Halb-Elfen sind das Ergebnis dieser Beziehungen – gehören zu beiden Kulturen und doch zu keiner.

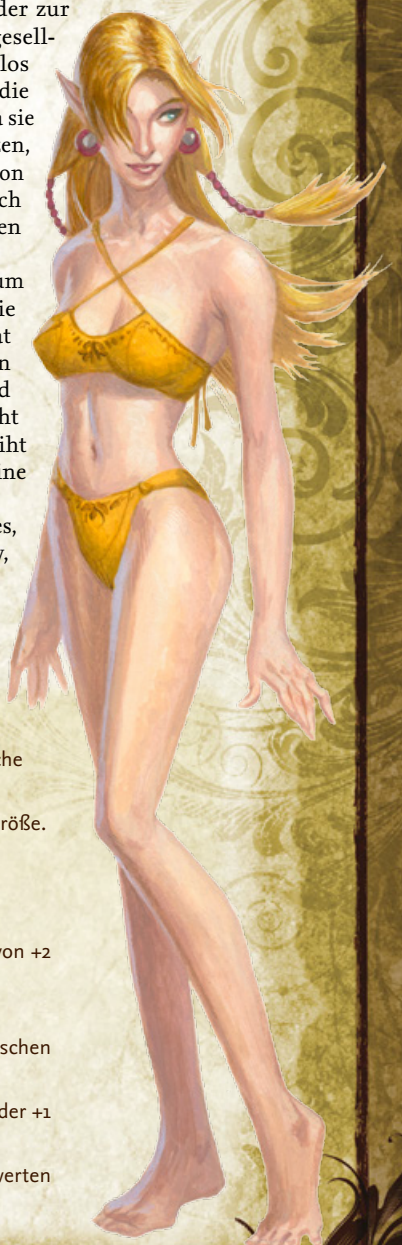
Halb-Elfen selbst können keine „reinblütigen" Menschen oder Elfen zeugen, sondern vielmehr „reinblütige" Halb-Elfen, die aber von beiden Völkern als Bastarde betrachtet werden.

Physische Beschreibung: Halb-Elfen werden größer als Menschen, sind jedoch kleiner als Elfen. Sie erben den schlanken Körperbau und die schönen Züge der Elfen, während sie ihre Hautfarbe von ihren menschlichen Eltern erhalten. Ebenso haben sie auch die spitzen Ohren der Elfen, ihre sind aber etwas abgerundeter und nicht so lang. Ihre Augen ähneln eher denen von Menschen, haben aber exotische Farben wie Bernstein, Violett oder Smaragdgrün und Tiefblau.

Gesellschaft: Da Halb-Elfen keine eigene Heimat und Kultur besitzen, sind sie sehr flexibel und können sich an fast jede Umgebung anpassen. Sowohl auf Menschen als auch Elfen wirken sie aus denselben Gründen wie ihre Eltern attraktiv, dennoch gelingt es ihnen nie, sich vollständig in deren Gesellschaften zu integrieren, da beide Völker jeweils zuviel des Anderen in ihnen sehen. Diese mangelnde Akzeptanz lastet schwer auf ihnen, einigen jedoch verleiht ihre Einzigartigkeit eine große Selbstsicherheit, sehen sie in dem Fehlen einer formellen Gesellschaft doch die ultimative Freiheit. Aus diesem Grund sind die meisten Halb-Elfen so unglaublich anpassungsfähig und in der Lage, ihre Mentalität und ihre Talente an die Gesellschaft anzugleichen, in der sie gerade leben.

Beziehungen zu anderen Völkern: Ein Halb-Elf weiß, was es bedeutet, einsam zu sein, und er weiß, dass der Charakter einer Person oft das Ergebnis ihrer Volkszugehörigkeit und nicht das Ergebnis ihrer Lebenserfahrung ist. Aus diesem Grund sind sie neuen Freundschaften und Bündnissen mit anderen Völkern gegenüber sehr aufgeschlossen. Wenn es darum geht, sich ein Bild von einem neuen Bekannten zu machen, verlassen Halb-Elfen sich nicht nur auf den ersten Eindruck.

Gesinnung und Religion: Die Einsamkeit der Halb-Elfen hat einen starken Einfluss auf ihren Charakter und ihre Lebensanschauung. Sie neigen weder zur Grausamkeit, noch dazu, sich gesellschaftlichen Regeln widerspruchslos zu beugen – dementsprechend sind die meisten Halb-Elfen chaotisch gut. Da sie keine einheitliche Gesellschaft besitzen, wenden sie sich eher selten der Religion zu. Wer das aber macht, orientiert sich meist an den Glaubensvorstellungen seiner Heimat.



Abenteurer: Halb-Elfen tendieren zum Wanderleben und durchstreifen die Welt nach einem Ort, den sie Heimat nennen können. Ihr Wunsch, sich in der Gemeinschaft zu beweisen und eine Identität aufzubauen (vielleicht gar ein Erbe zu hinterlassen), verleiht vielen halb-elfischen Abenteurern eine gehörige Portion Tapferkeit.

Männliche Beispielnamen: Calathes, Encinal, Kyras, Narciso, Quiray, Satinder, Seltyiel, Zirul.

Weibliche Beispielnamen: Cathran, Elsbeth, Iandoli, Kieyenna, Lialda, Maddela, Reda, Tamarie.

Volksmerkmale der Halb-Elfen

+2 auf einen Attributswert: Um ihren verschiedenartigen Naturen gerecht zu werden, erhalten halb-elfische Charaktere bei ihrer Erschaffung einen Bonus von +2 auf einen Attributswert ihrer Wahl.

Mittelgroß: Halb-Elfen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Bonus oder Malus aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Halb-Elfen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Halb-Elfen können bei schlechter Beleuchtung doppelt so weit sehen wie Menschen.

Geschärfte Sinne: Halb-Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Elfische Immunität: Halb-Elfen sind immun gegen magische *Schlaf*-Effekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung.

Anpassungsfähig: Als Bonustalent erhalten Halb-Elfen auf der 1. Stufe das Talent Fertigkeitsfokus.

Elfenblut: Für jeden auf das Volk bezogenen Effekt werden Halb-Elfen sowohl als Elfen als auch als Menschen behandelt.

Multitalente: Halb-Elfen dürfen sich auf der 1. Stufe zwei bevorzugte Klassen aussuchen und erhalten entweder +1 Trefferpunkte oder +1 Fertigkeitspunkte, wenn sie in einer dieser Klassen eine Stufe aufsteigen.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Halb-Elfen die Gemeinsprache und Elfisch. Halb-Elfen mit hohen Intelligenzwerten können jede andere Sprache zusätzlich auswählen (mit Ausnahme geheimer Sprachen wie Druidisch).

Halb-Orks

Halb-Orks sind Monster und die bedauerliche Konsequenz von Perversion und Gewalt – so zumindest werden sie von den anderen Völkern gesehen. Es stimmt, dass nur die wenigsten Halb-Orks das Ergebnis einer liebevollen Beziehung sind. Dementsprechend haben sie eine harte Kindheit in der sie schnell erwachsen werden müssen und in der sie stets um Schutz und Anerkennung kämpfen. Halb-Orks sind gefürchtet, man misstraut ihnen und verachtet sie und dennoch gelingt es ihnen immer wieder, ihre Gegner mit großen Taten und unerwarteter Weisheit zu überraschen – auch wenn es manchmal leichter ist, einfach nur ein paar Schädel einzuschlagen.

Physische Beschreibung: Halb-Orks beider Geschlechter sind zwischen 1,80 m und 2,10 m groß, haben einen kräftigen Körperbau und grünliche bis graue Haut. Ihre Eckzähne werden oft so lang, dass sie über die Lippen hervorstehen. In Kombination mit ihren dichten Augenbrauen und ihren spitzen Ohren verleihen diese „Hauer" den Halb-Orks ihr tierisches Aussehen. Eindrucksvolle Erscheinungen sind sie allemal, aber nur die wenigsten würden einen Halb-Ork als schön beschreiben.

Gesellschaft: Im Gegensatz zu den Halb-Elfen, deren Diskriminierung zumindest zum Teil auf Neid oder ihrer Anziehungskraft beruht, kriegen Halb-Orks nur das Schlechteste beider Welten ab. Sie sind physisch schwächer als die Orks, werden aber dennoch von den Menschen gefürchtet und angegriffen, die sich nur selten die Mühe machen, zwischen einem Halb-Ork und einem richtigen Ork zu unterscheiden. Auch wenn sie nicht wirklich akzeptiert werden, wissen viele zivilisierte Gesellschaften doch ihre Kampfstärke zu schätzen. So manch ein orkischer Häuptling hat bereits mit voller Absicht Halb-Orks gezeugt, denn was es ihnen an Körperkraft mangelt, machen sie mit ihrer größeren Schläue und ihrer Aggressivität wett, was sie zu geborenen Anführern und strategischen Beratern macht.

Beziehungen zu anderen Völkern: Ein Leben in ständiger Verfolgung hat die meisten Halb-Orks vorsichtig und aufbrausend gemacht. Wem es gelingt, einen Blick hinter diese wilde Schale zu werfen, wird jedoch möglicherweise einen mitfühlenden Kern finden. Elfen und Zwerge haben die größten Probleme damit, Halb-Orks zu akzeptieren, sehen sie in ihnen doch das Erbe ihrer alten Feinde, aber auch andere Völker sind nicht wirklich viel verständnisvoller. Menschliche Gesellschaften, die kaum Ärger mit Orks haben, sind am entgegenkommendsten. Dort können die Halb-Orks sich als geborene Söldner und Gesetzesvollstrecker bewähren.

Gesinnung und Religion: Da sie entweder dazu gezwungen sind, unter den brutalen Orks zu leben, oder sich in den zivilisierten Ländern als Außenseiter durchschlagen müssen, sind die meisten Halb-Orks verbittert, gewalttätig und einsiedlerisch. Sie neigen zwar schnell dem Bösen zu, sind aber nicht von Natur aus böse. Die meisten sind eher chaotisch neutral, hat ihnen ihre Erfahrung doch gelehrt, dass es keinen Sinn hat, etwas zu tun, das ihnen selbst nichts bringt. Wenn Halb-Orks überhaupt eine Gottheit verehren, dann bevorzugen sie solche, die dem Kriegshandwerk und individueller Stärke zugeneigt sind, wie Gorum, Cayden Cailean, Lamashtu und Rovagug.

Abenteurer: Viele Halb-Orks pochen auf ihre Unabhängigkeit und werden aus Notwendigkeit Abenteurer. Sie möchten ihrer schmerzhaften Vergangenheit entfliehen oder ihr Schicksal mit Hilfe von Waffengewalt verbessern. Andere wiederum sind optimistischer oder hungern einfach mehr nach Akzeptanz und ziehen mit in die Kreuzzüge, um der Welt ihren Wert zu beweisen.

Männliche Beispielnamen: Ausk, Davor, Hakak, Kizziar, Makoa, Nesteruk, Tsadok.

Weibliche Beispielnamen: Canan, Drogheda, Goruza, Mazon, Shirish, Tevaga, Zeljika.

Volksmerkmale der Halb-Orks

+2 auf einen Attributswert: Halb-Orks erhalten bei der Charaktererschaffung einen Bonus von +2 auf ein Attribut ihrer Wahl. Dies soll die Verschiedenartigkeit dieses Volkes hervorheben.

Mittelgroß: Halb-Orks sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Bonus oder Malus aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Halb-Orks haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Halb-Orks können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Waffenvertrautheit: Halb-Orks sind geübt im Umgang mit dem Krummschwert und der Zweihändigen Axt und behandeln alle Waffen, die als „orkisch" bezeichnet werden, als Kriegswaffen.

Orkische Wildheit: Ein Mal pro Tag, wenn ein Halb-Ork auf weniger als 0 Trefferpunkte reduziert wurde, ohne dabei zu Tode zu kommen, kann er für eine Runde weiterkämpfen, als ob er nur kampfunfähig wäre. Sollte er dann nicht wieder auf über 0 Trefferpunkte gebracht worden sein, so wird er am Ende seines nächsten Zuges sofort bewusstlos und beginnt zu sterben.

Orkblut: Für jeden auf das Volk bezogenen Effekt werden Halb-Orks sowohl als Orks als auch als Menschen behandelt.

Einschüchternd: Halb-Orks erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern, da sie eben einen furchterregenden Eindruck machen.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Halb-Orks die Gemeinsprache und Orkisch. Halb-Orks mit hohen Intelligenzwerten können sich noch weitere aus den folgenden Sprachen aussuchen: Drakonisch, Riesisch, Gnollisch, Goblinisch und Abyssisch.

Halblinge

Halblinge sind von Natur aus optimistisch und fröhlich. Sie haben ein schon fast unheimliches Glück und werden von einer starken Wanderlust angetrieben. Ihre geringe Größe machen sie mit einem Überschuss an Wagemut und Neugier wett. Halblinge sind zugleich schnell erregbar, aber auch gelassen. Sie haben ein ausgeglichenes Gemüt und stets ein Auge für die nächste Möglichkeit, die sich bieten könnte. Sie neigen viel weniger zu Gewalt- oder Wutausbrüchen als andere, jähzornigere Völker. Ja selbst in der größten Not verliert ein Halbling seinen Humor nicht.

Halblinge sind unverbesserliche Opportunisten. Da sie sich den Härten des Lebens nicht selbst erwehren können, wissen sie, wann es gilt, sich zu beugen und wann man sich besser verstecken sollte. Oft jedoch besiegt die Neugier eines Halblings seinen Verstand, was nicht selten zu schlechten Entscheidungen und knappem Entkommen führt.

Ihre Neugier ist es aber auch, die sie zum Reisen anstachelt, dazu, neue Orte zu sehen und neue Erfahrungen zu machen. Halblinge sind zugleich ziemlich häuslich und leben oft weit über ihren Verhältnissen, wenn es darum geht, sich ein gemütliches Heim einzurichten.

Physische Beschreibung: Halblinge werden bis zu 90 cm groß. Sie laufen am Liebsten barfuß herum, so dass ihre Sohlen meist mit einer dicken Hornhaut bedeckt sind, während der Spann ihrer breiten Füße von dickem, lockigem Haar gewärmt wird. Halblinge haben eine leicht gebräunte Hautfarbe und braunes Haar. Die Ohren eines Halblings sind spitz, proportional gesehen aber nicht viel größer als die eines Menschen.

Gesellschaft: Die Halblinge haben keine angestammte Heimat und kontrollieren kein Gebiet, das mehr als ein paar Dörfer oder freie Städte umfasst. Viel öfter leben sie zu Füßen ihrer menschlichen Verwandten und schlagen sich mehr schlecht als recht durch, indem sie von dem leben, was die Gesellschaft übrig läst. Dabei führen nicht wenige durchaus erfüllende Leben im Schatten ihrer größeren Nachbarn, andere jedoch ziehen es vor, als Nomaden umherzuziehen, die Welt zu bereisen und zu sehen, was sie zu bieten hat.

Beziehungen zu anderen Völkern: Ein typischer Halbling ist sehr stolz darauf, dass er sich unbemerkt unter den anderen Völkern bewegen kann – eine Eigenschaft, die so viele Halblinge zu hervorragenden Dieben und Schwindlern macht. Die meisten wissen haargenau, welche stereotypen Ansichten die anderen Völker von ihnen haben und verhalten sich dementsprechend extrem zuvorkommend und freundlich, wenn sie gerade nicht übersehen werden wollen. Halblinge kommen ziemlich gut mit Gnomen zurecht, die meisten behandeln jene exzentrischen Wesen aber mit einer ordentlichen Portion Vorsicht. Auch mit Menschen können Halblinge gut zusammenleben, da es aber einige aggressivere menschliche Gesellschaften gibt, welche die Halblinge vor allem als Sklaven zu schätzen wissen, achten diese darauf, nicht zu unvorsichtig zu werden, wenn sie mit ihnen zu tun haben. Elfen und Zwerge werden von den Halblingen respektiert, da jene Völker aber meist in isolierten Gegenden leben, die weit von den Annehmlichkeiten der Zivilisation entfernt liegen, welche die Halblinge so sehr schätzen, kommt es nur selten zu Begegnungen. Nur Halb-Orks werden generell gemieden, denn ihre Größe und gewaltsame Natur wirkt auf einen Halbling dann doch ein wenig zu einschüchternd.

Gesinnung und Religion: Halblinge sind ihren Freunden und ihrer Familie gegenüber sehr loyal. Da sie aber nun einmal in einer Welt leben, die von Völkern beherrscht wird, die doppelt so groß sind wie sie selbst, haben sie sich mit der Tatsache angefreundet, dass sie sich durchschnorren müssen, um zu überleben. Die meisten Halblinge sind daher neutral. Sie bevorzugen Gottheiten, die wohlwollend auf kleine, aber eng miteinander verbundene Gemeinschaften blicken, seien es gute Götter wie Erastil oder böse wie Norgorber.

Abenteurer: Ihr angeborenes Glück und ihre unersättliche Wanderlust machen Halblinge zu idealen Abenteurern. Und andere Vagabunden tun sich gerne mit Halblingen zusammen, haben sie doch die Hoffnung, dass etwas von deren legendärem Glück auf sie abfärbt.

Männliche Beispielnamen: Antal, Boram, Evan, Jamir, Kaleb, Lem, Miro, Sumak.

Weibliche Beispielnamen: Anafa, Bellis, Etune, Filiu, Lissa, Marra, Rillka, Sistra, Yamyra.

Volksmerkmale der Halblinge

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, –2 Stärke: Halblinge sind gewandt und willensstark, aber ihre kleine Statur macht sie schwächer als andere Völker.

Klein: Halblinge sind kleine Kreaturen, so dass sie einen Größenbonus von +1 auf ihre RK, einen Größenbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit erhalten. Allerdings erhalten sie einen Malus von -1 auf ihren KMB und ihre KMV.

Geringe Bewegungsrate: Halblinge haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Geschärfte Sinne: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Wendig: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern.

Halblingsglück: Halblinge erhalten eine Volksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

Furchtlos: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furcht. Dieser Bonus addiert sich mit dem Bonus für Halblingsglück.

Waffenvertrautheit: Halblinge sind geübt im Umgang mit Schleudern und behandeln alle Waffen, die das Wort „Halbling“ im Namen tragen, als Kriegswaffen.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Halblinge die Gemeinsprache und Halblingisch. Halblinge mit hohen Intelligenzwerten können sich noch weitere aus den folgenden Sprachen aussuchen: Elfisch, Gnomisch, Goblinisch und Zwergisch.

Menschen

Menschen besitzen einen außergewöhnlichen Tatendrang und den ausgeprägten Willen, sich auszubreiten und so manches auszuhalten. Aus diesem Grund sind sie das vorherrschende Volk der Welt. Ihre Imperien und Nationen sind riesige, ausufernde Gebilde und die Bürger dieser Länder machen sich sowohl mit Waffenstärke als auch Zauberkraft einen Namen. Am besten charakterisiert man die Menschheit, wenn man sie als umtriebig und vielfältig beschreibt. Die menschlichen Kulturen reichen von wilden, aber ehrenhaften Stämmen bis hin zu dekadenten, diabolistischen Adelsfamilien, die in den Metropolen der Welt leben. Neugier und Ehrgeiz triumphieren nicht selten über die Neigung zu einem sesshaften Leben und viele verlassen ihre Heimat, um die unzähligen vergessenen Winkel der Welt zu erkunden oder mächtige Armeen gegen ihre Nachbarn zu führen, einfach weil sie es können.

Physische Beschreibung: Das Aussehen von Menschen ist so unterschiedlich wie die Klimazonen, in denen sie leben. Im Süden etwa leben dunkelhäutige Stämme, während in den nördlichen Ländern blasshäutige, barbarische Plünderer wohnen. Hautfarben, Körperbau und Gesichtszüge von Menschen sind extrem variantenreich. Im Allgemeinen kann man aber davon ausgehen, dass die Haut von Menschen, die nahe dem Äquator leben, dunkler ist als die anderer Menschen.

Gesellschaft: Menschliche Gesellschaften orientieren sich an den unterschiedlichsten Regierungsformen, Lebensstilen und Mentalitäten. Und auch wenn die ältesten von ihnen ihre Geschichte über Tausende von Jahren zurückverfolgen können, scheint die menschliche Gesellschaft sich im Vergleich zu den langlebigeren Völkern wie Elfen und Zwergen im ständigen Wandel zu befinden. Imperien zerfallen und werden von neuen Königreichen vereinnahmt. Im Allgemeinen ist die Menschheit für ihre Flexibilität, ihren Erfindungsreichtum und ihren Ehrgeiz bekannt.

Beziehungen zu anderen Völkern: Die Menschheit ist fruchtbar und ihr Tatendrang bringt sie oft in Kontakt mit anderen Völkern, wenn es einmal wieder darum geht, das eigene Territorium zu erweitern und Kolonien zu gründen. In vielen Fällen führt das zu Gewalt und Krieg, doch die Menschen vergeben auch schnell und schließen Bündnisse mit Völkern, die nicht versuchen, es ihnen an Gewalt gleich zu tun oder sie gar zu übertreffen. Menschen sind stolz, manchmal fast arrogant und es kann gut sein, dass sie die Zwerge als geizige Säufer, Elfen als flatterhafte Gecken, Halblinge als gierige Diebe und Gnome als verdrehte Irre sehen und Halb-Elfen und Halb-Orks als peinliche Ausrutscher betrachten. Da die Menschheit aber eben so verschiedenartig ist, werden andere schnell als das angenommen, was sie nun einmal sind.

Gesinnung und Religion: Von allen Völkern sind die Menschen wohl das verschiedenartigste – sie haben die Anlage zum Bösen wie zum Guten. Manche tun sich in riesigen Barbarenhorden zusammen, während andere gigantische Städte bauen, die sich über viele Kilometer erstrecken. Sieht man sie als Ganzes, ist die Menschheit neutral, tendiert aber dazu, sich in Nationen und Zivilisationen zu sammeln, die eine bestimmte Gesinnung haben. Außerdem verfügen die Menschen auch über die größte Bandbreite an Göttern und Religionen. Sie sind nicht so sehr in ihren Traditionen verwurzelt wie andere Völker und wenden sich gern jedem zu, der Ruhm oder Schutz verspricht. Und so haben sie Gottheiten wie Torag oder Calistria in ihr Pantheon aufgenommen, die über Jahrtausende hinweg eher mit den älteren Völkern verbunden waren. Je mehr die Menschheit wächst und gedeiht, desto mehr neue Götter gehen aus ihrem ebenfalls stets wachsenden Legendenfundus hervor.

Abenteurer: Zahllose Menschen werden von ihrem Ehrgeiz in ein Leben als Abenteurer getrieben. Für viele stellt dieser Lebensstil aber auch nur ein Mittel zum Zweck dar, sei es, um reicher zu werden, sich einen Ruf zu erstreiten, den gesellschaftlichen Stand zu verbessern oder um arkanes Wissen zu sammeln. Einige wenige wenden sich dem Leben als Abenteurer aber zu, weil sie den Nervenkitzel suchen. Da Menschen von überall her kommen und alle möglichen Hintergründe haben können, können sie so ziemlich jede Rolle in einer Abenteurergruppe übernehmen.

Namen: Im Gegensatz zu anderen Völkern, die generell bestimmten Traditionen anhängen und sich eine gemeinsame Geschichte teilen, hat die Verschiedenartigkeit der Menschen zu einem schier unendlichen Vorrat an Namen geführt. Und so haben die Namen der nördlichen Barbarenstämme nichts mit denen von Seeleuten und Händlern zu tun, die aus den subtropischen Ländern kommen. Die meisten Menschen sprechen zwar die Gemeinsprache, doch ihre Namen sind so unterschiedlich wie ihre Religionen und ihr Aussehen.

Volksmerkmale der Menschen

+2 auf einen Attributswert: Um ihrer verschiedenartigen Natur gerecht zu werden, erhalten Menschen bei der Charaktererschaffung einen Bonus von +2 auf einen Attributswert ihrer Wahl.

Mittelgroß: Menschen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Bonus oder Malus aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Menschen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Bonustalent: Menschen wählen ein zusätzliches Talent auf der 1. Stufe.

Geschult: Menschen erhalten einen zusätzlichen Fertigkeitsrang auf der 1. Stufe und einen weiteren zusätzlichen Fertigkeitsrang bei jedem Stufenaufstieg.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Menschen die Gemeinsprache. Menschen mit hohen Intelligenzwerten können jede andere Sprache zusätzlich auswählen (mit Ausnahme geheimer Sprachen wie Druidisch).

Zwerge

Die Zwerge sind ein stoisches und ernstes Volk, das sich in seine Bergstädte zurückgezogen hat und fest entschlossen ist, sich den Plünderungen der wilden Völker, wie etwa Orks und Goblins, zu erwehren. Mehr als alle anderen haben die Zwerge sich den Ruf verdient, mürrische und humorlose Bergarbeiter zu sein. Man kann wohl davon ausgehen, dass es ihre Geschichte ist, die für ihr düsteres Gemüt verantwortlich ist. Sie leben in den hohen Bergen und in den gefährlichen Reichen, die unter der Erde liegen, und bekriegen sich ohne Unterlass mit Riesen, Goblins und anderen Schrecken.

Physische Beschreibung: Zwerge sind generell kurz und stämmig. Sie sind ungefähr 30 cm kleiner als die meisten Menschen und verfügen über einen breiten, kompakten Körperbau, der sie stets kräftig und muskulös erscheinen lässt. Sowohl männliche als auch weibliche Zwerge sind sehr stolz auf ihr langes Haar. Die Männer flechten sich nicht selten komplizierte Zöpfe in ihre Bärte und schmücken sie noch mit einer Reihe von Spangen. Ein glatt rasierter Zwerg ist mit ziemlicher Sicherheit wahnsinnig oder schlimmeres. Niemand, der sich mit diesem Volk auskennt, traut einem bartlosen Zwerg.

Gesellschaft: Die große Entfernung zwischen den Himmelzitadellen der Zwerge ist für so manch kulturelle Eigenheit verantwortlich. Trotz dieser Unterschiede teilen sich alle Zwerge eine Liebe zur Arbeit mit Steinen, einen leidenschaftlichen Hass für die Orks und alle Goblinoiden und eine Passion fürs Handwerk und die Architektur, die auf der Welt seinesgleichen sucht.

Beziehungen zu anderen Völkern: Zwerge und Orks leben schon ziemlich lange recht nah beieinander und sie teilen sich eine blutige Geschichte, die so alt ist wie die beiden Völker. Halb-Orks werden von den Zwergen meist gemieden und man misstraut ihnen. Halblinge, Elfen und Gnome hingegen gelten im Allgemeinen als viel zu zerbrechlich, flatterhaft oder „schön“, als dass man sie wirklich Ernst nehmen könnte. Und so sind es die Menschen, mit denen die Zwerge sich noch am ehesten verbunden fühlen, kommen deren umtriebige Art und ihr gesunder Appetit der Idealvorstellung der Zwerge doch noch am Nächsten.

Gesinnung und Religion: Ehre und Traditionen sind es, welche die Zwerge antreiben. Sie werden zwar nicht selten als hochnäsig karikiert, haben aber einen starken Sinn für Freundschaft und Gerechtigkeit. Wem es gelingt, ihr Vertrauen zu gewinnen, wird das merken. Zwerge mögen hart arbeiten, feiern aber noch härter – vor allem wenn sie noch ein gutes Bierchen heben können. Die meisten Zwerge sind rechtschaffen gut. Sie verehren Götter, deren Gebote zu ihren Eigenschaften passen. Viele verehren Abadar oder Gorum, doch Torag ist und bleibt der beliebteste Gott unter den Zwergen.

Abenteurer: Im Vergleich zu menschlichen Abenteurern sind zwergische Abenteurer eine Seltenheit, doch auch sie findet man fast überall. Nicht selten verlassen Zwerge die Sicherheit ihrer Bollwerke, um im Namen ihres Clans nach Ruhm zu streben, um ihre Heimat mit den Schätzen zu bereichern, die sie bei ihren Abenteuern finden, oder um gefallene Himmelszitadellen zurückzuerobern. Die Kriegsführung der Zwerge ist durch Kämpfe in engen Tunneln und vor allem den Nahkampf gekennzeichnet. Daher tendieren die meisten Zwerge zu den Klassen Kämpfer oder Barbar.

Männliche Beispielnamen: Dolgrin, Grunyar, Harsk, Kazmuk, Morgrym, Rogar.

Weibliche Beispielnamen: Agna, Bodill, Ingra, Kotri, Rusilka, Yangrit.

Volksmerkmale der Zwerge

+2 Konstitution, +2 Weisheit, –2 Charisma: Zwerge sind ebenso zäh wie weise, allerdings etwas schroff im Umgang mit anderen.

Mittelgroß: Zwerge sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Bonus oder Malus aufgrund ihrer Größe.

Ruhig und sicher: Zwerge haben eine Grundbewegungsrate von 6m, aber ihre Bewegungsrate wird nie durch Belastung oder Rüstung verändert.

Dunkelsicht: Zwerge können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Steingespür: Zwerge erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um ungewöhnliches Stein- oder Mauerwerk zu bemerken – wie etwa Fallen oder Geheimtüren, die sich in steinernen Wänden oder Böden befinden. Sie dürfen einen Fertigkeitswurf machen, um solche Eigenarten zu bemerken, wann immer sie diese innerhalb von 3 m Entfernung passieren, unabhängig davon, ob sie bewusst danach suchen oder nicht.

Gier: Zwerge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Schätzen, um den Preis nicht-magischer Güter zu ermitteln, die wertvolle Metalle oder Edelsteine beinhalten.

Abgehärtet: Zwerge erhalten einen Volksbonus von +2 für Rettungswürfe gegen Gifte, Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten.

Waffenvertrautheit: Zwerge sind geübt im Umgang mit Streitäxten, schweren Streithämmern und Kriegshämmern, und sie behandeln jede Waffe, die als „zwergisch“ bezeichnet wird, als eine Kriegswaffe.

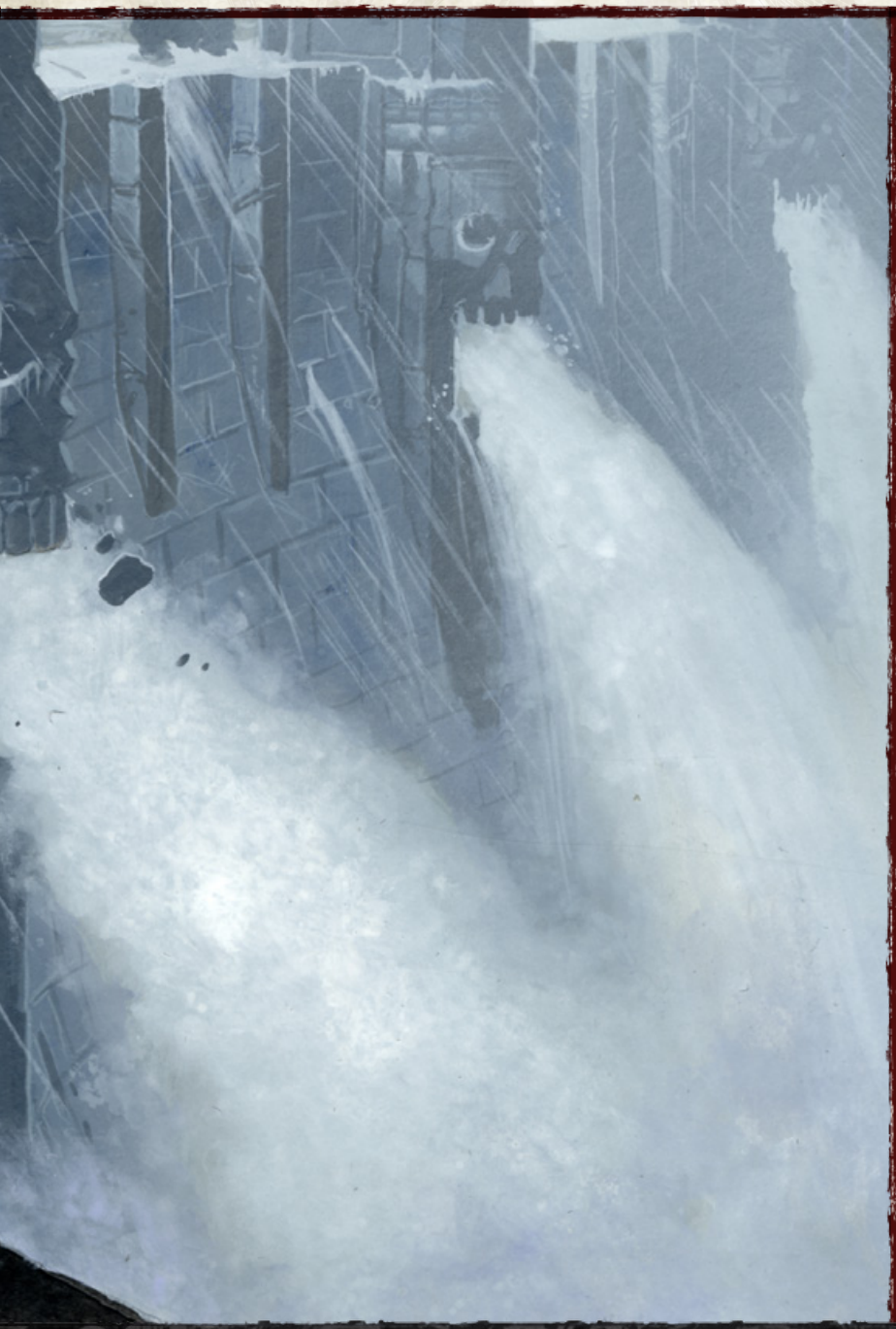
Hass: Aufgrund einer speziellen Ausbildung erhalten Zwerge einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen humanoide Kreaturen, welche der Ork- oder Goblin-Unterart angehören.

Verteidigungsschulung: Gegen Angriffe von Monstern der Unterart Riese erhalten Zwerge einen Ausweichbonus von +4 auf ihre RK.

Standfestigkeit: Zwerge erhalten einen Volksbonus von +4 auf ihre Kampfmanöververteidigung, wenn sie einem Ansturm oder einem Versuch widerstehen wollen, sie zu Fall zu bringen, wenn sie auf einem festen Untergrund stehen.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Zwerge die Gemeinsprache und Zwergisch. Zwerge mit hohen Intelligenzwerten können sich noch weitere aus den folgenden Sprachen aussuchen: Riesisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch, Terral und Finsterländisch.

3 Klassen



Der bröckelnde Weg über den uralten Staudamm erzitterte durch die Kraft des Wassers, das durch seine schädelförmigen Abflusskanäle donnerte, und erzitterte dann noch stärker als die Ogerbarbaren vorwärts schritten.

„Sieht aus, als hätten wir einen Riesenhaufen Mist im Weg“, brüllte Valeros. „Mit Gesichtern wie sie die haben, ist es kein Wunder, dass sie Angst haben, ans Licht zu kommen.“ Die Augen des Ogeranführers traten ein wenig aus ihren Höhlen, als er erfasste, dass er beleidigt worden war, und er schrie seinen Zorn heraus, als er in Kampfrausch verfiel.

Seoni fluchte im Flüsterton. Eines Tages würde Valeros' Tapferkeit sie noch alle ins Grab bringen.

Die Klasse ist das wichtigste Merkmal eines Charakters. Sie ist die Quelle der meisten seiner Fähigkeiten und Talente, die ihm eine besondere und wichtige Rolle in jeder Abenteurergruppe zukommen lassen. Die folgenden elf Klassen bilden die Grundklassen des Spiels:

Barbar: Der Barbar ist ein brutaler Berserker, der aus den Gebieten jenseits der Zivilisation stammt.

Barde: Der Barde wendet seine Fertigkeiten und Zauber an, um seine Verbündeten zu unterstützen, seine Feinde zu verwirren und seinen Ruhm zu mehren.

Druide: Der Druide ist ein Anbeter aller natürlichen Dinge – ein Zauberwirker, ein Freund der Tiere und ein geübter Gestaltwandler.

Hexenmeister: Der Zauber wirkende Hexenmeister ist von Geburt an mit einer Gabe der Magie gesegnet und besitzt merkwürdige und unheimliche Kräfte.

Kämpfer: Tapfer und tüchtig ist der Kämpfer ein Meister im Umgang mit allen Arten von Waffen und Rüstungen.

Kleriker: Als gläubiger Gefolgsmann einer Gottheit kann ein Kleriker Wunden heilen, Tote wieder beleben, und den Zorn der Götter heraufbeschwören.

Magier: Der Magier meistert die Magie mit Hilfe von andauerndem Studium, welches ihm den Zugang zu unglaublich mächtigen Gebieten der Zauberei eröffnet.

Mönch: Als Student der Kampfkunst trainiert der Mönch seinen Körper, damit dieser seine größte Waffe und Verteidigung ist.

Paladin: Der Paladin ist der Ritter in der strahlenden Rüstung, ein gläubiger Gefolgsmann der Ordnung und des Guten.

Schurke: Der Schurke ist ein Dieb und ein Späher, ein Abstauber, der in der Lage ist, unachtsamen Gegnern schlimme Verwundungen zuzufügen.

Tabelle 3–1: Charakter Erfahrung und stufenabhängige Vorteile

Charakter Stufe	Stufe EP Langsam	Mittel	Schnell	Talente	Erhöhung der Attributswerte
1	—	—	—	Erstes	—
2	3.000	2.000	1.300	—	—
3	7.500	5.000	3.300	Zweites	—
4	14.000	9.000	6.000	—	Erste
5	23.000	15.000	10.000	Drittes	—
6	35.000	23.000	15.000	—	—
7	53.000	35.000	23.000	Viertes	—
8	77.000	51.000	34.000	—	Zweite
9	115.000	75.000	50.000	Fünftes	—
10	160.000	105.000	71.000	—	—
11	235.000	155.000	105.000	Sechstes	—
12	330.000	220.000	145.000	—	Dritte
13	475.000	315.000	210.000	Siebtes	—
14	665.000	445.000	295.000	—	—
15	955.000	635.000	425.000	Achtes	—
16	1.350.000	890.000	600.000	—	Vierte
17	1.900.000	1.300.000	850.000	Neuntes	—
18	2.700.000	1.800.000	1.200.000	—	—
19	3.850.000	2.550.000	1.700.000	Zehntes	—
20	5.350.000	3.600.000	2.400.000	—	Fünfte

Waldläufer: Als Spurenleser und Jäger ist der Waldläufer ein Wesen der Wildnis und Meister im Aufspüren seiner Erzfeinde.

Die Klassen werden wie folgt abgekürzt: Barbar BRB; Barde BAR; Druide DRU; Hexenmeister HXM; Kämpfer KÄM; Kleriker KLE; Magier MAG; Mönch MÖN; Paladin PAL; Schurke SRK; Waldläufer WAL.

Charakterentwicklung

Während ein Charakter erfolgreich Herausforderungen meistert, sammelt er Erfahrungspunkte. In dem Maß, wie die Erfahrungspunkte zusammen kommen, steigt der Charakter Stufen auf und wird mächtiger. Die Geschwindigkeit dieses Aufstiegs richtet sich nach dem Spielstil, den deine Gruppe bevorzugt. Einige bevorzugen ein schnelles Tempo, bei dem Charaktere alle paar Spielsitzungen eine Stufe aufsteigen, während andere es schätzen, wenn die Entwicklung langsamer voranschreitet. Letztendlich liegt es an eurer Gruppe zu bestimmen, welches Tempo am besten passt. Die Charaktere steigen dann anhand der verschiedenen Möglichkeiten von Tabelle 3-1 auf.

Aufstieg des Charakters

Ein Charakter steigt in seiner Stufe auf, sobald er dafür genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat – normalerweise geschieht dies am Ende einer Spielsitzung, wenn der SL die Erfahrungspunkte für die Sitzung verteilt. In dem Maße, in dem der Charakter im Lauf der Zeit auf höhere Stufen aufsteigt, wird er in der Spielwelt zu einem echten Machtfaktor, der Nationen anführen oder sie bezwingen kann.

Der Vorgang des Stufenaufstiegs funktioniert auf fast gleiche Weise, wie die Charaktererschaffung, nur dass die Attributswerte, das Volk, und vorherige Wahlmöglichkeiten bezüglich Klassen, Fertigkeiten und Talenten nicht mehr geändert werden können. Der Aufstieg um eine Stufe verleiht einem im Allgemeinen neue Fähigkeiten, zusätzliche Fertigkeitspunkte zum Verteilen, mehr Trefferpunkte und möglicherweise die Erhöhung eines Attributwertes oder ein weiteres Talent (siehe Tabelle 3-1).

Beim Aufstieg in der Stufe einer gewählten Klasse oder beim Hinzufügen einer Stufe einer neuen Klasse (siehe „Klassenkombinationen“ weiter unten), sollte man die nachstehende Reihenfolge genau beachten. Als Erstes wählst du für die neue Stufe die Klasse deines Charakters. Du musst in der Lage sein, alle Voraussetzungen für diese Stufe der Klasse zu erfüllen, bevor die nächsten Schritte vollzogen werden können. Als Zweites wird eine etwaige Erhöhung eines Attributswertes durchgeführt, die durch den Stufenaufstieg erreicht wurde. Als Drittes werden alle Klassenfähigkeiten für diese Stufe auf deinem Charakterblatt eingetragen und dann die zusätzlichen Trefferpunkte ausgewürfelt. Anschließend werden neue Fertigkeiten und Talente ausgewählt. Für weitere Informationen, wann man neue Talente und Attributswerterhöhungen erhält, konsultiere Tabelle 3-1.

Klassenkombinationen

Anstelle die Eigenschaften der nächsten Stufe in der aktuellen Klasse des Charakters zu erlangen, kann er stattdessen die Fähigkeiten der 1. Stufe einer neuen Klasse gewinnen und diese zu seinen bisherigen Fähigkeiten hinzufügen. Man spricht dabei von einer „Klassenkombination“ für den Charakter.

Nehmen wir zum Beispiel an, dass ein Kämpfer der 5. Stufe sich dazu entschließt, sich in den arkanen Künsten zu versuchen, und beim Aufstieg auf die 6. Stufe eine Stufe als Magier wählt. Solch ein Charakter hat die Fähigkeiten und Eigenschaften sowohl eines Kämpfers der 5. Stufe als auch eines Magiers der 1. Stufe, aber er würde immer noch als Charakter der 6. Stufe angesehen werden. (Seine Klassenstufen wären jeweils 5. und 1., aber seine Gesamtstufe ist die 6.) Er behält alle Bonustalente, die ein Kämpfer der 5. Stufe erlangt hat, und kann nun auch Zauber des ersten Grads wirken und eine arkane Schule wählen. Er addiert alle seine Trefferpunkte, Grund-Angriffsboni und Rettungswürfe eines Magiers der ersten Stufe zu den Werten, die sich aus den fünf Stufen als Kämpfer ergeben haben.

Achte darauf, dass es eine Menge an Effekten und Vorraussetzungen gibt, die von der Stufe eines Charakters oder seinen Trefferwürfeln abhängen. Solche Effekte basieren immer auf der Gesamtzahl der Stufen oder Trefferwürfel, die ein Charakter besitzt, nicht nur auf denen von einer Klasse. Die Ausnahme dazu sind die Eigenschaften einer Klasse, wovon die meisten von der Anzahl der Stufen in dieser Klasse abhängen, die der Charakter hat.

Bevorzugte Klasse

Jeder Charakter beginnt im Spiel mit einer bevorzugten Klasse seiner Wahl – typischerweise handelt es sich dabei um die Klasse, die auf der 1. Stufe ausgewählt wird. Sobald ein Charakter eine Stufe in seiner bevorzugten Klasse aufsteigt, erhält er entweder +1 Trefferpunkt oder +1 Fertigkeitsrang. Die Wahl der bevorzugten Klasse kann nicht geändert werden, nachdem der Charakter erschaffen worden ist, und die Wahl eines zusätzlichen Trefferpunkts oder Fertigkeitsrangs, die beim Aufstieg einer Stufe (auch der 1. Stufe) getroffen wurde, kann nicht mehr rückgängig gemacht werden, sobald sie für eine Stufe einmal getroffen worden ist. Prestigeklassen (siehe Kapitel 11) können niemals eine bevorzugte Klasse sein.

BARBAR

Für manche existiert einzig und allein der Zorn. Der Kampf ist das Einzige, das diese brutalen Seelen kennen. Er spiegelt sich in den Wegen ihrer Vorfahren, in den Konflikten, die sie im Geiste austragen, und in ihren Schlachtrufen. Barbaren sind Wilde, Söldner, Meister diverser grausamer Kampftechniken. Sie sind keine Soldaten, sie sind nicht professionell. Nein, sie sind besessen vom Kampf – sind Kreaturen der Schlacht, Geister des Krieges. Barbaren kennen keine Ausbildung, keine Vorbereitung, keine Regeln im Kampf. Sie existieren nur im Moment. Es ist der Feind vor ihren Augen, der zählt, und die Tatsache, dass der nächste Augenblick schon ihr letzter sein könnte. Barbaren sind bereit, sich allem entgegen zu stellen, was das Schicksal ihnen vor die Füße wirft. Sie entwickeln einen sechsten Sinn für Gefahren und können so gut wie jedes Wetter ertragen. Barbaren gibt es in allen Gesellschaften, egal ob sie nun zivilisiert oder unzivilisiert sind. Teils gibt es aber auch ganze Völker, welche sich diese brutale Philosophie zu Eigen gemacht haben und durch die Wildnis streifen. Barbaren sind von einem ursprünglichen Kampfgeist erfüllt. Wehe denen, die ihren Zorn zu spüren bekommen…

Rolle: Barbaren sind hervorragende Kämpfer. Sie besitzen jene kriegerische Kraft und Zähigkeit, die man braucht, um sich Feinden entgegen zu stellen, die einem weit überlegen sind. Ihre Wut verleiht ihnen eine Kühnheit und Verwegenheit, welche die der meisten anderen Krieger übersteigt. Niemand stürzt sich mit einer derartigen Kampfwut ins Gemetzel wie ein Barbar, der alles und jeden auslöscht, der sich ihm in den Weg stellt.

Gesinnung: Jede nicht rechtschaffene.

Trefferwürfel: W12

Klassenfertigkeiten

Akrobatik (GE), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Natur) (IN)

Fertigkeitspunkte je Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Barbaren.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Barbar ist im

Tabelle 3-2: Barbar

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+2	Schnelle Bewegung, Kampfrausch
2	+2	+0	+0	+3	Kampfrauschkraft, Reflexbewegung
3	+3	+1	+1	+3	Fallengespür +1
4	+4	+1	+1	+4	Kampfrauschkraft
5	+5	+1	+1	+4	Verbesserte Reflexbewegung
6	+6/+1	+2	+2	+5	Kampfrauschkraft, Fallengespür +2
7	+7/+2	+2	+2	+5	Schadensreduzierung 1/–
8	+8/+3	+2	+2	+6	Kampfrauschkraft
9	+9/+4	+3	+3	+6	Fallengespür +3
10	+10/+5	+3	+3	+7	Schadensreduzierung 2/–, Kampfrauschkraft
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Starker Kampfrausch
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Kampfrauschkraft, Fallengespür +4
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Schadensreduzierung 3/–
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Unbeugsamer Wille, Kampfrauschkraft
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Fallengespür +5
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Schadensreduzierung 4/–, Kampfrauschkraft
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Unermüdlicher Kampfrausch
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	Kampfrauschkraft, Fallengespür +6
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Schadensreduzierung 5/–
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Mächtiger Kampfrausch, Kampfrauschkraft

Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen, leichten Rüstungen, mittelschweren Rüstungen und Schilden (außer Turmschilden) geübt.

Schnelle Bewegung (AF): Die Bewegung zu Land ist bei einem Barbaren höher als für sein Volk üblich. Er kann sich 3 m weiter bewegen. Dies gilt nur, wenn er gar keine, leichte oder mittelschwere Rüstung trägt und keine schwere Last mit sich führt. Dieser Bonus wird angewandt, ehe die Bewegungsrate des Barbaren durch getragene Lasten oder Rüstungen modifiziert wird, und er addiert sich mit jeglichen anderen Boni des Barbaren auf die Bewegung zu Land.

Kampfrausch (AF): Ein Barbar kann seine innere Kraft und Wildheit freisetzen, um zusätzliche Kampfkraft zu gewinnen. Ab der 1. Stufe kann ein Barbar für eine Anzahl von Runden am Tag in Kampfrausch verfallen, welche der Höhe seines KO-Modifikators +4 entspricht. Beim Erreichen jeder weiteren Stufe verlängert sich der Kampfrausch um 2 zusätzliche Runden. Kurzfristige Erhöhungen des Konstitutionsattributs durch den Kampfrausch oder durch Zauber wie *Ausdauer des Ochsen*, erhöhen die Anzahl von Runden jedoch nicht, die der Barbar am Tag in Kampfrausch verfallen kann. Der Barbar kann sich mit Hilfe einer freien Aktion in den Kampfrausch versetzten. Die Gesamtzahl der Runden, die der Barbar am Tag in Kampfrausch sein kann, erneuert sich nach 8 Stunden Rast, wobei diese Rast nicht unbedingt an einem Stück gehalten werden muss.

Während des Kampfrauschs erhält der Barbar einen Moralbonus von +4 auf Stärke und Konstitution, ebenso wie einen Moralbonus von +2 auf alle Willenswürfe. Dafür muss er einen Malus von –2 auf die Rüstungsklasse hinnehmen. Die Erhöhung des Konstitutionsattributs gibt dem Barbaren +2 zusätzliche Trefferpunkte pro Stufe, die jedoch am Ende des Rauschs wieder verschwinden und nicht wie temporäre Trefferpunkte zuerst abgezogen werden. Während des Kampfrauschs kann der Barbar weder Fertigkeiten benutzen, die auf Geschicklichkeit, Intelligenz oder Charisma basieren (außer Akrobatik, Einschüchtern, Fliegen oder Reiten), noch Fähigkeiten die besonderer Ruhe und Konzentration bedürfen.

Der Barbar kann den Kampfrausch mit einer freien Aktion beenden und ist dann eine Anzahl von Runden erschöpft, die doppelt so hoch ist, wie die Anzahl der Runden, die der Barbar in Kampfrausch gewesen ist. Während der Barbar erschöpft ist, kann er nicht in einen weiteren Kampfrausch verfallen. Ansonsten ist es aber durchaus möglich, innerhalb des gleichen Kampfs mehrfach in den Kampfrausch zu gehen. Wenn ein Barbar ohnmächtig wird, endet sein Kampfrausch automatisch, wodurch er in Todesgefahr gerät.

Kampfrauschkräfte: Mit wachsender Erfahrung lernt ein Barbar, seinen Kampfrausch auf andere Arten zu nutzen. Auf der 2. Stufe erhält er eine Kampfrauschkraft und eine weitere alle zwei Stufen. Ein Barbar kann von Kampfrauschkräften nur dann profitieren, wenn er sich im Kampfrausch befindet, und einige dieser Kräfte erfordern es, dass der Barbar vorher eine bestimmte Aktion ausführt. Sofern nicht anders angegeben, kann er eine bestimmte Kraft nicht mehrmals auswählen.

Aberglaube (AF): Der Barbar erhält einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe, um Zaubern, übernatürlichen und zauberähnlichen Fähigkeiten zu widerstehen. Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle vier Stufen, die der Barbar erreicht hat. Im Kampfrausch kann der Barbar kein williges Ziel für einen Zauberspruch sein und muss den Rettungswurf gegen alle Zauber durchführen, auch gegen die von Verbündeten.

Animalische Wut (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar einen Bissangriff durchführen. Wenn der Bissangriff im Zuge eines vollen Angriffs eingesetzt wird, wird der Bissangriff mit dem vollen Grund-Angriffsbonus –5 durchgeführt. Wenn der Angriff trifft, verursacht er 1W4 Punkte Schaden (vorausgesetzt

der Barbar ist mittelgroß, 1W3 Punkte Schaden wenn er klein ist) plus die Hälfte des ST-Modifikators. Er kann den Bissangriff auch in einem Ringkampf als Teil der Aktion zum Weiterführen oder Entkommen einsetzen. Dieser Angriff wird durchgeführt, bevor der Wurf für den Ringkampf ausgeführt wird. Trifft der Biss, erhalten alle Ringkampfwürfe in dieser Runde gegen das Ziel des Bissangriffes einen Bonus von +2.

Dämmersicht (AF): Die Sinne des Barbaren schärfen sich und er erhält während des Kampfrauschs Dämmersicht.

Einschüchterndes Niederstarren (AF): Als Bewegungsaktion kann der Barbar einen Einschüchterungsversuch gegen einen angrenzenden Gegner machen. Ist er erfolgreich, demoralisiert er sein Opfer. Der Gegner ist für 1W4 Runden lang erschüttert +1 Runde für je 5 Punkte, die der Barbar beim Wurf über den SG kommt.

Erhöhte Schadensreduzierung (AF): Die Schadenreduzierung des Barbaren erhöht sich um 1/–. Diese Schadensreduzierung wirkt nur im Kampfrausch. Ein Barbar kann diese Kraft bis zu drei Mal wählen. Ihre Auswirkungen addieren sich. Ein Barbar kann diese Kraft erst ab der 8. Stufe wählen.

Erneuerte Lebenskraft (AF): Der Barbar kann als Standard-Aktion 1W8 + seinen KO-Modifikator an Trefferpunkten heilen. Für alle vier Stufen, die der Barbar jenseits der 4. Stufe erreicht hat, erhöht sich die Menge des geheilten Schadens um 1W8 Punkte, bis zu einer Menge von 5W8 auf der 20. Stufe. Um diese Kraft wählen zu können, muss der Barbar mindestens auf der 4. Stufe sein. Diese Kraft kann nur einmal am Tag und nur im Kampfrausch eingesetzt werden.

Furchtlose Wut (AF): Im Kampfrausch ist der Barbar immun gegen die Zustände verängstigt und erschüttert. Der Barbar muss mindestens 12. Stufe sein, um diese Kraft zu wählen.

Geruchssinn (AF): Der Barbar erhält während des Kampfrauschs die Eigenschaft Geruchssinn und kann diese einsetzen, um unsichtbare Feinde aufzuspüren. (Für Regeln zur Fähigkeit Geruchssinn siehe Anhang 1.)

Geweckte Wut (AF): Der Barbar kann sich in einen Kampfrausch begeben, obwohl er erschöpft ist. Solange er mit Hilfe dieser Fähigkeit im Kampfrausch ist, kann er nicht erschöpft sein. Sobald der Kampfrausch schwindet, ist der Barbar für 10 Minuten je Runde entkräftet, die er im Kampfrausch gewesen ist.

Innere Zähigkeit (AF): Im Kampfrausch ist der Barbar immun gegen die Zustände kränkelnd und Übelkeit. Der Barbar muss mindestens auf der 8. Stufe sein, um diese Kraft zu wählen.

Kampfschrei (AF): Der Barbar kann als Standard-Aktion einen Kampfschrei ausstoßen. Alle Feinde innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf (SG entspricht 10 + ½ Stufe des Barbaren + seinem ST-Modifikator) bestehen oder sind 1W4+1 Runden in Panik. Musste ein Gegner einen Willenswurf gegen den Kampfschrei würfeln, kann er unabhängig vom Ergebnis für 24 Stunden nicht mehr Ziel derselben Kraft werden. Um diese Kraft zu wählen, muss der Barbar mindestens auf der 8. Stufe sein und schon über die Kraft Einschüchterndes Niederstarren verfügen.

Kein Entkommen (AF): Der Barbar kann sich als Augenblickliche Aktion bis zum Doppelten seiner Bewegungsrate bewegen. Der Barbar kann diese Fähigkeit nur dann einsetzen, wenn ein benachbarter Gegner sich mit einer Rückzugsaktion aus dem Kampf entfernt. Der Barbar muss die Bewegung neben dem Feind beenden, der sich zurückgezogen hat. Die Bewegung des Barbaren verursacht normal Gelegenheitsangriffe. Diese Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden.

Klarer Augenblick (AF): Für eine Runde erleidet der Barbar weder Vorteile noch Nachteile durch seinen Kampfrausch. Dies gilt auch für den Rüstungsklassenmalus und die beschränkte Auswahl an Aktionen. Das Aktivieren dieser Kraft ist eine schnelle Aktion. Diese Runde zählt aber als Runde in Hinsicht auf die Gesamtrundenzahl, die dem Barbaren am Tag zur Verfügung stehen. Diese Kraft kann nur einmal im Kampfrausch eingesetzt werden.

Kraftrausch (AF): Der Barbar addiert seine Barbarenstufe zu einer Stärke- oder Kampfmanöverprobe oder zu seiner Kampfmanöververteidigung, wenn ein Gegner ein Manöver gegen ihn versucht. Die Kraft wird als Augenblickliche Aktion genutzt. Diese Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden.

Kraftvoller Schlag (AF): Der Barbar erhält einen Bonus von +1 auf einen Schadenswurf. Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle vier Stufen, die der Barbar erreicht hat. Die Kraft wird als Schnelle Aktion eingesetzt, bevor der Angriff gewürfelt wurde. Diese Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden.

Mächtiger Schlag (AF): Der Barbar kann einen Kritischen Treffer automatisch bestätigen. Diese Kraft kann als Augenblickliche Aktion genutzt werden, sobald der Barbar bei einem Angriff eine Bedrohungschance würfelt. Der Barbar muss auf der 12. Stufe sein, um diese Kraft auswählen zu können. Er kann diese Kraft nur einmal im Kampfrausch einsetzen.

Nachtsicht (AF): Während des Rausches werden die Sinne des Barbaren außergewöhnlich geschärft und er erhält dann Dunkelsicht (18 m). Um diese Kraft wählen zu können, muss der Barbar entweder durch sein Volk Dämmersicht haben oder die Kraft Dämmersicht gewählt haben.

Schnelle Reflexe (AF): Während des Kampfrausches kann der Barbar einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff pro Runde durchführen.

Schneller Schritt (AF): Der Barbar erhält einen Verbesserungsbonus auf seine Bewegungsrate von 1,5 m. Diese Erhöhung ist im Kampfrausch immer aktiv. Der Barbar kann diese Kampfrauschkraft bis zu drei Mal wählen. Ihre Auswirkungen addieren sich..

Spontane Treffsicherheit (AF): Der Barbar addiert einen Moralbonus von +1 zu einem Angriffswurf. Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle vier Stufen, die der Barbar erreicht hat. Diese Kraft muss er als Schnelle Aktion vor dem Angriff einsetzen. Die Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden.

Starker Geist (AF): Der Barbar kann einen misslungenen Willenswurf wiederholen. Diese Kraft wird als Augenblickliche Aktion eingesetzt, nachdem der Wurf gemacht worden ist, aber bevor der SL das Ergebnis bekannt gemacht hat. Der Barbar muss das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, auch wenn es schlechter ist. Ein Barbar muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kraft auswählen zu können. Diese Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden.

Unerwarteter Schlag (AF): Der Barbar kann einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner ausführen, der sich in ein Feld bewegt, das von dem Barbaren bedroht wird, unabhängig davon, ob diese Bewegung normalerweise einen Gelegenheitsangriff verursachen würde oder nicht. Diese Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden. Der Barbar muss mindestens auf der 8. Stufe sein, um diese Kraft zu wählen.

Verteidigungshaltung (AF): Der Barbar erhält einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse gegen Fernkampfangriffe für eine Anzahl von Runden, die dem aktuellen

KO-Modifikator entspricht (Minimum 1). Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle sechs Stufen, die der Barbar erreicht hat. Das Aktivieren dieser Eigenschaft ist eine Bewegungsaktion, die keinen Gelegenheitsangriff verursacht.

Wachsame Kampfhaltung (AF): Der Barbar erhält einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse gegen Nahkampfangriffe für eine Anzahl von Runden, die dem aktuellen KO-Modifikator entspricht (Minimum 1). Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle sechs Stufen, die der Barbar erreicht hat. Das Aktivieren dieser Eigenschaft ist eine Bewegungsaktion, die keinen Gelegenheitsangriff verursacht.

Wuterfüllter Sprung (AF): Im Kampfrausch addiert der Barbar seine Stufe als Verbesserungsbonus zu allen Fertigkeitswürfen in Akrobatik, die sich aufs Springen beziehen, und wird beim Sprung behandelt, als hätte er genügend Anlauf gehabt.

Wuterfülltes Klettern (AF): Im Kampfrausch addiert der Barbar seine Stufe als Verbesserungsbonus zu allen Fertigkeitswürfen in Klettern.

Wuterfülltes Schwimmen (AF): Im Kampfrausch addiert der Barbar seine Stufe als Verbesserungsbonus zu allen Fertigkeitswürfen in Schwimmen.

Zurücktreiben (AF): Einmal pro Runde kann der Barbar anstelle eines Nahkampfangriffs versuchen, einen Ansturm zu unternehmen. Ist er erfolgreich, erleidet das Ziel Schaden in Höhe des ST-Modifikators des Barbaren und wird wie normal zurück geschoben. Der Barbar braucht sich nicht mit dem Ziel zurück zu bewegen, wenn er erfolgreich ist. Der Einsatz dieser Kraft verursacht keinen Gelegenheitsangriff.

Reflexbewegung (AF): Ab der 2. Stufe kann der Barbar schon auf Bedrohungen reagieren, bevor seine Sinne es ihm eigentlich erlauben. Er kann nicht mehr auf dem falschen Fuß erwischt werden und verliert auch nicht seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, wenn der Angreifer unsichtbar ist. Ein Barbar mit dieser Fähigkeit kann dennoch seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verlieren, wenn er bewegungsunfähig ist oder der Gegner erfolgreich eine Finte gegen ihn ausführt.

Besitzt der Barbar schon die Fähigkeit Reflexbewegung durch eine andere Klasse, erhält er stattdessen Verbesserte Reflexbewegung (siehe unten).

Fallengespür (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Barbar einen Bonus von +1 auf seine Reflexwürfe, um Fallen auszuweichen, und einen Bonus von +1 auf seine Rüstungsklasse für Angriffe von Fallen. Dieser Bonus erhöht sich alle weiteren drei Barbarenstufen um +1 (6., 9., 12., 15., 18.). Die Boni für Fallengespür von verschiedenen Klassen addieren sich.

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Ab der 5. Stufe kann der Barbar nicht mehr in die Zange genommen werden. Ein Schurke kann den Barbaren nicht mit einem Hinterhältigen Angriff attackieren, der ihm durch das in die Zange nehmen möglich wird, es sei denn, seine Schurkenstufe ist vier Stufen höher als die Stufe des Barbaren. Hat der Barbar schon die Fähigkeit Reflexbewegung durch eine andere Klasse, addieren sich für den Vergleich die Stufen in dieser Klasse zu seiner Stufe als Barbar.

Schadensreduzierung (AF): Auf der 7. Stufe kann der Barbar einen Punkt Schaden von jedem Angriff mit einer Waffe oder einer natürlichen Waffe abziehen. Ab der 10. Stufe und dann allen drei weiteren (13., 16., 19.) erhöht sich die Schadensreduzierung um eins. Die Schadensreduzierung kann einen Schaden auf 0, aber nicht unter 0 senken.

Stärkerer Kampfrausch (AF): Ab der 11. Stufe erhöhen sich die Boni zu seiner Stärke und seiner Konstitution auf +6 und der Bonus auf Willenswürfe steigt auf +3, wenn der Barbar in einen Kampfrausch verfällt.

Unbeugsamer Wille (AF): Ab der 14. Stufe erhält der Barbar während seines Kampfrauschs einen Bonus von +4 auf Willenswürfe gegen Verzauberungen. Dieser Bonus addiert sich mit anderen Modifikatoren, wie dem Moralbonus durch den Kampfrausch.

Unermüdlicher Kampfrausch (AF): Auf der 17. Stufe ist der Barbar nach dem Ende seines Kampfrauschs nicht mehr erschöpft.

Mächtiger Kampfrausch (AF): Auf der 20. Stufe erhöhen sich die Boni zu seiner Stärke und seiner Konstitution auf +8 und der Bonus auf Willenswürfe steigt auf +4, wenn der Barbar in einen Kampfrausch verfällt.

Ehemaliger Barbar

Wenn ein Barbar rechtschaffen wird, verliert er die Fähigkeit, in Kampfrausch zu verfallen. Er kann dann auch nicht weiter als Barbar aufsteigen. Er behält aber alle anderen Vorteile der Klasse.

BARDE

Wer geschickt genug ist, sie zu entdecken, auf den warten ungelüftete Mysterien und unermessliche Wunder. Ihre Schläue, ihr Talent und ihre Magie helfen diesen wenigen Individuen dabei, die Geheimnisse der Welt zu ergründen. Sie werden zu wahren Meistern der Überredungskunst, Manipulation, Inspiration und natürlich der Kunst. Barden haben die unheimliche Eigenschaft, mehr zu wissen als sie sollten. Dieses Wissen setzen sie ein, damit sie und ihre Verbündeten der Gefahr stets einen Schritt voraus sind. Barden sind schlagfertige und einnehmende Persönlichkeiten und ihre Fähigkeiten führen sie auf viele Wege. Manche werden Spieler, manche Gelehrte oder Schauspieler, Anführer oder Halunken oder – was vielleicht noch am Häufigsten vorkommt – ein wenig von allem. Für Barden ist jeder Tag ein Tag voller neuer Möglichkeiten, voller neuer Abenteuer und Herausforderungen. Und nur wenn sie das Schicksal herausfordern, mehr als alle anderen wissen und einfach ihr Bestes geben, können sie auch jedem Tag das Beste abgewinnen.

Rolle: Barden sind besonders begabt darin, andere zu beeinflussen und ihre Gegner zu verwirren, während sie ihre Verbündeten zu Mut und Tapferkeit inspirieren. Zum Teil gelingt ihnen das mit Hilfe ihrer Waffen und ihrer Magie. Die wahre Stärke von Barden liegt jedoch nicht im Nahkampf selbst, sondern vielmehr darin, ihre Gefährten zu unterstützen und ihre Feinde zu stören, ohne dass sie sich darum sorgen müssten, dass ihre Auftritte unterbrochen werden.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Alle) (IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte je Stufe: 6 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Barden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Barde ist im Umgang mit allen einfachen Waffen geschult. Zudem kann er mit Kurzbogen, Kurzschwert, Langschwert, Peitsche, Rapier und Totschläger umgehen. Barden können leichte Rüstungen tragen und sind im Umgang mit Schilden (außer Turmschilden) geübt. Ein Barde kann, während er eine leichte Rüstung und einen Schild trägt, zaubern, ohne für arkane Zauberpatzer würfeln zu müssen. Trägt er jedoch mittelschwere oder schwere Rüstung, riskiert er, wie jeder andere arkane Zauberkundige, einen Zauberpatzer, wenn der Zauber Gesten verlangt. Sein Vorteil, leichte Rüstung tragen zu dürfen, bezieht sich nur auf die Zauber, die er als Barde erhält. Verfügt er durch eine andere Klasse über arkane Zauber, so wird er bei diesen normal von der Chance für Zauberpatzer betroffen.

Zauber: Ein Barde kann arkane Zauber wirken, die er aus der Zauberliste für Barden auswählt. Er kann alle Zauber wirken, die er kennt, ohne sie vorbereiten zu müssen. Jeder Bardenzauber hat eine verbale Komponente (Gesang, Dichtkunst, Musik). Um einen Zauber zu lernen oder um ihn anzuwenden, muss ein Barde mindestens über ein Charisma von 10 + Grad des Zaubers verfügen. Der Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen gegen die Zauber des Barden ist 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator des Barden.

Wie andere Zauberkundige kann ein Barde nur eine bestimmte Menge von Zaubern je Stufe pro Tag wirken. Seine tägliche Anzahl an Zaubern ist in Tabelle 3-3 angegeben. Zusätzlich erhält er Bonuszauber für einen hohen Charismawert (siehe Tabelle 1-3).

Die Zauberauswahl des Barden ist sehr begrenzt. Ein Barde beginnt das Spiel mit vier Zaubern des 0. Grads und zwei Zaubern des 1. Grads seiner Wahl. Jede Stufe erhält er einen oder mehrere Zauber hinzu, wie in Tabelle 3-4 zu erkennen ist. (Anders als die tägliche Anzahl von Zaubern wird diese Zahl nicht durch das Charisma des Barden verändert.)

Wenn er die 5. Stufe erreicht, und dann alle drei weiteren Stufen (8., 11., usw.), kann der Barde einen Zauber, den er kennt, gegen einen neuen austauschen. Er verliert dann den alten Zauber und ersetzt ihn durch einen neuen. Beide Zauber müssen den gleichen Grad haben und sie müssen mindestens einen Grad niedriger sein als der höchste Grad des Zaubers, den der Barde zur Verfügung hat. Der Barde kann auf einer Stufe aber nur einen Zauber wechseln und muss sich dafür entscheiden, sobald er neue Zauber erhält.

Ein Barde muss seine Zauber nicht vorbereiten, sondern kann jeden Zauber wirken, den er kennt, vorausgesetzt er hat noch ausreichend Zauber pro Tag zur Verfügung.

Bardenwissen: Ein Barde addiert seine halbe Bardenstufe (mindestens 1) auf alle Wissensproben und er kann jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen.

Bardenauftritt: Ein Barde ist darin geübt, seine Fertigkeit im Auftreten einzusetzen, um damit einen magischen Effekt auf jene in seiner Umgebung zu wirken, einschließlich sich selbst, wenn er es will. Er kann diese Fähigkeit für eine Anzahl von Runden am Tag in der Höhe seines CH-Modifikators +4 einsetzen. Beim Erreichen jeder weiteren Stufe verlängert sich der Einsatz um 2 zusätzliche Runden pro Tag. Jede Runde kann der Barde einen beliebigen seiner Auftritte zum Besten geben, die er gemeistert hat, wie es durch seine Stufe angegeben ist.

Einen Bardenauftritt zu beginnen, ist eine Standard-Aktion, aber ihn in weiteren Runden aufrecht zu erhalten, ist eine Freie Aktion. Der Wechsel eines Bardenauftritts von einem zu einem anderen Effekt erfordert das Beenden des vorigen Auftritts, um den neuen Auftritt mit einer Standard-Aktion zu beginnen. Ein Bardenauftritt kann nicht gestört werden, aber er endet sofort, wenn der Barde getötet, gelähmt, betäubt oder ohnmächtig geschlagen wird oder anders daran gehindert wird, eine Freie Aktion einzusetzen, um den Bardenauftritt aufrecht zu erhalten. Ein Barde kann nicht mehr als einen Auftritt gleichzeitig bewirken.

Ab der 7. Stufe kann ein Barde einen Bardenauftritt im Rahmen einer Bewegungsaktion beginnen. Ab der 13. Stufe kann er einen Bardenauftritt als Schnelle Aktion beginnen.

Jeder Bardenauftritt hat sichtbare Komponenten, hörbare Komponenten oder beides.

Wenn ein Bardenauftritt eine hörbare Komponente hat, müssen die Ziele in der Lage sein, den Barden zu hören, damit der Auftritt seine Wirkung entfalten kann, und viele solcher Auftritte sind auch abhängig von der Sprache. Ein tauber Barde erhält eine 20 % Fehlschlagchance, wenn er einen Auftritt wagt, bei dem es aufs Hören ankommt. Erleidet der Barde einen solchen Fehlschlag, so zählt der Versuch dennoch gegen die tägliche Gesamtdauer. Taube Wesen sind immun gegen Bardenauftritte mit hörbaren Komponenten.

Wenn ein Bardenauftritt eine sichtbare Komponente hat, müssen die Ziele in der Lage sein, den Barden zu sehen, damit der Auftritt seine Wirkung entfalten kann. Ein blinder Barde

Tabelle 3-3: Barde

						Zauber pro Tag					
Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	+0	+2	+2	+0	Ablenkung, Bannlied, Bardenauftritt, Bardenwissen, Faszinieren, Lied des Mutes +1, Zaubertricks	1	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+3	+0	Bewandert, Vielseitiger Auftritt	2	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+3	+1	Lied des Erfolgs +2	3	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+4	+1		3	1	—	—	—	—
5	+3	+4	+4	+1	Gelehrter 1/ Tag, Lied des Mutes +2	4	2	—	—	—	—
6	+4	+5	+5	+2	Einflüsterung, Vielseitiger Auftritt	4	3	—	—	—	—
7	+5	+5	+5	+2	Lied des Erfolgs +3	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+6	+6	+2	Klagelied	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+6	+6	+3	Lied der Größe	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+7	+7	+3	Tausendsassa, Vielseitiger Auftritt	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+7	+7	+3	Gelehrter 2/ Tag, Lied des Erfolgs +4, Lied des Mutes +3	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+8	+8	+4	Erfrischender Auftritt	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+8	+8	+4		5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+9	+9	+4	Lied der Furcht, Vielseitiger Auftritt	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Lied des Erfolgs +5, Lied des Heldenmuts	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+10	+10	+5		5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Gelehrter 3/ Tag, Lied des Mutes +4	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Masseneinflüsterung, Vielseitiger Auftritt	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Lied des Erfolgs +6	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Tödliche Melodie	5	5	5	5	5	5

erhält eine 50 % Fehlschlagchance, wenn er einen Auftritt wagt, bei dem es aufs Sehen ankommt. Erleidet der Barde einen solchen Fehlschlag, so zählt der Versuch dennoch gegen die tägliche Gesamtdauer. Blinde Wesen sind immun gegen Bardenauftritte mit sichtbaren Komponenten.

Bannlied (ÜF): Ein Barde lernt auf der 1. Stufe, wie man einen magischen Effekt bannt, der auf Klang basiert (nur eine verbale Zauberkomponente reicht hierfür nicht aus). Während des Bannlieds macht der Barde jede Runde einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Blas-, Saiten-, Schlag-, oder Tasteninstrumente oder Gesang). Jede Kreatur innerhalb von 9 m (inklusive des Barden selbst), die von einem Klang- oder auf Sprache basierenden magischen Effekt betroffen ist, kann das Resultat dieses Wurfs anstelle ihres Rettungswurfs benutzen, wenn dieser besser ist. Ist eine Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs schon Opfer eines Klang- oder auf Sprache basierenden, nicht augenblicklichen Effekts, erhält sie jede Runde, in der sie das Bannlied hört, einen erneuten Rettungswurf. Die Kreatur muss dabei jedoch das Ergebnis des Fertigkeitswurfs in Auftreten anstelle ihres eigenen Rettungswurfs anwenden. Das Bannlied funktioniert nur bei Effekten, die einen Rettungswurf erlauben. Das Bannlied ist auf eine hörbare Komponente angewiesen.

Ablenkung (ÜF): Ein Barde kann ab der 1. Stufe diesen Auftritt einsetzen, um einen magischen Effekt, der auf Sicht basiert, zu bannen. Jede Runde kann er einen Wurf für Auftreten ablegen (Schauspielkunst, Komik, Tanzen oder Redekunst). Jede Kreatur innerhalb von 9 m (inklusive des Barden selbst), die von einer Illusion (Einbildung oder Täuschung) betroffen wird, kann den Fertigkeitswurf in Auftreten des Barden anstelle seines Rettungswurfs nutzen, wenn dieser höher ist. Ist eine Kreatur im Wirkungsbereich bereits von einer nicht augenblicklichen Illusion (Einbildung oder Täuschung) betroffen, erhält sie jede Runde, in der sie die Ablenkung erblickt, einen neuen Rettungswurf, für den sie das Ergebnis des Fertigkeitswurfs in Auftreten anstelle ihres eigenen Rettungswurfs nehmen muss. Ablenkung wirkt nur, wenn der Effekt einen Rettungswurf zulässt. Ablenkung ist auf eine sichtbare Komponente angewiesen.

Faszinieren (ÜF): Ein Barde kann diese Fähigkeit ab der 1. Stufe nutzen, um mit Hilfe von Musik oder Poesie eine oder mehrere Kreaturen zu faszinieren. Damit eine Kreatur davon betroffen werden kann, muss diese innerhalb von 27 m sein, den Barden sowohl hören als auch sehen können und in der Lage sein, ihm Aufmerksamkeit zu schenken. Auch der Barde muss die Ziele sehen können. Ablenkungen, wie durch einen Kampf in der Nähe, verhindern das Wirken dieses Bardenauftritts. Für jeweils drei Stufen ab der 1. kann der Barde eine weitere Kreatur einbeziehen.

Jede Kreatur innerhalb der Reichweite muss einen Willenswurf (SG 10 + ½ Bardenstufe + CH-Modifikator des Barden) bestehen, um den Effekt zu negieren. Gelingt der Kreatur der Willenswurf, kann der Barde innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht versuchen, sie ein weiteres Mal zu faszinieren. Misslingt der Rettungswurf, sitzt das Ziel ruhig da und betrachtet den Auftritt, ohne eine andere Aktion zu unternehmen, solange der Barde den Auftritt weiterhin aufrechterhält. Während die Kreatur fasziniert ist, erhält sie einen Malus von –4 auf Fertigkeitsproben, die als Reaktion gemacht werden, wie zum Beispiel Wahrnehmung. Jede mögliche Gefahr erlaubt dem Ziel einen neuen Willenswurf. Jede offensichtliche Bedrohung, wie das Ziehen einer Waffe, das Wirken eines Zauberspruchs oder das Richten einer Waffe auf das Ziel, beendet den Effekt automatisch.

Faszinieren ist eine Verzauberungs-(Zwang) und geistesbeeinflussende Fähigkeit. Faszinieren ist auf sichtbare und hörbare Komponenten angewiesen, um zu wirken.

Lied des Mutes (ÜF): Ein Barde kann ab der 1. Stufe mit diesem Auftritt den Mut seiner Verbündeten (inklusive seiner selbst) verbessern, stärkt sie gegen Furcht und verbessert ihre Kampfkraft. Die Verbündeten müssen in der Lage sein, den Barden zu hören, um von dieser Fähigkeit zu profitieren. Ein Verbündeter erhält einen Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Bezaubern und Furcht. Zusätzlich erhält er einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffswürfe und Waffen-Schadenswürfe. Ab der 5. Stufe und alle weiteren sechs Stufen erhöht sich dieser Bonus um +1 bis zu einem Maximum von +4 auf der 17. Stufe. Das Lied des Mutes ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit. Das Lied des Mutes ist auf sichtbare oder hörbare Komponenten angewiesen. Der Barde muss zu Beginn seines Auftritts auswählen, welche Art der Komponente er verwendet.

Lied des Erfolgs (ÜF): Ein Barde der 3. oder höheren Stufe kann diese Fähigkeit dazu nutzen, einen Verbündeten bei der Bewältigung einer Aufgabe zu unterstützen. Der Verbündete muss sich innerhalb von 9 m in der Nähe des Barden befinden und diesen hören können. Der Verbündete erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Würfe für eine bestimmte Fertigkeit, solange er den Auftritt des Barden hört. Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle weiteren vier Stufen, die der Barde nach der 3. Stufe erreicht hat (+3 auf der 7. Stufe, +4 auf der 11., +5 auf der 15. und +6 auf der 19. Stufe). Manch eine Aufgabe lässt sich nicht mit Hilfe dieser Fähigkeit unterstützen, wie zum Beispiel ein Fertigkeitswurf in Heimlichkeit. Der SL kann daher den Einsatz dieser Fähigkeit in solchen Fällen verbieten. Der Barde kann diese Fähigkeit nicht auf sich selbst wirken. Das Lied des Erfolgs ist auf hörbare Komponenten angewiesen.

Einflüsterung (ZF): Ein Barde der 6. oder einer höheren Stufe kann eine *Einflüsterung* (wie der gleichnamige Zauber) gegen ein Ziel versuchen, das bereits fasziniert (s. o.) ist. Diese Fähigkeit unterbricht nicht die Auswirkungen vom Faszinieren, aber es erfordert eine Standard-Aktion, um sie zu aktivieren (zusätzlich zu der Freien Aktion, um das Faszinieren aufrecht zu erhalten). Ein Barde kann diese Fähigkeit mehr als ein Mal gegen eine einzelne Kreatur während eines einzelnen Auftritts einsetzen.

Eine *Einflüsterung* zählt für den Barden nicht gegen sein tägliches Pensum an Bardenauftritten. Ein Willenswurf (SG 10 + ½ Stufe des Barden + CH-Modifikator des Barden) negiert den Effekt. Diese Fähigkeit betrifft nur ein einzelnes Ziel. *Einflüsterung* ist eine Verzauberungs- (Zwang) und geistesbeeinflussende Fähigkeit, die sprachabhängig und auf hörbare Komponenten angewiesen ist.

Klagelied (ÜF): Ein Barde der 8. oder einer höheren Stufe kann diese Fähigkeit dazu nutzen, um Furcht in den Herzen seiner Feinde zu säen, die sie erschüttert sein lässt. Um von dem Klagelied betroffen zu werden, muss das Ziel innerhalb von 9 m in der Nähe des Barden sein und ihn hören und sehen können. Der Effekt hält an, solange das Ziel in der Reichweite ist und der Barde den Auftritt weiter führt. Dieser Auftritt kann eine Kreatur nicht verängstigen oder in Panik verfallen lassen, auch wenn die Ziele schon vorher durch einen anderen Effekt erschüttert sind. Das Klagelied ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt und ist auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen.

Lied der Größe (ÜF): Ein Barde der 9. oder einer höheren Stufe kann diesen Auftritt einsetzen, um in sich selbst oder bei einem einzelnen willigen Verbündeten innerhalb von 9 Metern wahre Größe zu erzeugen und die Kampffähigkeiten zu verbessern. Für jeweils drei Stufen über der 9. kann der Barde einen weiteren Verbündeten mit einbeziehen (zwei auf der 12. Stufe, drei auf der 15. Stufe und vier auf der 18. Stufe). Der Verbündete muss den Barden sehen und hören können. Eine Kreatur, die von dem Lied der Größe betroffen wird, erhält zwei Bonustrefferwürfel (2W10), die entsprechende Anzahl als Temporäre Trefferpunkte (diese Punkte aus den Bonustrefferwürfeln werden um den KO-Modifikator abgewandelt, falls vorhanden), einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffe und einen Kompetenzbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe. Die Trefferwürfel zählen auch bei Effekten, die trefferwürfelabhängig sind. Das Lied der Größe ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit und ist auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen.

Erfrischender Auftritt (ÜF): Ein Barde der 12. oder einer höheren Stufe kann seinen Auftritt nutzen, um einen Effekt herbei zu rufen, der wie *Massen-Schwere Wunden heilen* (Bardenstufe entspricht der Zauberstufe) wirkt. Zusätzlich hebt der Auftritt noch die Effekte erschöpft, kränkelnd und erschüttert auf. Um die Effekte dieses Auftritts einsetzen zu können, muss der Barde diesen Auftritt 4 Runden lang ununterbrochen aufführen. Die Ziele müssen den Barden während dieses Auftritts hören und sehen können. Ein Erfrischender Auftritt betrifft alle Ziele, die während der Auftritts innerhalb von 9 m geblieben sind. Der Erfrischende Auftritt ist auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen.

Lied der Furcht (ZF): Ein Barde der 14. oder einer höheren Stufe kann seine Gegner in Angst versetzten. Ein Gegner, der den Barden hören kann und sich innerhalb von 9 m in der Nähe des Barden aufhält, wird von dem Effekt betroffen und kann einen Willenswurf (SG 10 + ½ Bardenstufe + CH-Modifikator des Barden) machen, um ihn zu negieren. Gelingt dem Gegner dies, ist er für 24 Stunden gegen diese

Tabelle 3-4: Dem Barden bekannte Zauber

	Grad bekannter Zauber						
Stufe	**0**	**1.**	**2.**	**3.**	**4.**	**5.**	**6.**
1	4	2	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—
3	6	4	—	—	—	—	—
4	6	4	2	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	4	—	—	—	—
7	6	5	4	2	—	—	—
8	6	5	4	3	—	—	—
9	6	5	4	4	—	—	—
10	6	5	5	4	2	—	—
11	6	6	5	4	3	—	—
12	6	6	5	4	4	—	—
13	6	6	5	5	4	2	—
14	6	6	6	5	4	3	—
15	6	6	6	5	4	4	—
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

Fähigkeit immun. Misslingt der Rettungswurf, ist das Ziel verängstigt und ergreift die Flucht, solange es den Auftritt des Barden hören kann. Das Lied der Furcht ist auf hörbare Komponenten angewiesen.

Lied des Heldenmuts (ÜF): Ein Barde der 15. oder einer höheren Stufe kann in sich selbst oder bei einem Verbündeten innerhalb von 9 m besonderen Heldenmut hervorrufen. Für jeweils drei Stufen über der 15. kann der Barde mit diesem Lied einen weiteren Verbündeten betreffen. Um das Lied des Heldenmuts zu wirken, müssen alle betroffenen Verbündeten den Barden sehen und hören können. Ein vom Heldenmut erfülltes Wesen erhält einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe und einen Ausweichbonus von +4 auf die Rüstungsklasse. Dieser Effekt dauert so lange an, wie die betroffenen Ziele in der Lage sind dem Auftritt zu folgen. Das Lied des Heldenmutes ist ein geistesbeeinflussender Effekt, der auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen ist.

Masseneinflüsterung (ZF): Ein Barde der 18. oder einer höheren Stufe kann diese Fähigkeit nutzen, die genau wie *Einflüsterung* funktioniert, nur dass eine beliebige Anzahl von Kreaturen betroffen wird, die schon fasziniert sind. *Masseneinflüsterung* ist eine Verzauberungs- (Zwang) und geistesbeeinflussende Fähigkeit, die sprachabhängig ist und auf hörbare Komponenten angewiesen ist.

Tödliche Melodie (ÜF): Auf der 20. Stufe kann ein Barde diesen Auftritt einsetzen, um einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben zu lassen. Um betroffen zu sein, muss das Ziel den Barden sehen und hören können, wie er seinen Auftritt für eine Volle Runde aufrecht erhält, und innerhalb von 9 m sein. Das Opfer kann den Effekt mit einem Willenswurf (SG 10 + ½ Bardenstufe + CH-Modifikator des Barden) abwenden. Gelingt der Rettungswurf, ist das Ziel für 1W4 Runden wankend und kann für die nächsten 24 Stunden nicht mehr Opfer dieser Fähigkeit werden. Misslingt der Rettungswurf, stirbt das Ziel. Tödliche Melodie ist ein geistesbeeinflussender Todeseffekt, der auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen ist.

Zaubertricks: Der Barde lernt eine Anzahl von Zaubertricks oder Zaubern des 0. Grads, wie in der Tabelle 3-4 unter „Bekannte Zauber“ angegeben ist. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt. Sie können jedoch beliebig oft am Tag gewirkt werden.

Vielseitiger Auftritt (AF): Auf der 2. Stufe kann der Barde eine Art der Fertigkeit Auftreten auswählen. Er kann den Bonus in dieser Fertigkeit anstelle seiner Boni in den dazugehörigen Fertigkeiten einsetzen. Wenn er auf diese Art und Weise seine Fertigkeit ersetzt, verwendet er den gesamten Fertigkeitsbonus, Bonus für einen Klassenbonus mit eingerechnet, egal ob die ersetzte Fertigkeit eine Klassenfertigkeit ist, oder der Barde darin noch keinen Rang hat. Auf der sechsten Stufe und alle weiteren vier Stufen kann der Barde eine weitere Art des Auftretens fürs Ersetzen auswählen.

Die Arten des Auftretens und ihre dazugehörigen Fertigkeiten sind: Blasinstrumente (Diplomatie, Mit Tieren umgehen), Gesang (Bluffen, Motiv erkennen). Komik (Bluffen, Einschüchtern), Redekunst (Diplomatie, Motiv erkennen), Saiteninstrumente (Bluffen, Diplomatie), Schauspielkunst (Bluffen, Verkleiden), Schlaginstrumente (Mit Tieren umgehen, Einschüchtern), Tanzen (Akrobatik, Fliegen) und Tasteninstrumente (Diplomatie, Einschüchtern).

Bewandert (AF): Auf der 2. Stufe wird der Barde resistent gegen Bardenauftritte von anderen und gegen Schalleffekte generell. Er erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Bardenauftritt, Schallangriffe und sprachabhängige Effekte.

Gelehrter (AF): Auf der 5. Stufe wird der Barde ein wahrer Gelehrter. Er kann bei jeder Wissensfertigkeit, in der er Ränge hat, 10 nehmen, wenn er dies wünscht. Ein Mal pro Tag kann der Barde bei einer Wissensprobe als Standard-Aktion 20 nehmen. Er kann dies für jeweils sechs Stufen über der 5. Stufe ein weiteres Mal pro Tag nutzen, bis zu einem Maximum von drei Mal auf der 17. Stufe.

Tausendsassa (AF): Auf der 10. Stufe kann der Barde jede Fertigkeit nutzen, selbst wenn sie normalerweise nur trainiert genutzt werden darf. Ab der 16. Stufe zählen alle Fertigkeiten als Klassenfertigkeiten. Auf der 19. Stufe kann er für jede Fertigkeit 10 nehmen, selbst wenn dies normalerweise nicht gestattet ist.

DRUIDE

Im Hauch der Elemente und der Ordnung der Natur liegt eine Macht, welche die Wunder der Zivilisation übersteigt. Diese urtümliche Magie mag im Verborgenen schlummern, doch niemand kann wohl bestreiten, dass sie existiert. Und beschützt wird sie von verschwiegenen Orden aus Mystikern, Wächtern der Wildnis und Dienern jenes geheimnisvollen Gleichgewichts, die man in Sagen und Legenden Druiden nennt. Druiden sind Verbündete der Tiere und können die ursprünglichen und unzähmbaren Kräfte der Natur bändigen. Jene unergründlichen und nicht selten missverstandenen Wächter der Natur streben danach, ihre Länder vor allen zu schützen, die sie bedrohen, und denen die Macht der Wildnis zu beweisen, die sich hinter den Mauern der Städte vor ihr verschließen. Belohnt werden sie für ihre Hingabe mit unglaublichen Kräften. Druiden erhalten die unvergleichliche Fähigkeit, ihre Gestalt zu wechseln, reisen in der Begleitung eindrucksvoller, wilder Tiere und können den Zorn der Natur herab rufen. Die mächtigsten unter ihnen können sich sogar dem Einfluss des Alters entziehen und selbst zu Kräften der Natur werden, können Stürme und Erdbeben erzeugen und die Vulkane selbst zum Ausbruch bringen, denn Druiden verfügen über ein urtümliches Wissen, das von der Zivilisation schon längst vergessen und aufgegeben wurde.

Rolle: Druiden und ihre tierischen Gefährten können eine ganze Reihe verschiedener Aufgaben erfüllen. Manche halten sich selbst aus dem Kampf heraus und lassen ihre Gefährten und beschworene Wesen für sich kämpfen, während sie selbst den Feind mit Hilfe der Natur verwirren. Andere verwandeln sich in todbringende Tiere und stürzen sich selbst ins Kampfgetümmel.

Gesinnung: Neutral gut, rechtschaffen neutral, neutral, chaotisch neutral oder neutral böse.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Fliegen (GE), Handwerk(IN), Heilkunde (WE), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Wahrnehmung (WE), Wissen (Geographie) (IN), Wissen (Natur) (IN), Überlebenskunst (WE), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte je Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Druiden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Druide ist im Umgang mit folgenden Waffen geübt: Dolch, Kampfstab, Keule, Krummsäbel, Kurzspeer, Schleuder, Sichel, Sense, Speer und Wurfpfeil. Er ist ebenfalls mit jeder natürlichen Waffe geübt, die ihm in Tiergestalt zur Verfügung steht (siehe Tiergestalt). Druiden sind mit dem Umgang leichter und mittelschwerer Rüstungen vertraut, dürfen aber keine Metallrüstung tragen, so dass sie die Auswahl zwischen Waffenrock, Lederrüstung oder Fellrüstung haben. Ein Druide kann auch hölzerne Panzerung tragen, die mit einem Zauber Eisenholz verändert wurde, was ihn wie Stahl schützt. Druiden können mit Schilden, außer Turmschilden, umgehen, dürfen aber auch nur Schilde einsetzen, die aus Holz hergestellt wurden.

Ein Druide, der eine verbotene Rüstung trägt oder ein verbotenes Schild einsetzt, kann währenddessen und danach für weitere 24 Stunden weder zaubern, noch seine übernatürlichen und zauberähnlichen Klassenmerkmale anwenden.

Zauber: Ein Druide wirkt göttliche Zauber, die er aus der Zauberliste für Druiden auswählt, wie sie in Kapitel 10 aufgeführt ist. Einige Zauber aus der Liste können jedoch der Ethik oder Moral seiner Gesinnung widersprechen und stehen ihm somit nicht zur Verfügung. Siehe hierzu „Böse, Chaotische, Gute und Rechtschaffene Zauber“. Ein Druide muss seine Zauber vorher auswählen und vorbereiten.

Um einen Zauber vorbereiten und wirken zu können, muss der Druide mindestens eine Weisheit von 10 + Grad des Zaubers besitzen. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs gegen die Zauber des Druiden ist 10 + Grad des Zaubers + WE-Modifikator des Druiden.

Wie andere Zauberkundige kann auch ein Druide nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag und Grad wirken. Die Zauber pro Tag sind in Tabelle 3-5 aufgelistet. Zusätzlich erhält er noch Bonuszauber für die Höhe seines Attributs Weisheit (siehe Tabelle 1-3).

Der Druide verbringt eine Stunde am Tag in einer tranceähnlichen Meditation über die Mysterien der Natur, um seine Zauber wieder zu erlangen. Er kann jeden Zauber aus der Druidenliste wählen, vorausgesetzt ihm steht der Grad des Zaubers schon zur Verfügung, aber er muss während seiner Meditation auswählen, welche Zauber er für den Tag vorbereitet.

Spontanes Zaubern: Ein Druide kann vorbereitete Zauberkraft nutzen, um Verbündete herbei zu zaubern. Der Druide kann einen seiner vorbereiteten Zauber aufgeben, um im gleichen oder einem niedrigeren Grad einen Verbündeten der Natur herbeizaubern zu wirken.

Böse, Chaotische, Gute und Rechtschaffene Zauber: Ein Druide kann keinen Zauber wirken, dessen Gesinnung seiner oder der seiner Gottheit (wenn er einer folgt) entgegensteht. Zauber, die eine bestimmte Gesinnung voraussetzen, tragen eine entsprechende Bezeichnung in der Zauberbeschreibung.

Gebet: Der Druide kann jeden Tag eine Anzahl von Gebeten, oder Zaubern des 0. Grades, vorbereiten, wie es der Angabe in Tabelle 3-5 unter „Zauber pro Tag“ entspricht. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, nur dass sie keinen Zauberplatz verbrauchen und wieder verwendet werden dürfen.

Bonussprachen: Ein Druide kann, zusätzlich zu der Auswahl seines Volks, Sylvanisch, die Sprache der Waldkreaturen, lernen.

Der Druide lernt auf der 1. Stufe zudem die geheime Sprache Druidisch. Diese Sprache erhält der Druide zusätzlich zu seinen sonstigen Sprachen. Druiden ist es verboten, diese Sprache an andere weiterzugeben.

Druidisch verfügt über ein eigenes Alphabet.

Bund mit der Natur (AF): Ein Druide der 1. Stufe geht einen Bund mit der Natur ein. Dieser kann zwei verschiedene Formen haben und der Druide muss sich für eine entscheiden. Entweder entscheidet sich der Druide für einen engen Bund mit der Natur, der ihm Zugriff auf eine der Klerikerdomänen Erde, Feuer, Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser oder Wetter gewährt. Um die Kräfte und Zauber dieser Domäne zu bestimmen, zählt die Stufe des Druiden wie die Stufe des Klerikers. Ein Druide, der diese Form des Bundes wählt, erhält außerdem einen zusätzlichen Zauberplatz für Domänenzauber, genau wie ein Kleriker. Er muss einen

Tabelle 3-5: Druide

						Zauber pro Tag									
Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+0	+0	+2	+2	Bund mit der Natur, Naturgespür, Gebete, Tierempathie	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Unterholz durchqueren	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Spurloser Schritt	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	Lockruf der Natur widerstehen, Tiergestalt (1/ Tag)	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Tiergestalt (2/ Tag)	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Tiergestalt (3/ Tag)	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Immunität gegen Gift	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	Tiergestalt (4/ Tag)	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Tiergestalt (5/ Tag)	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Tausend Gesichter	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Tiergestalt (6/ Tag)	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Zeitloser Körper	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Tiergestalt (7/ Tag)	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Tiergestalt (8/ Tag)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Tiergestalt (beliebig)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Domänenzauber in diesem Zauberplatz vorbereiten und kann diesen Zauber nicht einsetzen, um einen spontanen Zauber zu wirken.

Die andere Möglichkeit für einen Bund ist die Wahl eines Tiergefährten. Ein Druide beginnt das Spiel mit einem Tiergefährten, der in der Sektion für Tiergefährten auf Seite 41 aufgeführt ist. Der Gefährte ist dem Druiden gegenüber loyal und begleitet ihn auf seine Abenteuer, wie es für seine Tierart angemessen ist.

Anders als bei normalen Tieren steigen bei einem Tiergefährten die Trefferwürfel, seine Attribute, seine Fertigkeiten und seine Talente in einem ähnlichem Maße, wie auch der Druide neue Stufen erlangt. Sollte ein Charakter einen Tiergefährten aus mehr als einer Quelle erhalten, addieren sich seine effektiven Druidenstufen, wenn es darum geht, die Spielwerte und Fähigkeiten des Gefährten zu ermitteln. Die meisten Tiergefährten wachsen in ihrer Größe, wenn der Druide die 4. oder 7. Stufe erreicht, abhängig von der Tierart des Gefährten. Entlässt ein Druide einen Tiergefährten aus seinem Dienst, kann er nach einem Ritual von 24 Stunden ununterbrochenen Gebets in der Umgebung, wo die Tierart des neuen Gefährten normalerweise seinen Lebensraum hat, einen neuen Gefährten an sich binden. Mit einem solchen Ritual kann der Druide auch einen neuen Gefährten erlangen, wenn sein bisheriger Tiergefährte gestorben ist.

Naturgespür (AF): Der Druide erhält einen Fertigkeitsbonus von +2 auf Würfe für Wissen (Natur) und Überlebenskunst.

Tierempathie(AF): Ein Druide kann die Einstellung eines Tieres ihm gegenüber verbessern. Diese Fähigkeit funktioniert genau wie ein Wurf auf Diplomatie, um die Einstellung eines Menschen zu verändern (siehe Kapitel 4). Der Druide würfelt 1W20 und addiert sowohl seine Druidenstufe als auch seinen CH-Modifikator auf den Wurf. Ein zahmes Tier beginnt mit einer gleichgültigen Einstellung, während ein wildes Tier zunächst unfreundlich ist.

Um Tierempathie einsetzten zu können, dürfen sich unter normalen Umständen Tier und Druide nicht weiter als 9 m von einander entfernt befinden. Im Allgemeinen dauert das Beeinflussen eines Tieres eine Minute. Ebenso wie bei Menschen kann es jedoch im Einzelfall auch einmal schneller oder langsamer vonstatten gehen.

Ein Druide kann mit dieser Fähigkeit auch versuchen, Magische Bestien, die einen Intelligenzwert von 1 oder 2 haben, zu beeinflussen. Er nimmt dabei jedoch einen Malus von –4 auf seinen Wurf hin.

Unterholz durchqueren (AF): Ab der 2. Stufe kann sich ein Druide mit seiner vollen Bewegungsrate durch jede Art von Unterholz (wie natürliche Dornen, Gestrüpp, verwilderte Landschaften und ähnliches Terrain) bewegen, ohne Verletzungen oder Behinderungen zu erleiden. Dornen und anderes Unterholz, das magisch verändert wurde, um die Bewegung zu erschweren, betreffen den Druiden jedoch normal.

Spurloser Schritt (AF): Ab der 3. Stufe hinterlässt der Druide in natürlicher Umgebung keine Spuren und kann auch mit Spurenlesen nicht verfolgt werden. Er kann sich aber durchaus dazu entscheiden, Spuren zu hinterlassen.

Lockruf der Natur widerstehen (AF): Ab der 4. Stufe erhält der Druide einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen zauberähnliche und übernatürliche Fähigkeiten

von Feenwesen. Dieser Bonus wirkt auch bei Zaubern, die Pflanzen betreffen, wie Dornenwuchs, Dürre, Holz krümmen und Verstricken.

Tiergestalt (ÜF): Ab der 4. Stufe erhält der Druide die Fähigkeit, sich ein Mal pro Tag in ein kleines oder mittelgroßes Tier und wieder zurück zu verwandeln. Er kann sich hierbei für jede Kreatur mit der Bezeichnung Tier entscheiden. Diese Fähigkeit funktioniert, bis auf folgende Ausnahmen, genau wie der Zauber *Bestiengestalt I*. Die Verwandlung hält für eine Stunde pro Druidenstufe an, es sei denn, er verwandelt sich vorher zurück. Die Verwandlung (in ein Tier oder wieder zurück) ist eine Standard-Aktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Der Druide kann nur eine Tiergestalt wählen, die er kennt.

In Tiergestalt verliert der Druide seine Fähigkeit zu sprechen und ist auf die Geräusche des untrainierten Tieres begrenzt. Er kann sich aber sehr wohl mit anderen Tieren seiner neuen Form verständigen. (Das natürliche Geräusch eines Papageis ist ein Kreischen, so dass der Druide auch in einer solchen Gestalt nicht sprechen kann.)

Der Druide kann diese Fähigkeit ab der 6. und dann allen weiteren zwei Stufen ein weiteres Mal pro Tag nutzen, bis zu einem Maximum von acht Mal auf der 18. Stufe. Mit dem Erreichen der 20. Stufe kann sich der Druide jederzeit entscheiden, seine Gestalt zu ändern. Auf höheren Stufen ist er auch in der Lage, größere oder kleinere Tiergestalten oder sogar die von Pflanzen und Elementaren anzunehmen. Jede Verwandlung verbraucht, unabhängig von der Form, eine Anwendung der Fähigkeit.

Ab der 6. Stufe kann der Druide sich ein großes oder sehr kleines Tier verwandeln oder die Gestalt eines kleinen Elementars annehmen. Wählt er die Gestalt eines Tieres, wirkt die Fähigkeit wie der Zauber *Bestiengestalt II* und im Falle des Elementars wirkt sie wie *Elementargestalt I*.

Auf der 8. Stufe kann er sich in ein riesiges oder winziges Tier verwandeln. Stattdessen kann er sich auch zwischen einem mittelgroßen Elementar und einer kleinen oder mittelgroßen Pflanzenkreatur entscheiden. Diese Fähigkeiten entsprechen, je nach ihrer Art, den Zaubern *Bestiengestalt III*, *Elementargetalt II* oder *Pflanzengestalt I*.

Ab der 10. Stufe kann sich der Druide für eine große Elementargestalt oder die einer großen Pflanzenkreatur entscheiden. Entscheidet er sich für den Elementar, funktioniert die Fähigkeit wie ein *Elementargestalt III* und im Falle der Pflanzenkreatur wie ein *Pflanzengestalt II* Zauber.

Ab der 12. Stufe kann sich der Druide für eine riesige Elementargestalt oder die einer riesigen Pflanzenkreatur entscheiden. Entscheidet er sich für den Elementar, funktioniert die Fähigkeit wie der Zauber *Elementargestalt IV* und, im Falle der Pflanzenkreatur, wie ein *Pflanzengestalt III*.

Immunität gegen Gifte (AF): Ab der 9. Stufe wird der Druide immun gegen jedes Gift.

Tausend Gesichter (ÜF): Ab der 13. Stufe kann der Druide sein Aussehen jederzeit ändern. Die Fähigkeit wirkt wie der Zauber *Gestalt verändern*. Er kann dieses nur, solange er in seiner natürlichen Form ist.

Zeitloser Körper (AF): Mit dem Erreichen der 15. Stufe nimmt der Druide keine Abzüge auf die Attribute durch das Altern mehr in Kauf und kann auch nicht auf magische Weise altern. Veränderungen, die er vorher erhalten hat, werden hiervon nicht betroffen. Boni für das Alter erhält er weiterhin und er stirbt auch, wenn seine Zeit gekommen ist.

Ehemalige Druiden

Ein Druide, der aufhört, die Natur zu verehren, zu einer verbotenen Gesinnung wechselt oder einem Nicht-Druiden Druidisch beibringt, verliert sowohl seine Zauber und Druidenfähigkeiten als auch seinen Tiergefährten. Die Fähigkeiten im Umgang mit Waffen und Rüstungen sind nicht betroffen. Er kann auch nicht weiter als Druide aufsteigen, bis er Buße getan hat (siehe den Zauber *Buße*).

Tiergefährten

Die Fähigkeiten eines Tiergefährten werden durch die Stufe des Druiden und die Volksmerkmale des Tieres bestimmt. Die Tabelle 3-6 enthält viele der grundlegenden Spielwerte eines Tiergefährten. Tiergefährten bleiben Kreaturen der Monsterart Tier, wenn es darum geht, welche Zauber sie betreffen.

Klassenstufe: Dies ist die Druidenstufe des Charakters. Die Stufe als Druide wird zu allen seinen Stufen in Klassen addiert, denen ein Gefährte zusteht, um die Fähigkeiten des Gefährten zu bestimmen.

TW: Dies ist die Gesamtzahl der achtseitigen (W8) Trefferwürfel, die der Tiergefährte hat. Zu jedem wird, wie normal auch, der KO-Modifikator addiert.

GAB: Dies ist der Grund-Angriffsbonus des Tiergefährten. Der Grund-Angriffsbonus des Tiergefährten entspricht dem Grund-Angriffsbonus eines Druiden von der Stufe, wie der Tiergefährte Trefferwürfel (TW) hat. Tiergefährten erhalten keine zusätzlichen Attacken aufgrund eines hohen Grund-Angriffsbonus bei ihren Angriffen mit natürlichen Waffen.

REF/WIL/ZÄH: Dies sind die Basisrettungswürfe für den Tiergefährten. Ein Tiergefährte hat gute Reflex- und Zähigkeitswürfe.

Fertigkeiten: Dies beschreibt die Gesamtzahl an Fertigkeitsrängen, die der Tiergefährte hat. Tiergefährten können diese Ränge auf alle Fertigkeiten verteilen, die unter Tierfertigkeiten aufgeführt sind. Sollte ein Tiergefährte seine Intelligenz auf 10 oder höher steigern, erhält er Bonusränge auf Fertigkeiten, wie normal auch. Tiergefährten mit einer Intelligenz von 3 oder mehr können Ränge in beliebigen Fertigkeiten erwerben. Ein Tiergefährte kann nicht mehr Ränge in einer Fertigkeit haben, als er Trefferwürfel hat.

Talente: Hierbei handelt es sich um die Gesamtzahl an Talenten, die ein Tiergefährte hat. Tiergefährten sollten ihre Talente aus der Liste auswählen, die unter Tiertalente angegeben ist. Sie können auch andere Talente wählen, aber sie sind teilweise nicht in der Lage diese Talente einzusetzen (wie z.B. Umgang mit Kriegswaffen). Außerdem dürfen Tiergefährten ein Talent mit der Vorraussetzung eines Grund-Angriffsbonus von +1 (oder besser) nicht als erstes Talent wählen (sondern erst mit dem zweiten Talent, welches sie auf der 3. Stufe mit 3 Trefferwürfeln erhalten).

Natürliche Rüstung: Die angegebene Zahl ist zusätzlich zu der vorhanden natürlichen Rüstung des Tieres zu verstehen.

ST/GE: Addiere diese Zahl zu den Werten in Stärke und Geschicklichkeit des Tieres.

Zusätzliche Tricks: Der Wert in dieser Spalte ist die Gesamtzahl an „Bonustricks“, die der Tiergefährte neben normalen Tricks kennt, die der Druide seinem Gefährten mit der Fertigkeit Mit Tieren umgehen beigebracht haben könnte (siehe die Fertigkeit Mit Tieren umgehen für weitere Details, wie man einem Tier Tricks beibringt). Diese zusätzlichen Tricks benötigen keine Zeit zum Abrichten oder

Tabelle 3-6: Grundwerte von Tiergefährten

Stufe	TW	GAB	REF	WIL	ZÄH	Fertigkeiten	Talente	Bonus zu NRK	ST/GE	Bonustricks	Speziell
1	2	+1	+3	+0	+3	2	1	+0	+0	1	Verbindung, Zauber teilen
2	3	+2	+3	+1	+3	3	2	+0	+0	1	—
3	3	+2	+3	+1	+3	3	2	+2	+1	2	Entrinnen
4	4	+3	+4	+1	+4	4	2	+2	+1	2	Erhöhung eines Attributwertes
5	5	+3	+4	+1	+4	5	3	+2	+1	2	—
6	6	+4	+5	+2	+5	6	3	+4	+2	3	Hingabe
7	6	+4	+5	+2	+5	6	3	+4	+2	3	—
8	7	+5	+5	+2	+5	7	4	+4	+2	3	—
9	8	+6	+6	+2	+6	8	4	+6	+3	4	Erhöhung eines Attributwertes, Mehrfachangriff
10	9	+6	+6	+3	+6	9	5	+6	+3	4	—
11	9	+6	+6	+3	+6	9	5	+6	+3	4	—
12	10	+7	+7	+3	+7	10	5	+8	+4	5	—
13	11	+8	+7	+3	+7	11	6	+8	+4	5	—
14	12	+9	+8	+4	+8	12	6	+8	+4	5	Erhöhung eines Attributwertes
15	12	+9	+8	+4	+8	12	6	+10	+5	6	Verbessertes Entrinnen
16	13	+9	+8	+4	+8	13	7	+10	+5	6	—
17	14	+10	+9	+4	+9	14	7	+10	+5	6	—
18	15	+11	+9	+5	+9	15	8	+12	+6	7	—
19	15	+11	+9	+5	+9	15	8	+12	+6	7	—
20	16	+12	+10	+5	+10	16	8	+12	+6	7	Erhöhung eines Attributwertes

Fertigkeitswürfe auf Mit Tieren umgehen und sie zählen auch nicht gegen die Gesamtzahl an Tricks, die das Tier kennen kann. Der Druide wählt die Tricks aus und kann diese Wahl danach nicht mehr ändern.

Speziell: Dies schließt eine Anzahl von Fähigkeiten ein, die ein Tiergefährte erlangt, wenn er mächtiger wird. Die verschiedenen Fähigkeiten werden unten beschrieben.

Verbindung (AF): Der Druide kann mit dem Gefährten als Freie Aktion umgehen und ihn mit einer Bewegungsaktion antreiben, selbst wenn er keinen Rang in Mit Tieren umgehen haben sollte. Der Druide erhält einen Situationsbonus von +4 auf alle Würfe auf Tierempathie und Mit Tieren umgehen, die den Gefährten betreffen.

Zauber Teilen (AF): Der Druide kann Zauber, die er nur auf sich selber sprechen könnte, auch auf den Gefährten wirken (als Zauber mit der Reichweite Berührung). Dies können auch Zauber sein, die normalerweise keinen Effekt auf Tiere haben. Zauber, die auf diese Art gewirkt werden, müssen von einer Klasse kommen, die einen Tiergefährten gewährt. Diese Fähigkeit erlaubt es nicht, mit einem Tiergefährten Eigenschaften zu teilen, die keine Zauber sind, auch wenn sie wie Zauber funktionieren.

Entrinnen (AF): Ist der Gefährte einem Angriff ausgesetzt, der einen Reflexwurf für halben Schaden erlaubt, erhält der Gefährte bei gelungenem Rettungswurf keinen Schaden.

Erhöhung eines Attributwertes (AF): Der Tiergefährte kann auf eines seiner Attribute +1 hinzuzählen.

Hingabe (AF): Der Gefährte erhält einen Moralbonus von +4 auf Willenswürfe gegen Verzauberungen und Verzauberungseffekte.

Mehrfachangriff: Der Gefährte erhält, sofern er es nicht schon hat, Mehrfachangriff als Bonustalent, wenn er über drei oder mehr natürliche Angriffe verfügt. Hat er keine drei natürlichen Angriffe, erhält er einen zusätzlichen Angriff mit einer seiner natürlichen Waffen, wenn auch mit einem Malus von –5.

Verbessertes Entrinnen (AF): Ist der Gefährte einem Angriff ausgesetzt, der einen Reflexwurf für halben Schaden erlaubt, erhält der Gefährte bei gelungenem Rettungswurf keinen und bei misslungenem Wurf nur halben Schaden.

Tierfertigkeiten

Tiergefährten können Ränge in jeder der folgenden Fertigkeiten erlangen: Akrobatik* (GE), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fliegen* (GE), Heimlichkeit* (GE), Klettern* (ST), Schwimmen* (ST), Überlebenskunst (WE) und Wahrnehmung* (WE). Alle Fertigkeiten, die mit einem (*) versehen sind, gelten für Tiergefährten als Klassenfertigkeiten. Tiergefährten mit einer Intelligenz von 3 oder mehr können Ränge in beliebige Fertigkeiten verteilen.

Tiertalente

Tiergefährten können aus folgenden Talenten auswählen: Abhärtung, Akrobat, Athlet, Ausdauer, Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus, Flinke Manöver, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Rennen, Tänzelnder Angriff, Umgang mit Rüstungen (leichte, mittelschwere, schwere), Unverwüstlich, Verbesserte Initiative, Verbesserte natürliche Rüstung (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*), Verbesserter Ansturm, Verbesserter natürlicher Angriff (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*), Verbessertes Überrennen, Verstohlenheit, Waffenfinesse und Waffenfokus.

Auswahl einer Tierart

Jeder Tiergefährte hat zu Beginn von seiner Tierart her unterschiedliche Größen, Bewegungsraten, Angriffe, Attribute und spezielle Fähigkeiten. Alle Angriffe eines Tiergefährten werden normalerweise mit seinem vollen Grund-Angriffsbonus durchgeführt (außer es steht anderes dabei). Angriffe eines Tieres addieren ihren ST-Modifikator zum Schadenswurf, außer es handelt sich um den einzigen Angriff. In diesem Fall wird das Anderthalbfache des ST-Modifikators hinzuaddiert. Einige haben besondere Fähigkeiten, wie zum Beispiel Geruchssinn. Siehe dazu den Anhang 1 für weitere Informationen über diese Fähigkeiten. In dem Maße, in dem du weitere Stufen erlangst, wird auch dein Tiergefährte besser. Neben den normalen Boni, die in der Tabelle 3-6 vermerkt sind, gibt es auf der 4. oder 7. Stufe einen zusätzlichen Aufstieg. Anstelle des Aufstiegs, wie er für die 4. oder 7. Stufe angegeben ist, kannst du auch die Wahl treffen, die Geschicklichkeit und Konstitution deines Gefährten um +2 zu erhöhen.

Die hier aufgeführten Tiergefährten sind natürliche nicht alle, die zur Verfügung stehen – weitere Tierarten, die du als Tiergefährten wählen kannst, sind im *Pathfinder Monsterhandbuch* zu finden. Einige der besonderen Angriffe und Fähigkeiten, die diese Tiere haben, sind dort auch ausführlicher beschrieben.

AFFE

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 17, KO 10, IN 2, WE 12, CH 7; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe groß; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W6); **Attributswerte** ST +8, GE –2, KO +4.

BÄR

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4), 2 Klauen (1W3); **Attributswerte** ST 15, GE 15, KO 13, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2.

DACHS (VIELFRASS)

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 9 m, Graben 3 m, Klettern 3 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4), 2 Klauen (1W3); **Attributswerte** ST 10, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 10; **Besondere Angriffe** Kampfrausch (wie ein Barbar für 6 Runden am Tag); **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2.

DINOSAURIER (DEINONYCHUS, VELOCIRAPTOR)

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 18 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** 2 Krallen (1W6), Biss (1W4); **Attributswerte** ST 11, GE 17, KO 17, IN 2, WE 12, CH 14; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die siebte Stufe: Größe mittelgroß; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** 2 Krallen (1W8), Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2; **Besondere Angriffe** Anspringen (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

HAI

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** Schwimmen 18 m; **RK** +4 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 15, KO 15, IN 1, WE 12, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Blindgespür (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

HUND

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2.

KAMEL

Spielwerte zu Beginn: Größe groß; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4) oder Spucken (Berührungsangriff aus der Entfernung, Ziel ist kränkelnd für 1W4 Runden, Reichweite 3 m); **Attributswerte** ST 18, GE 16, KO 14, IN 2, WE 11, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Attributswerte ST +2, KO +2.

KROKODIL (ALLIGATOR)

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 9 m; **RK** +4 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 15, GE 14, KO 15, IN 1, WE 12, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Atem anhalten (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten), Dämmersicht.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W8) oder Schwanzschlag (1W12); **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2; **Besondere Angriffe** Ergreifen, Sprint, Todesrolle (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

PFERD

Spielwerte zu Beginn: Größe groß; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +4 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4), 2 Hufe* (1W6); **Attributswerte** ST 16, GE 13, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn. *Dies ist eine sekundäre natürliche Waffe, siehe Kapitel 8 für weitere Informationen, wie sekundäre natürliche Waffen funktionieren.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Attributswerte ST +2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Kampfausbildung (siehe dazu *Mit Tieren umgehen*).

PONY

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** 2 Hufe (1W3); **Attributswerte** ST 13, GE 13, KO 12, IN 2, WE 11, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Attributswerte ST +2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Kampfausbildung (siehe dazu *Mit Tieren umgehen*).

Raubkatze, Gross (Löwe, Tiger)

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 17, KO 13, IN 2, WE 15, CH 10; **Besondere Angriffe** Krallen (1W4); **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die siebte Stufe: Größe groß; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W8), 2 Klauen (1W6); **Attributswerte** ST +8, GE –2, KO +4; **Besondere Angriffe** Anspringen, Ergreifen, Krallen (1W6) (siehe das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

Raubkatze, Klein (Gepard, Leopard)

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4 plus Zu Fall bringen), 2 Klauen (1W2); **Attributswerte** ST 12, GE 21, KO 13, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W6 + Zu-Fall-bringen), 2 Klauen (1W3); **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Sprint (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

Schlange, Giftschlange

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W3 plus Gift); **Attributswerte** ST 8, GE 17, KO 11, IN 1, WE 12, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde (6), Effekt 1 KO Schaden, Heilung 1 Wurf, SG basiert auf KO); **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2.

Schlange, Würgeschlange

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W3); **Attributswerte** ST 15, GE 17, KO 13, IN 1, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe groß; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST +8, GE –2, KO +4; **Besondere Angriffe** Würgen (1W4) (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

Vogel (Adler, Falke, Eule)

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 3 m, Fliegen 24 m (normal); **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4), 2 Krallen (1W4); **Attributswerte** ST 10, GE 15, KO 12, IN 2, WE 14, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Attributswerte ST +2, KO +2.

Wildschwein

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +6 natürliche RK; **Angriff** Durchbohren (1W6); **Attributswerte** ST 13, GE 12, KO 15, IN 2, WE 13, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Durchbohren (1W8); **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2; **Besondere Angriffe** Wildheit (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

Wolf

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W6 plus Zu Fall bringen); **Attributswerte** ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die siebte Stufe: Größe groß; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W8 plus Zu Fall bringen); **Attributswerte** ST +8, GE –2, KO +4.

Hexenmeister

Ob es nun eine glückliche Fügung oder ein Fluch sein mag – manche Leute sind einfach zur Macht geboren. Hexenmeister können die Nachkommen einer magischen Blutlinie sein, Auserwählte der Götter, Nachfahren von Monstern oder einfach nur das Ergebnis der flatterhaften Magie. Sie finden ihre arkanen Kräfte in ihrem Innern und können eine Macht hervorrufen, wie nur wenige Sterbliche sie sich vorstellen können. Ihr Leben, in dem sie ständig fürchten müssen, von ihrer Macht aufgefressen zu werden, härtet sie ab. Also sind sie ständig damit beschäftigt, ihre Fähigkeiten zu verbessern und einzusetzen. Mit der Zeit lernen sie, ihre angeborenen Kräfte zu beherrschen und noch mächtigere arkane Talente zu entwickeln. So verschieden die Fähigkeiten dieser Zauberkundigen sind, so verschieden sind auch die Arten, auf die sie diese benutzen. Manche versuchen, ihre Fähigkeiten mit Hilfe der Medizin oder Disziplin zu beherrschen, und werden wahre Meister ihrer Fähigkeiten, während andere sich, mit oft verheerenden Auswirkungen, von ihrer Magie übernehmen lassen. Doch alle leben und atmen sie das, wofür zu meistern andere ihr ganzes Leben brauchen. Die Magie ist für sie kein Vorteil unter vielen, kein einfaches Studienfeld, sondern vielmehr das Leben selbst.

Rolle: Hexenmeister können eine Reihe bevorzugter Zauber ziemlich häufig wirken, was sie zu mächtigen Kampfmagiern macht. Je vertrauter sie mit ihren sich stets erweiternden Zaubern werden, desto eher entdecken sie neue und andere Wege, ihre Magie zu nutzen. Wege, die andere Zauberkundige vielleicht übersehen. Außerdem verleihen ihre Blutlinien ihnen noch zusätzliche Fähigkeiten, so dass wohl kaum ein Hexenmeister dem anderen gleicht.

Gesinnung: Jede

Trefferwürfel: W6

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Schätzen (IN), Wissen (Arkanes) (IN), Zauberkunde (IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Der Hexenmeister verfügt über folgende Klassenmerkmale.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Hexenmeister ist im Umgang mit allen einfachen Waffen geübt. Er ist nicht im Umgang mit Rüstungen oder Schilden geübt. Jede Form von Rüstung behindert die Bewegung des Hexenmeisters, was dazu führen kann, dass Zauber mit einer Gestenkomponente fehlschlagen (siehe „Arkane Zauber und Rüstung“ auf Seite 69).

Zauber: Ein Hexenmeister beherrscht arkane Zauber, welche er größtenteils aus der Liste für Hexenmeister/Magier auswählt, die sich in Kapitel 10 befindet. Er kann jeden Zauber, den er kennt, anwenden, ohne ihn vorbereitet zu haben. Um einen Zauber zu lernen oder anzuwenden, muss ein Hexenmeister ein Charisma von mindestens 10 + Grad des Zaubers haben. Der Schwierigkeitsgrad für den Rettungswurf gegen einen Zauber des Hexenmeisters

Tabelle 3-7: Hexenmeister

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag 1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+0	+0	+2	+0	Macht des Blutes, Zaubertricks, Materialkomponentenlos zaubern	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0		4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+1	Macht des Blutes, Zauber des Blutes	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+1		6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+1	Zauber des Blutes	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+2		6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+2	Talent des Blutes, Zauber des Blutes	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+2		6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+6	+3	Macht des Blutes, Zauber des Blutes	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+7	+3		6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+7	+3	Zauber des Blutes	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+8	+4		6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+8	+4	Talent des Blutes, Zauber des Blutes	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+9	+4		6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+9	+5	Macht des Blutes, Zauber des Blutes	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+10	+5		6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+10	+5	Zauber des Blutes	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+11	+6		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+11	+6	Talent des Blutes, Zauber des Blutes	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+12	+6	Macht des Blutes	6	6	6	6	6	6	6	6	6

ist 10 + Grad des Zaubers + CH-Bonus des Hexenmeisters. Wie andere Zauberkundige kann der Hexenmeister nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag wirken. Seine Zauber pro Tag sind in Tabelle 3-7 angegeben. Zusätzlich erhält er Bonuszauber pro Tag, wenn er über ein hohes Charismaattribut verfügt (siehe Tabelle 1-3).

Der Hexenmeister kennt nur eine sehr begrenzte Anzahl von Zaubern. Er beginnt das Spiel mit der Kenntnis von vier Zaubern des 0. Grads und zwei Zaubern des 1. Grads seiner Wahl. Jedes Mal, wenn er eine neue Stufe als Hexenmeister erlangt, lernt er einen oder mehrere neue Zauber, wie es in Tabelle 3-8 angegeben ist. Anders als die täglich anwendbaren Zauber werden die bekannten Zauber nicht durch das Charisma des Hexenmeisters beeinflusst. Diese Zauber können aus der Liste für Hexenmeister/Magier ausgewählt werden. Es kann sich aber auch um ungewöhnliche Zauber handeln, von denen der Hexenmeister durch Studium Kenntnis erlangt hat.

Sobald er die 4. Stufe erreicht hat und jede gerade Stufe danach (6., 8. usw.), kann der Hexenmeister einen neuen Zauber anstelle eines ihm bekannten Zaubers lernen. Effektiv verliert er einen alten Zauber im Austausch für einen neuen. Die beiden Zauber müssen den gleichen Grad haben. Ein Hexenmeister kann immer nur einen Zauber austauschen und muss sich hierfür entscheiden, sobald er neue Zauber für die Stufe erhält.

Anders als ein Kleriker oder Magier muss ein Hexenmeister keine Zauber vorbereiten. Er kann jederzeit jeden Zauber anwenden, den er kennt, solange er noch nicht alle täglich anwendbaren Zauber dieses Grades oder eines höheren Grades eingesetzt hat.

Blutlinien: Jeder Hexenmeister hat eine Quelle seiner Macht, etwas in seiner Herkunft, was ihm Zauber,

Tabelle 3-8: Dem Hexenmeister bekannte Zauber

Stufe / Grad	Bekannte Zauber 0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Bonustalente, eine zusätzliche Klassenfertigkeit und andere besondere Fähigkeiten verleiht. Diese Quelle kann eine direkte Blutsverwandtschaft mit einem Wesen von großer magischer Macht sein oder ein Ereignis in der Familiengeschichte des Hexenmeisters. Zum Beispiel könnte der Hexenmeister von einem Drachen abstammen, oder sein Großvater hat einen Pakt mit einem Teufel abgeschlossen. Unabhängig von der Quelle zeigt sich ihr Einfluss auf verschiedene Art, wenn der Hexenmeister weitere Stufen erhält. Ein Hexenmeister muss eine Blutlinie auswählen, sobald er die 1. Stufe in dieser Klasse wählt. Er kann seine Entscheidung später nicht mehr ändern.

Auf der 3. Stufe und alle zwei weiteren Stufen lernt der Hexenmeister einen neuen Zauber, der von seiner Blutlinie abhängt. Er erhält diese Zauber zusätzlich zu denen, die er beim Stufenaufstieg lernt, wie in Tabelle 3-8 angegeben. Diese Zauber können nicht in höheren Stufen gegen andere Zauber ausgetauscht werden.

Auf der 7. Stufe und alle sechs weiteren Stufen erhält der Hexenmeister ein Bonustalent, welches er aus der Liste seiner Blutlinie auswählt. Er muss jedoch die Voraussetzungen für das Talent erfüllen.

Zaubertricks: Der Hexenmeister lernt eine Anzahl von Zaubertricks, oder Zaubern des 0. Grades, wie in der Tabelle 3-8 unter „Bekannte Zauber“ angegeben ist. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt. Sie können jedoch beliebig oft am Tag gewirkt werden.

Materialkomponentenlos zaubern: Der Hexenmeister erhält dieses Talent als Bonustalent auf der 1. Stufe.

Blutlinien

Die folgenden Blutlinien repräsentieren nur eine Auswahl an möglichen Quellen magischer Macht für einen Hexenmeister. Wenn nicht anders angegeben, wird davon ausgegangen, dass die meisten Hexenmeister von einer arkanen Blutlinie abstammen.

Abnormale Blutlinie

Es liegt ein Makel auf deiner Blutlinie, etwas Fremdartiges und Bizarres. Deine Gedankengänge sind skurril und du neigst dazu, Probleme anders anzugehen als die meisten. Mit der Zeit wird sich der Makel in deiner Blutlinie auch auf deine physische Erscheinung auswirken.

Klassenfertigkeit: Wissen (Gewölbekunde)

Bonuszauber: *Person vergrößern* (3.), *Unsichtbares sehen* (5.), *Zungen* (7.), *Schwarze Tentakel* (9.), *Schwachsinn* (11.), *Schleier* (13.), *Ebenenwechsel* (15.), *Gedankenleere* (17.), *Gestaltwandel* (19.)

Bonustalente: Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wissen [Gewölbekunde]), Im Kampf Zaubern, Lautlos zaubern, Verbessertes Entwaffnen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Geheimnis des Blutes: Immer wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Verwandlung: Gestaltwechsel wirkt, kann er die Dauer des Zaubers um 50 % verlängern (Minimum 1 Runde). Dieser Bonus addiert sich nicht mit der Verlängerung, die durch das Talent Zauber ausdehnen gewährt wird.

Macht des Blutes: Ein abnormaler Hexenmeister zeigt mit steigender Stufe zunehmend Zeichen seiner fremdartigen Herkunft. Normalerweise sind diese Zeichen leicht zu verbergen, aber der Hexenmeister kann sie jederzeit offen zeigen.

Säurestrahl (ZF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Standard-Aktion einen Säurestrahl abschießen. Das Ziel muss sich innerhalb von 9 m befinden und dem Hexenmeister muss ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen. Der Säurestrahl verursacht 1W6 Punkte Säureschaden +1 für jeweils zwei Stufen als Hexenmeister. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Lange Glieder (AF): Ab der 3. Stufe erhöht sich die Reichweite des Hexenmeisters um 1,5 m, immer wenn er einen Berührungsangriff durchführt. Diese Fähigkeit erhöht nicht sein bedrohtes Gebiet. Ab der 11. Stufe verbessert sich ihre Reichweite um 3 m und ab der 17. Stufe verbessert sie sich um 4,5 m.

Ungewöhnliche Anatomie (AF): Ab der 9. Stufe verändert sich die Anatomie des Hexenmeisters. Er erhält eine 25 % Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer oder einen Hinterhältigen Angriff zu ignorieren. Ab der 13. Stufe erhöht sich diese Wahrscheinlichkeit auf 50 %.

Fremdartige Resistenz (ÜF): Ab der 15. Stufe erhält der Hexenmeister eine Zauberresistenz von 10 + Stufe als Hexenmeister.

Abnormale Form (AF): Auf der 20. Stufe erreichen die Veränderungen im Körper des Hexenmeisters ihren Höhepunkt. Von nun an ist er immun gegen kritische Treffer und hinterhältige Angriffe. Zusätzlich erhält er Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m und eine Schadensreduzierung von 5/–.

Arkane Blutlinie

Die Mitglieder deiner Familie hatten immer ein Talent für die Künste der Magie. Anders als bei vielen deiner Verwandten, die talentierte Magier sind, entwickeln sich deine Kräfte ohne langwieriges Studium und Übungen.

Klassenfertigkeit: Wissen (freie Wahl)

Bonuszauber: *Identifizieren* (3.), *Unsichtbarkeit* (5.), *Magie bannen* (7.), *Dimensionstür* (9.), *Überlandflug* (11.), *Wahrer Blick* (13.), *Mächtiges Teleportieren* (15.), *Wort der Macht: Betäubung* (17.), *Wunsch* (19.).

Bonustalente: Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wissen [Arkanes]), Gestenlos Zaubern, Im Kampf Zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserter Gegenzauber, Verbesserte Initiative, Zauberfokus.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister ein metamagisches Talent auf einen Zauber anwendet, erhält der Zauber einen Bonus von +1 auf den SG für den Rettungswurf. Dieser Bonus addiert sich nicht mit sich selbst und auch nicht mit dem Effekt des Talentes Zaubergrad erhöhen.

Macht des Blutes: Magie ist etwas Natürliches für den Hexenmeister, aber mit steigender Stufe muss er sich in Acht nehmen, nicht von ihr übermannt zu werden.

Arkane Verbindung (ÜF): Auf der 1. Stufe erhält der Hexenmeister eine Arkane Verbindung, wie ein Magier, dessen Stufe der seinen entspricht. Für die Stärke seiner Verbindung zu seinem Fokus oder Vertrauten addieren sich seine Stufen als Hexenmeister und Magier auf. Diese Fähigkeit erlaubt es einem Hexenmeister nicht, gleichzeitig einen Vertrauten und einen arkanen Fokus zu besitzen. Die Regeln für die arkane Verbindung finden sich auf Seite 64. Ein Fokus kann ein Mal pro Tag genutzt werden, um einen Zauber zu wirken, der dem Hexenmeister bekannt ist (Anders als der Fokus eines Magiers, der ihm erlaubt einen Zauber aus seinem Zauberbuch zu wirken).

Metamagischer Adept (AF): Ab der 3. Stufe kann der Hexenmeister einen Zauber, den er gerade anwenden will, mit einem metamagischen Talent, welches ihm bekannt ist, verstärken, ohne den Zeitaufwand zu erhöhen. Er muss nach wie vor einen Zauber eines höheren Grades aufwenden, um den Spruch anzuwenden. Auf der 3. Stufe kann er diese Fähigkeit ein Mal pro Tag anwenden und ein weiteres Mal für jeweils vier Stufen als Hexenmeister nach der 3. bis zu einem Maximum von fünf Mal pro Tag auf der 19. Stufe. Auf der 20. Stufe wird diese Fähigkeit durch Arkane Apotheose ersetzt.

Neue Zauber (AF): Auf der 9. Stufe kann der Hexenmeister einen weiteren Zauber, den er anwenden kann, zu den ihm bekannten Zaubern hinzufügen. Auf der 13. und der 17. Stufe erhält er jeweils einen weiteren Zauber.

Macht der Schule (AF): Auf der 15. Stufe kann ein Hexenmeister eine Schule der Magie auswählen. Seine Zauber dieser Schule erhalten einen Bonus von +2 auf ihren SG für den Rettungswurf. Dies addiert sich mit dem Bonus, der durch das Talent Zauberfokus erlangt wird.

Arkane Apotheose (AF): Auf der 20. Stufe pulsiert der Körper des Hexenmeisters vor magischer Macht. Er kann seine Zauber mit jedem ihm bekannten metamagischen Talent verstärken, ohne den Zeitaufwand zu erhöhen. Er muss nach wie vor einen Zauberplatz eines höheren Grades aufwenden, um den Spruch zu wirken. Immer wenn der Hexenmeister einen magischen Gegenstand benutzt, der Ladungen hat, kann er anstelle von Ladungen auch Zauber pro Tag ausgeben. Für jeweils drei Zaubergrade des eingesetzten Zauberplatzes werden die benötigten Ladungen um eine reduziert.

Blutlinie des Grabes

Die Berührung des Todes liegt auf deiner Familie. Vielleicht war einer deiner Ahnen ein mächtiger Leichnam oder Vampir, oder du wurdest tot geboren, bevor du plötzlich zum Leben erwacht bist. Die Kälte des Todes umgibt dich.

Klassenfertigkeit: Wissen (Religion)

Bonuszauber: *Kalte Hand* (3.), *Falsches Leben* (5.), *Vampirgriff* (7.), *Tote beleben* (9.), *Wellen der Erschöpfung* (11.), *Tod den Untoten* (13.), *Finger des Todes* (15.), *Verdorren* (17.), *Entzug von Lebenskraft* (19.).

Bonustalente: Abhärtung, Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wissen [Religion]), Gestenlos Zaubern, Im Kampf zaubern, Unverwüstlich, Zauberfokus.

Geheimnis des Blutes: Einige Untote sind anfällig gegenüber geistesbeeinflussenden Zaubern, die der Hexenmeister wirkt. Körperliche Untote, die einmal Humanoide waren, zählen für den Hexenmeister als Humanoide, um zu bestimmen, welche Zauber sie betreffen können.

Macht des Blutes: Der Hexenmeister kann die schrecklichen Kräfte des Untodes anrufen. Je mehr er sich auf diese Fähigkeiten verlässt, desto mehr läuft er Gefahr, selbst zu einem lebenden Toten zu werden.

Grabeshauch (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister mit einem Berührungsangriff ein Wesen erschüttern. Der Effekt hält für eine Runde pro zwei Stufen des Hexenmeisters an (Minimum 1 Runde). Wenn er eine Kreatur berührt, die schon erschüttert ist, verfällt diese für eine Runde in Panik (siehe Seite 566), wenn die Kreatur weniger TW als er Hexenmeister Stufen hat. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Gabe des Todes (ÜF): Auf der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz gegen Kälte von 5 und eine Schadensreduzierung von 5/– gegen Betäubungsschaden. Auf der 9. Stufe erhöht sich die Kälteresistenz auf 10 und die Schadensreduzierung auf 10/– gegen Betäubungsschaden.

Griff des Todes (ZF): Auf der 9. Stufe kann der Hexenmeister knöcherne Arme aus dem Boden herbeirufen, die seine Feinde angreifen. Die Arme schießen als Explosion in einem Radius von 6 m empor. Jeder in diesem Bereich erleidet 1W6 Hiebschaden je Hexenmeisterstufe. Wesen im Wirkungsbereich können einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Diejenigen, die den Rettungswurf nicht schaffen, können sich für eine Runde lang nicht bewegen. Der SG für den Rettungswurf ist 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + sein CH-Modifikator. Nach einer Runde verschwinden die knöchernen Arme wieder. Die Arme müssen aus einer soliden Oberfläche hervorbrechen. Ab der 9. Stufe kann er diese Fähigkeit ein Mal pro Tag einsetzen. Ab der 17. Stufe kann der Hexenmeister Griff des Todes zwei Mal und ab der 20. Stufe drei Mal pro Tag benutzen. Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 18 m.

Körperlose Gestalt (ZF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister für eine Runde pro Stufe körperlos werden. In dieser Gestalt zählt er von der Kategorie her als Körperloses Wesen. Er erleidet nur halben Schaden von körperlichen Quellen, falls sie magisch sind (von nicht-magischen Waffen und Objekten kann er keinen Schaden erhalten). Ebenso verursachen seine Zauber auch nur halben Schaden an körperlichen Kreaturen. Zauber und andere Effekte, die keinen Schaden verursachen, funktionieren normal. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit nur ein Mal am Tag einsetzen.

Einer von uns (AF): Ab der 20. Stufe beginnt der Körper des Hexenmeisters zu verwesen. Die genaue Erscheinung ist dem Spieler überlassen. Untote beginnen, den Hexenmeister als einen von ihnen zu betrachten. Er erhält Immunität gegen Kälte, Betäubungsschaden, Lähmung und Schlaf. Er erhält ebenfalls eine Schadensreduzierung 5/–. Nicht intelligente Untote bemerken den Hexenmeister nur, wenn sie von ihm angegriffen werden. Der Hexenmeister erhält einen Moral-Bonus von +4 auf die Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten von Untoten.

Dämonische Blutlinie

Vor Generationen hat ein Dämon seine Saat in deiner Familie hinterlassen. Dies zeigt sich nicht in allen Mitgliedern deiner Familie, doch in dir ist das dämonische Erbe besonders stark und drängt dich, andere zu ruinieren.

Klassenfertigkeit: Wissen (Die Ebenen)

Bonuszauber: *Furcht auslösen* (3.), *Bärenstärke* (5.), *Kampfrausch* (7.), *Steinhaut* (9.), *Fortschicken* (11.), *Umwandlung* (13.), *Mächtiges Teleportieren* (15.), *Unheilige Aura* (17.), *Monster herbeizaubern IX* (19.).

Bonustalente: Doppelschlag, Fertigkeitsfokus (Wissen [Die Ebenen]), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verstärkte Herbeizauberung, Zauber verstärken.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Herbeizauberung wirkt, erhalten die herbei gezauberten Kreaturen eine Schadensreduzierung von SR ½ Hexenmeisterstufe/gut (Minimum 1). Dies addiert sich nicht mit irgendeiner Schadensreduzierung, die die Kreatur sowieso schon hat.

Macht des Blutes: Manch einer würde den Hexenmeister als besessen bezeichnen, aber er weiß es besser. Der dämonische Einfluss in seinem Blut wird stärker, je mehr Macht er erlangt.

Klauen (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Freie Aktion an seinen Händen Klauen wachsen lassen. Die Klauen werden als natürliche Waffen behandelt, die es ihm erlauben, als Vollen Angriff zwei Klauenangriffe mit seinem höchsten Grund-Angriffsbonus auszuführen. Die Klauen verursachen 1W4 (1W3, wenn der Hexenmeister klein ist) Schaden zuzüglich seinem ST-Modifikator. Ab der 5. Stufe werden seine Klauen als magische Waffen behandelt, um eine Schadensreduzierung zu brechen. Ab der 7. Stufe erhöht sich der Schaden um eine Stufe auf 1W6 oder 1W4, wenn er klein ist. Ab der 11. Stufe werden diese Klauen als aufflammende Waffen gewertet, die jeweils bei einem Treffer 1W6 zusätzlichen Feuerschaden verursachen. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit für eine Anzahl von Runden in Höhe von (3 + CH-Modifikator) am Tag einsetzen. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Dämonische Resistenz (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz gegen Elektrizität von 5 und einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift. Auf der 9. Stufe erhöhen sich seine Resistenz gegen Elektrizität auf 10 und der Bonus gegen Gift auf +4.

Stärke des Abyss (AF): Ab der 9. Stufe erhält der Hexenmeister einen innewohnenden Bonus von +2 auf seine Stärke. Dieser Bonus erhöht sich auf +4 auf der 13. Stufe und auf +6 auf der 17. Stufe.

Zusätzliche Herbeirufungen (ÜF): Ab der 15. Stufe ruft der Hexenmeister eine zusätzliche Kreatur, wenn er mit einem Monster herbeirufen-Zauber einen Dämonen oder eine infernalische Kreatur ruft.

Dämonische Macht (ÜF): Ab der 20. Stufe ist der Hexenmeister von der Macht des Abyss durchdrungen. Er ist immun gegen Elektrizität und Gift. Außerdem erhält er eine Resistenz gegen Säure, Kälte, und Feuer von 10 und Telepathie mit einer Reichweite von 18 m (was ihm die Kommunikation mit allen Kreaturen erlaubt, die sprechen können).

Drachenblutlinie

Einer deiner Ahnen ist ein Drache und seine magische Macht fließt durch deine Adern.

Klassenfertigkeit: Wahrnehmung

Bonuszauber: *Magierrüstung* (3.), *Energien widerstehen* (5.), *Fliegen* (7.), *Furcht* (9.), *Zauberresistenz* (11.), *Drachengestalt I* (13.), *Drachengestalt II* (15.), *Drachengestalt III* (17.), *Wunsch* (19.).

Bonustalente: Abhärtung, Blind Kämpfen, Fertigkeitsfokus (Fliegen), Fertigkeitsfokus (Wissen [Arkanes]), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber mit der Energiekategorie wirkt, die dem Energietyp seiner Drachenblutlinie entspricht, erhält dieser Zauber einen Schadensbonus von +1 auf jeden Würfel, der für die Bestimmung der Schadenspunkte gewürfelt wurde.

Macht des Blutes: Die Macht eines Drachen fließt durch die Adern des Hexenmeisters und zeigt sich auf verschiedene Art. Auf der ersten Stufe muss der Hexenmeister eine metallene oder chromatische Drachenart auswählen, von der er abstammt (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch*). Diese Wahl kann nicht mehr geändert werden. Einige seiner Fähigkeiten verleihen dem Hexenmeister Resistenz und verursachen Schaden abhängig von seinem Drachentyp, wie in der folgenden Tabelle angegeben.

Drachentyp	Energie	Form des Odem
Blau	Elektrizität	18 m Strahl
Grün	Säure	9 m Kegel
Rot	Feuer	9 m Kegel
Schwarz	Säure	18 m Strahl
Weiß	Kälte	9 m Kegel
Bronze	Elektrizität	18 m Strahl
Gold	Feuer	9 m Kegel
Kupfer	Säure	18 m Strahl
Messing	Feuer	18 m Strahl
Silber	Kälte	9 m Kegel

Klauen (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Freie Aktion an seinen Händen Klauen wachsen lassen. Die Klauen werden als natürliche Waffen behandelt, die es ihm erlauben, als Vollen Angriff zwei Klauenangriffe mit seinem höchsten Grund-Angriffsbonus auszuführen. Der Hexenmeister gilt also immer als bewaffnet und erhält keine zusätzlichen Angriffe für einen hohen Grund-Angriffsbonus. Die Klauen verursachen 1W4 (1W3, wenn der Hexenmeister klein ist) Schaden zuzüglich seinem ST-Modifikator. Ab der 5. Stufe werden seine Klauen als magische Waffen behandelt, um eine Schadensreduzierung zu brechen. Ab der 7. Stufe erhöht sich der Schaden um eine Stufe auf 1W6 oder 1W4, wenn er klein ist. Ab der 11. Stufe verursachen seine Klauen zusätzlich 1W6 Schadenspunkte seines Energietyps. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Drachenresistenz (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz von 5 gegen die Energie seines Drachentyps und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1. Auf der 9. Stufe steigt die Energieresistenz auf 10 und der natürliche Rüstungsbonus erhöht sich auf +2. Auf der 15. Stufe erhöht sich der natürliche Rüstungsbonus auf +4.

Odemwaffe (ÜF): Auf der 9. Stufe erhält der Hexenmeister eine Odemwaffe. Diese verursacht 1W6 Energieschaden, abhängig vom Drachentyp, pro Stufe des Hexenmeisters. Wesen im Wirkungsbereich des Odems können den Schaden mit einem Reflexwurf halbieren. Der SG dieses Rettungswurf ist 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + seinen CH-Modifikator. Die Form der Odemwaffe hängt vom Drachentyp des Hexenmeisters ab. Ab der 9. Stufe kann er seine Odemwaffe ein Mal pro Tag einsetzen. Ab der 17. Stufe kann er seine Odemwaffe zwei Mal und ab der 20. Stufe drei Mal pro Tag einsetzen.

Schwingen (ÜF): Als Standard-Aktion kann der Hexenmeister ab der 15. Stufe lederne Schwingen aus seinem Rücken wachsen lassen. Er kann mit einer Bewegungsrate von 18 m und durchschnittlicher Manövrierfähigkeit fliegen. Der Hexenmeister kann die Schwingen als Freie Aktion wieder verschwinden lassen.

Macht des Drachen (ÜF): Wenn der Hexenmeister die 20. Stufe erreicht, manifestiert sich sein drakonisches Erbe vollends. Er ist immun gegen Lähmung, Schlaf und Schaden, der von Energie verursacht wird, die seinem Drachentyp entspricht. Außerdem erhält er Blindgespür mit einer Reichweite von 18 m.

Elementare Blutlinie

Die Macht der Elemente ist dir zu Eigen und manchmal kannst du ihre unbändigen Kräfte kaum zügeln. Dieser Einfluss rührt von einem Elementarwesen in deiner Ahnenreihe oder von einem Ereignis, bei dem deine Vorfahren starken elementaren Kräften ausgesetzt waren.

Klassenfertigkeit: Wissen (Die Ebenen)

Bonuszauber: *Brennende Hände** (3.), *Sengender Strahl** (5.), *Schutz vor Energien* (7.), *Elementargestalt I* (9.), *Elementargestalt II* (11.), *Elementargestalt III* (13.), *Elementargestalt IV* (15.), *Monster herbeirufen VII* (nur Elementare) (17.), *Elementarhorde* (19.).

* Der Energieschaden dieser Zauber hängt vom Element des Hexenmeisters ab. Außerdem erhalten diese Zauber die Unterart des Elements des Hexenmeisters anstelle ihrer normalen Art.

Bonustalente: Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wissen [Die Ebenen]), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Zauber verstärken.

Geheimnis des Blutes: Immer wenn der Hexenmeister einen Zauber mit einer Energiekategorie wirkt, kann er den Energietyp des Schadens in sein eigenes Element umändern. Dies ändert entsprechend auch die Unterart des Zaubers.

Macht des Blutes: Eines der vier Elemente ist mit dem Wesen des Hexenmeisters verwoben und er kann in Zeiten der Not auf dessen Kräfte zurückgreifen. Auf der 1. Stufe muss er eines der vier Elemente, Feuer, Erde, Wasser oder Luft, auswählen. Diese Wahl kann er später nicht mehr ändern. Einige seiner Fähigkeiten verleihen dem Hexenmeister Resistenz und verursachen Schaden abhängig vom ausgewählten Element, wie in der folgenden Tabelle angegeben.

Element	Energie	Elementare Bewegungsart
Luft	Elektrizität	Fliegen 18 m (gut)
Erde	Säure	Graben 9 m
Feuer	Feuer	+ 9 m Grundbewegungsrate
Wasser	Kälte	Schwimmen 18 m

Elementarstrahl (ZF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Standard-Aktion einen Elementarstrahl abschießen. Das Ziel muss sich innerhalb von 9 m befinden und dem Hexenmeister muss ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen. Der Elementarstrahl verursacht 1W6 Punkte Energieschaden seines Elements +1 für jeweils zwei Stufen als Hexenmeister. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Elementarresistenz (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz von 10 gegen sein Element. Auf der 9. Stufe erhöht sich die Resistenz auf 20.

Elementare Verwüstung (ÜF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister ein Mal am Tag eine Elementare Verwüstung hervorrufen. Diese Explosion hat einen Radius von 6 m und verursacht 1W6 Schaden pro Stufe des Hexenmeisters, abhängig von seinem Element. Wesen im Wirkungsbereich steht ein Reflexwurf zu, um den Schaden zu halbieren. Der SG ist 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + sein CH-Modifikator. Auf der 9. Stufe kann der Hexenmeister diese Fähigkeit ein Mal pro Tag benutzen. Ab der 17. Stufe kann Elementare Verwüstung zwei Mal und ab der 20. Stufe drei Mal pro Tag eingesetzt werden. Diese Explosion hat eine Reichweite von 18 m.

Elementarbewegung (ÜF): Ab der 15. Stufe erhält der Hexenmeister eine besondere Bewegungsart oder einen

Bonus auf eine existierende Bewegungsart. Die neue Bewegungsart ist abhängig vom Element des Hexenmeisters, wie weiter oben angegeben ist.

Elementarkörper (ÜF): Auf der 20. Stufe wird der Hexenmeister eins mit seinem Element. Er ist immun gegen kritische Treffer, Hinterhältige Angriffe und Schaden von seinem Element.

Feenblutlinie

Das sprunghafte Wesen der Feen zeichnet deine Familie aus. Dies ist auf den Einfluss von Feenmagie oder einer Fee in deiner Ahnenlinie zurückzuführen. Aufgrund dieser Besonderheit bist du deutlich emotionaler als andere und anfällig für spontane Ausbrüche von Zorn oder Freude.

Klassenfertigkeit: Wissen (Natur)

Bonuszauber: *Verstricken* (3.), *Fürchterlicher Lachanfall* (5.), *Tiefschlaf* (7.), *Vergiften* (9.), *Hölzerner Weg* (11.), *Ablenkung* (13.), *Ätherstor* (15.), *Unwiderstehlicher Tanz* (17.), *Gestaltwandel* (19.).

Bonustalente: Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wissen [Natur]), Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative

Geheimnis des Blutes: Immer wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Zwang wirkt, erhöht sich der SG für den Rettungswurf gegen diesen Zaubers um +2.

Macht des Blutes: Der Hexenmeister hatte schon immer eine enge Bindung zur Natur. Mit steigender Stufe wird der Einfluss der Feen auf ihn immer stärker.

Berührung des Lachens (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister mit einem Berührungsangriff ein Wesen dazu bringen, für eine Runde in Gelächter zu verfallen. Ein lachendes Wesen kann nur eine Bewegungsaktion ausführen und sich normal verteidigen. Nachdem es einmal von der Berührung des Lachens betroffen wurde, kann ein Wesen erst nach einem Tag wieder Ziel dieses Angriffs werden. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen. Es handelt sich hierbei um einen geistesbeeinflussenden Effekt.

Unterholz durchqueren (AF): Beginnend mit der 3. Stufe kann sich der Hexenmeister mit seiner vollen Bewegungsrate durch jede Art von Unterholz (wie natürliche Dornen, Gestrüpp, verwilderte Landschaften und ähnliches Terrain) bewegen, ohne Verletzungen oder Behinderungen zu erleiden. Dornen und anderes Unterholz, das magisch verändert wurde, um die Bewegung zu erschweren, betreffen den Hexenmeister jedoch normal.

Verschwinden (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister für eine Runde pro Stufe unsichtbar werden. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Mächtige Unsichtbarkeit*. Die Runden müssen nicht hintereinander genutzt werden.

Feenmagie (ÜF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister nach Belieben einen Zauberstufenwurf zum Überwinden einer Zauberresistenz wiederholen. Er muss sich für den zweiten Wurf entscheiden, bevor das Ergebnis seines ersten Wurfs bekannt ist, und er muss das zweite Ergebnis akzeptieren, auch wenn es schlechter sein sollte als sein erster Wurf.

Feenseele (ÜF): Ab der 20. Stufe wird die Seele des Hexenmeisters eins mit der Welt der Feen. Er ist von nun an immun gegen Gift und erhält eine Schadensreduzierung 10/kalt geschmiedetes Eisen. Kreaturen vom Typ Tier, greifen ihn nicht an, wenn sie nicht durch Magie dazu gezwungen werden. Ein Mal am Tag kann er Schattenreise als zauberähnliche Fähigkeit wirken, wobei er seine Hexenmeisterstufe als Zauberstufe verwendet.

Himmlische Blutlinie

Du bist von himmlischen Mächten gesegnet. Sei es durch eine Verwandtschaft mit einem himmlischen Wesen oder durch direkte göttliche Einmischung. Auch wenn die dir verliehenen Gaben dich zu einem tugendhaften Leben drängen, liegt es an dir, dein Schicksal zu entscheiden.

Klassenfertigkeit: Heilkunde

Bonuszauber: *Segnen* (3.), *Energie widerstehen* (5.), *Schutzkreis gegen Böses* (7.), *Fluch brechen* (9.), *Flammenschlag* (11.), *Mächtige Magie bannen* (13.), *Verbannung* (15.), *Sonnenfeuer* (17.), *Tor* (19.)

Bonustalente: Ausweichen, Angriff im Vorbeireiten, Beweglichkeit, Berittener Kampf, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wissen [Religion]), Waffenfinesse, Zauber ausdehnen

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Herbeizauberung wirkt, erhalten die herbei gezauberten Kreaturen eine Schadensreduzierung von SR ½ Hexenmeisterstufe/böse (Minimum 1). Dies addiert sich nicht mit irgendeiner Schadensreduzierung, die die Kreatur sowieso schon hat.

Macht des Blutes: Die himmlische Herkunft des Hexenmeisters verleiht ihm viele Fähigkeiten, doch zu einem Preis. Die Herrscher der himmlischen Ebenen beobachten ihn und seine Taten sehr genau.

Himmlisches Feuer (ZF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Standard-Aktion einen Strahl Himmlischen Feuers abschießen. Das Ziel muss sich innerhalb von 9 m befinden und dem Hexenmeister muss ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen. Gegen böse Wesen verursacht das himmlische Feuer 1W4 Punkte Feuerschaden +1 für jeweils zwei Stufen als Hexenmeister. Dieser Schaden ist göttlich und wird nicht von Energieresistenzen oder Immunität betroffen. Gute Wesen heilen 1W4 Punkte Schadenspunkte +1 für jeweils zwei Stufen als Hexenmeister. Ein gutes Wesen kann von himmlischem Feuer nur ein Mal am Tag profitieren. Gegen Wesen mit einer neutralen Gesinnung hat himmlisches Feuer keinen Effekt. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Himmlische Resistenz (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz gegen Elektrizität und Kälte von 5. Auf der 9. Stufe erhöht sich seine Resistenz jeweils auf 10.

Schwingen des Himmels (ÜF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister gefiederte Schwingen aus seinem Rücken wachsen lassen. Er kann mit einer Bewegungsrate von 18 m und einer guten Manövrierfähigkeit fliegen. Er kann diese Fähigkeit für eine Anzahl von Minuten pro Tag nutzen, die seiner Stufe als Hexenmeister entspricht. Er muss diese Zeit nicht am Stück aufbrauchen, wobei die kürzeste Zeitspanne für den Gebrauch dieser Fähigkeit eine Minute beträgt.

Überzeugung (ÜF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister eine Probe auf ein Attribut oder eine Fertigkeit, einen Angriffs- oder Rettungswurf, den er gerade gemacht hat, wiederholen. Er muss sich entscheiden, den Wurf zu wiederholen, bevor er das Ergebnis kennt. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfs akzeptieren, selbst wenn es schlechter ist als sein ursprünglicher Wurf. Diese Fähigkeit kann ein Mal pro Tag genutzt werden.

Himmlischer Aufstieg (ÜF): Ab der 20. Stufe durchströmen die himmlischen Mächte vollends den Körper des Hexenmeisters. Er ist immun gegen Säure, Kälte und Versteinerung. Er erhält eine Resistenz gegen Elektrizität und Feuer von 10 und einen Volksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift. Außerdem erhält er die Fähigkeit, in Zungen zu sprechen (wie der Zauber *Zungen*). Dies ermöglicht es ihm, sich mit jedem Wesen zu verständigen, welches eine Sprache hat. Schlussendlich kann er seine *Schwingen des Himmels* unbegrenzt einsetzen.

Schicksalhafte Blutlinie

Deine Familie ist zu Großem bestimmt. Deine Geburt könnte in einer alten Prophezeiung vorhergesagt worden sein, oder du wurdest während einer seltenen Planetenkonstellation geboren. Unabhängig vom Ursprung deiner Macht bist du zu Großem bestimmt.

Klassenfertigkeit: Wissen (Geschichte)

Bonuszauber: *Alarm* (3.), *Verschwimmen* (5.), *Schutz vor Energien* (7.), *Bewegungsfreiheit* (9), *Verzauberung brechen* (11.), *Ablenkung* (13.), *Zauber zurückwerfen* (15.), *Moment der Eingebung* (17.), *Sechster Sinn* (19.).

Bonustalente: Arkaner Schlag, Anführen, Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wissen [Geschichte]), Unverwüstlich, Waffenfokus, Zaubereffekt maximieren.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber mit dem Ziel „Persönlich" wirkt, erhält er für eine Runde lang einen Glücksbonus in Höhe des Zaubergrades auf alle Rettungswürfe.

Macht des Blutes: Der Hexenmeister ist zu Großem bestimmt und seine Fähigkeiten dienen dazu, ihn zu schützen, bis er sein Schicksal erfüllt hat.

Berührung des Schicksals (ZF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Standard-Aktion ein Wesen berühren und ihm für eine Runde einen Verständnisbonus auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe geben. Der Bonus entspricht der halben Stufe des Hexenmeisters (Minimum +1). Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Schicksalsbestimmt (ÜF): Ab der 3. Stufe erhält der Hexenmeister einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe in einer Überraschungsrunde, oder wenn er anderweitig von einem Angriff keine Kenntnis hat. Ab der 7. Stufe und alle vier weiteren Stufen erhöht sich dieser Bonus um +1 bis zu einem Maximum von +5 in der 19. Stufe.

Vorherbestimmt (ÜF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister einen Angriffswurf, einen Wurf zur Bestätigung einen kritischen Treffers oder einen Zauberstufenwurf, um eine Zauberresistenz zu überwinden, wiederholen. Der Hexenmeister muss sich entscheiden, diese Fähigkeit zu nutzen, nachdem er den ersten Wurf ausgeführt hat, aber bevor dessen Ergebnis bekannt ist. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfs akzeptieren, auch wenn dieses schlechter ist. Auf der 9. Stufe kann er diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen. Ab der 17. Stufe kann er zwei Mal pro Tag über diese Fähigkeit verfügen.

Schicksalhafte Rettung (ÜF): Mit Erreichen der 15. Stufe ist der Hexenmeister der Erfüllung seines Schicksals schon sehr nahe. Ein Mal pro Tag, wenn ein Angriff oder Zauber genug Schaden verursacht, um ihn zu töten, kann er einen Willenswurf mit einem SG von 20 ablegen. Gelingt dieser, sinken seine Trefferpunkte auf –1 und er ist stabil. Der Bonus, den er durch die Fähigkeit Schicksalsbestimmt erhält, wird bei diesem Rettungswurf mit einbezogen.

Erfülltes Schicksal (ÜF): Auf der 20. Stufe wird sich das Schicksal des Hexenmeisters erfüllen. Kritische Treffer werden gegen den Hexenmeister nur bestätigt, wenn eine natürliche 20 gewürfelt wird. Der Hexenmeister bestätigt automatisch alle kritischen Treffer. Ein Mal pro Tag gelingt ihm automatisch ein Zauberstufenwurf, um eine Zauberresistenz zu überwinden. Diese Fähigkeit muss er anstelle des Wurfs einsetzen und dies vor dem Wurf angeben.

Teuflische Blutlinie

Einer deiner Ahnen hat einen Pakt mit einem Teufel abgeschlossen, der immer noch Einfluss auf deine Familie hat. In dir manifestieren sich die Kräfte der Hölle in direkter Weise und verleihen dir außergewöhnliche Fähigkeiten. Obwohl du selbst über dein Schicksal entscheidest, fragst du dich manchmal, ob deine Bestimmung nicht in den Abgründen der Hölle liegt.

Klassenfertigkeit: Diplomatie

Bonuszauber: *Schutz vor Gutem* (3.), *Sengender Strahl* (5.), *Einflüsterung* (7.), *Monster bezaubern* (9.), *Personen beherrschen* (11.), *Bindender Ruf* (Teufel und infernalische Wesen) (13.), *Mächtiges Teleportieren* (15.), *Wort der Macht: Betäubung* (17.), *Meteoritenschwarm* (19.).

Bonustalente: Blind Kämpfen, Defensive Kampfweise, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wissen [Die Ebenen]), Täuscher, Verbessertes Entwaffnen, Zauber ausdehnen.

Geheimnis des Blutes: Immer wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Bezauberung wirkt, steigt der SG für den Rettungswurf gegen diesen Zauber um +2.

Macht des Blutes: Der Hexenmeister kann die Mächte der Hölle anrufen. Allerdings sollte er sich vor deren korrumpierenden Einflüssen hüten. Jede Macht hat ihren Preis.

Verderbende Berührung (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister mit einem Berührungsangriff ein Wesen erschüttern (siehe Seite 566). Der Effekt hält für eine Runde pro zwei Stufen des Hexenmeisters an (Minimum 1 Runde). Kreaturen, die durch diese Fähigkeit erschüttert werden, geben eine Aura des Bösen von sich, als wären sie ein böser Externar (siehe *Böses entdecken*). Der Effekt mehrerer Berührungen addiert sich nicht auf, aber die Dauer beginnt jeweils erneut. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Höllenresistenz (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz gegen Feuer von 5 und einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift. Auf der 9. Stufe erhöhen sich seine Resistenz gegen Feuer auf 10 und der Bonus gegen Gift auf +4.

Höllenfeuer (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister eine Säule höllischen Feuers herbeirufen. Diese Explosion mit 3 m Radius verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden pro Stufe des Hexenmeisters. Wesen im Wirkungsbereich können einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Gute Kreaturen, die diesen Rettungswurf nicht schaffen, sind für eine Anzahl von Runden erschüttert, die seiner Hexenmeisterstufe entspricht. Der SG für den Rettungswurf ist 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + sein CH-Modifikator. Auf der 9. Stufe kann er diese Fähigkeit ein Mal pro Tag einsetzen. Ab der 17. Stufe kann er Höllenfeuer zwei Mal und auf der 20. Stufe drei Mal pro Tag benutzen.

Auf dunklen Schwingen (ÜF): Als Standard-Aktion kann der Hexenmeister ab der 15. Stufe furchterregende Fledermausflügel aus seinem Rücken wachsen lassen. Er kann mit einer Bewegungsrate von 18 m und durchschnittlicher Manövrierfähigkeit fliegen. Der Hexenmeister kann die Schwingen als Freie Aktion wieder verschwinden lassen.

Höllenmacht (ÜF): Ab der 20. Stufe ist der Hexenmeister von der Macht der Hölle vollends durchdrungen. Er ist immun gegen Feuer und Gift. Außerdem erhält er eine Resistenz gegen Säure und Kälte von 10 und kann perfekt in jeder Form von Dunkelheit bis zu einer Reichweite von 18 m sehen.

Kämpfer

Manche Leute greifen zu den Waffen, weil sie nach Ruhm streben, andere hingegen wollen reich werden und wieder andere dürsten nach Rache. Manche Leute wollen sich im Kampf beweisen oder andere schützen. Manche kennen gar nichts anderes. Und manche beschreiten den Weg des Kriegers, um ihre Körper zu stählen und ihren Mut in den Feuern des Krieges beweisen. Kämpfer mögen die Herren des Schlachtfelds sein, doch lassen sie sich kaum verallgemeinern. Es gibt Kämpfer, die sich ganz auf das Training mit nur einer Waffe konzentrieren, während andere sich im Umgang mit möglichst allen ausbilden. Manche perfektionieren den Umgang mit der Rüstung und manche lernen exotische Kampftechniken und studieren die Kampfkunst, um sich selbst zu lebenden Waffen zu machen. Diese talentierten Kämpfer sind viel mehr als nur einfache Schläger. Sie sind es, die unter Beweis stellen, wie tödlich ihre Waffen wirklich sein können. Sie sind es, in deren Händen Metallbrocken sich in Waffen verwandeln, die ganze Königreiche in den Untergang stürzen. Sie töten Monster und machen Heere für die Schlacht bereit. Kämpfer können Soldaten, Ritter, Jäger und Taktiker sein, sie sind die Herren des Schlachtfelds: wer sich ihnen entgegen stellt, dem wird es schlecht ergehen.

Rolle: Kämpfer sind, wie es der Name ja schon sagt, hervorragende Kämpfer – besiegen ihre Feinde, beherrschen die Schlacht und überleben so manch eine Widrigkeit. Auch anderen Leuten mögen durch ihre besonderen Waffen und Methoden vielfältige Taktiken zur Verfügung stehen, doch nur die wenigsten von ihnen kommen der Kampfkraft von Kämpfern gleich.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W10

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wissen (Baukunst) (IN), Wissen (Gewölbekunde) (IN).

Fertigkeitspunkte je Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Kämpfers.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Kämpfer ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen sowie mit allen Rüstungen und mit allen Schilden (inklusive Turmschilden) geübt.

Bonustalent: Auf der 1. Stufe und dann auf jeder geraden Stufe erhält der Kämpfer ein Bonustalent, zusätzlich zu denen, die er ohnehin durch den Stufenaufstieg erhält. (So bekommt der Kämpfer jede Stufe ein Talent.) Diese Talente müssen aus einer Liste von Kampftalenten ausgewählt werden, die manchmal auch als „Bonustalente für Kämpfer“ bezeichnet werden.

Auf der 4. Stufe und alle weiteren vier Stufen (8., 12. usw.) kann der Kämpfer ein neues Bonustalent auswählen, das er anstelle eines bisher erlernten Bonustalentes erhält. Effektiv tauscht er ein altes Bonustalent gegen ein neues ein. Das alte Bonustalent darf nicht als eine Voraussetzung für ein anderes Talent, eine Prestigeklasse oder eine andere Eigenschaft verwendet worden sein. Ein Kämpfer kann ein Talent nur zu den oben angegebenen Stufen tauschen und muss beim Erreichen der Stufe zu genau dem Zeitpunkt, wo er das Bonustalent erhalten würde, die Entscheidung treffen, ob er einen Tausch durchführt oder nicht.

Tabelle 3-9: Kämpfer

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+2	Bonustalent
2	+2	+0	+0	+3	Bonustalent, Tapferkeit +1
3	+3	+1	+1	+3	Rüstungstraining 1
4	+4	+1	+1	+4	Bonustalent
5	+5	+1	+1	+4	Waffentraining 1
6	+6/+1	+2	+2	+5	Bonustalent, Tapferkeit +2
7	+7/+2	+2	+2	+5	Rüstungstraining 2
8	+8/+3	+2	+2	+6	Bonustalent
9	+9/+4	+3	+3	+6	Waffentraining 2
10	+10/+5	+3	+3	+7	Bonustalent, Tapferkeit +3
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Rüstungstraining 3
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Bonustalent
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Waffentraining 3
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Bonustalent, Tapferkeit +4
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Rüstungstraining 4
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Bonustalent
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Waffentraining 4
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	Bonustalent, Tapferkeit +5
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Rüstungsmeisterschaft
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Bonustalent, Waffenmeisterschaft

Tapferkeit (AF): Ab der 2. Stufe erhält ein Kämpfer einen Bonus von +1 auf Willenswürfe gegen Furcht. Der Bonus erhöht sich alle vier Stufen über der 2. Stufe um +1.

Rüstungstraining (AF): Ab der 3. Stufe lernt der Kämpfer, sich in einer Rüstung besser zu bewegen. Solange er eine Rüstung trägt, verringert sich der Rüstungsmalus um eins (bis auf ein Minimum von 0) und der maximale Geschicklichkeitsbonus, den seine Rüstung erlaubt, wird um eins erhöht. Alle weiteren vier Stufen (7., 11., 15.) verbessert sich das Rüstungstraining um einen Punkt, bis zu einem Maximum von –4 auf den Rüstungsmalus und +4 auf den maximalen Geschicklichkeitsbonus.

Außerdem kann ein Kämpfer sich in einer mittelschweren Rüstung mit seiner normalen Bewegungsrate bewegen. Ab der 7. Stufe kann sich ein Kämpfer auch in schwerer Rüstung mit seiner normalen Bewegungsrate bewegen.

Waffentraining (AF): Ab der 5. Stufe kann sich der Kämpfer aus den unten aufgelisteten Waffengruppen eine auswählen. Immer wenn er einen Angriff mit einer Waffe aus der gewählten Gruppe durchführt, erhält einen Bonus von +1 auf den Angriff und den Schaden.

Alle weiteren vier Stufen (9., 13. und 17.) lernt der Kämpfer eine weitere Waffengruppe. Er erhält dann einen Bonus von +1 auf Angriff und Schaden mit diesen Waffen, während die Boni in schon gewählten Gruppen um eins verbessert werden. Auf der 9. Stufe wählt der Kämpfer zum Beispiel eine Waffengruppe neu aus und erhält bei Waffen dieser Gruppe einen Bonus von +1, während der Bonus der Waffengruppe, die er auf der 5. Stufe ausgewählt hatte, sich auf +2 steigert.

Boni aus zwei überlappenden Gruppen addieren sich nicht. Der Kämpfer verwendet dann den besseren.

Der Kämpfer verwendet diesen Bonus auch bei jedem Kampfmanöver, das er mit einer Waffe aus dieser Waffengruppe ausführt. Der Bonus wird auch auf die Kampfmanöververteidigung angerechnet, wenn der Kämpfer sich gegen das Entwaffnen oder Zerschmettern seiner Waffe aus dieser Waffengruppe verteidigt.

Die Waffengruppen lauten wie folgt (der Spieleiter kann diese Listen ergänzen oder auch neue Waffengruppen hinzufügen):

Äxte: Beil, Streitaxt, Streithammer (leicht), Streithammer (schwer), Orkische Doppelaxt, Wurfaxt, Zweihändige Axt, Zwergische Streitaxt.

Armbrüste: Armbrust (leicht), Armbrust (schwer), Handarmbrust, Repetierarmbrust (leicht), Repetierarmbrust (schwer).

Bögen: Kurzbogen, Kompositbogen (kurz), Kompositbogen (lang), Langbogen.

Doppelwaffen: Gnomischer Hakenhammer, Kampfstab, Orkische Doppelaxt, Schreckensflegel, Doppelklingenschwert, Zwergische Urgrosch.

Flegel: Morgenstern, Nunchaku, Peitsche, Schreckensflegel, Streitflegel (schwer), Stachelkette, Streitflegel.

Hämmer: Knüppel, Kriegshammer, Hammer (leicht), Streitkolben (leicht), Streitkolben (schwer), Zweihändige Keule

Klingen, Leichte: Dolch, Kama, Kukri, Kurzschwert, Rapier, Sichel, Sternmesser.

Klingen, Schwere: Bastardschwert, Elfisches Krummschwert, Krummsäbel, Krummschwert, Langschwert, Sense, Zweihänder, Doppelklingenschwert.

Mönchswaffen: Kama, Kampfstab, Nunchaku, Sai, Shuriken, Siangham, Waffenloser Schlag.

Nahbereich Waffen: Panzerhandschuh, Schild (leicht), Schild (schwer), Stachelhandschuh, Stachelschild, Stoßdolch, Totschläger, Waffenloser Schlag.

Natürliche Waffen: Waffenloser Schlag und alle natürlichen Waffen wie Biss, Durchbohren, Flügel, Klaue, Schwanz.

Stangenwaffen: Glefe, Guisarme, Hellebarde, Ranseur.

Speere: Dreizack, Kurzspeer, Lanze, Langspeer, Speer, Wurfspeer.

Wurfwaffen: Blasrohr, Bolas, Dolch, Dreizack, Halblingsschleuderstab, Keule, Kurzspeer, Hammer (leicht), Netz, Schleuder, Shuriken, Speer, Sternmesser, Wurfaxt, Wurfpfeil, Wurfspeer

Rüstungsmeisterschaft (AF): Ab der 19. Stufe erhält der Kämpfer eine Schadensreduzierung von 5/–, solange er eine Rüstung oder einen Schild trägt.

Waffenmeisterschaft (AF): Auf der 20. Stufe wählt sich der Kämpfer eine Waffe aus, wie zum Beispiel ein Langschwert, eine Zweihändige Axt oder einen Langbogen. Mit dieser Waffe bestätigt er automatisch jede Bedrohungschance eines kritischen Treffers. Zusätzlich wird der Multiplikator des kritischen Treffers um eins erhöht (aus x2 wird x3 und so weiter). Solange der Kämpfer die gewählte Waffe trägt, kann er nicht entwaffnet werden.

Kleriker

Viele Leute finden im Glauben und den Wundern der Götter ihren Sinn im Leben. Priester dienen Wesen jenseits aller sterblichen Vorstellungskraft, predigen Wunder und sorgen sich um die geistigen Bedürfnisse ihrer Gemeinden. Kleriker aber sind mehr: Sie sind Sendboten des Göttlichen und erfüllen den Willen ihrer Herren mit Hilfe ihrer Waffen und ihrer Magie. Kleriker haben sich den Geboten ihres Glaubens und den Philosophien ihrer Götter vollständig verschrieben und werden von diesen inspiriert. Es ist ihre Aufgabe, Wissen zu verbreiten und den Einfluss ihres Glaubens auszudehnen. Sie mögen sich viele Eigenschaften teilen, doch im Endeffekt sind Kleriker so unterschiedlich wie die Götter, denen sie dienen – manche bieten Heilung und die Möglichkeit zur Buße an, während andere nach Recht und Wahrheit richten

Tabelle 3-10: Kleriker

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag									
						0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+0	+0	+2	+2	Aura, Domänen, Gebete, Energie fokussieren 1W6	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Energie fokussieren 2W6	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4		4	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	Energie fokussieren 3W6	4	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5		4	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Energie fokussieren 4W6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Energie fokussieren 5W6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	Energie fokussieren 6W6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Energie fokussieren 7W6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Energie fokussieren 8W6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Energie fokussieren 9W6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Energie fokussieren 10W6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

Hinweis: „+1“ repräsentiert den Domänenzauberplatz

und wieder andere Krieg und Verderben verbreiten. So unterschiedlich die Wege der Kleriker sein mögen, haben sie doch alle die mächtigsten Verbündeten und tragen die Waffen der Götter selbst.

Rolle: Kleriker sind in der Lage, die Ehre ihrer Götter im Kampf zu verteidigen. Sie sind nicht selten tapfere und fähige Kämpfer. Ihre wahre Stärke aber liegt darin, mit der Macht ihrer Götter positive oder negative Energien anzurufen, um sich und ihre Verbündeten in der Schlacht zu stärken, ihre Feinde zu behindern und ihre Gefährten zu heilen.

Gesinnung: Die Gesinnung eines Klerikers darf höchstens „einen Schritt“ von der seines Gottes abweichen. Er darf sich also einen Schritt auf einer der beiden Achsen (chaotisch-rechtschaffen oder gut-böse) zu seiner Gottheit unterscheiden.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Diplomatie (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Wissen (Adel) (IN), Wissen (Arkanes) (IN), Wissen (Geschichte) (IN), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Religion) (IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte je Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Klerikers.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Kleriker ist im Umgang mit allen einfachen Waffen, mit allen leichten und mittelschweren Rüstungen und mit allen Schilden (außer Turmschilden) geübt. Zusätzlich ist er in der bevorzugten Waffe seiner Gottheit geschult.

Aura (AF): Der Kleriker einer bösen, chaotischen, guten oder rechtschaffenen Gottheit strahlt eine starke Aura entsprechend der Gesinnung der Gottheit aus (siehe den Zauber *Böses entdecken*).

Zauber: Ein Kleriker wirkt göttliche Zauber, die er aus der Zauberliste für Kleriker auswählt (siehe Kapitel 10). Einige Zauber aus der Liste können jedoch der Ethik oder Moral seiner Gesinnung widersprechen und stehen ihm somit nicht zur Verfügung. Siehe hierzu „Böse, Chaotische, Gute und Rechtschaffene Zauber“ auf Seite 56. Ein Kleriker muss seine Zauber vorher auswählen und vorbereiten.

Um einen Zauber vorbereiten und wirken zu können, muss der Kleriker mindestens eine Weisheit von 10 + Grad des Zaubers besitzen. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs gegen die Zauber eines Klerikers ist 10 + Grad des Zaubers + WE-Modifikator des Charakters.

Wie andere Zauberwirker kann auch ein Kleriker nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag und Grad wirken. Die Zauber pro Tag sind in Tabelle 3-10 aufgelistet. Zusätzlich erhält er noch Bonuszauber für die Höhe seines Weisheitsattributs (siehe Tabelle 1-3).

Kleriker meditieren oder beten, um ihre Zauber zu erhalten. Ein Kleriker muss eine Stunde pro Tag auswählen, die er in besinnlicher Ruhe oder Andacht verbringt, um seine Zauber wiederzuerlangen. Ruhezeiten haben keinen Einfluss auf das Vorbereiten seiner Zauber. Während seiner Meditation wählt er dann die Zauber für den Tag aus. Er kann jeden Zauber aus der Klerikerliste wählen, vorausgesetzt ihm steht der Grad des Zaubers schon zur Verfügung.

Energie fokussieren (ÜF): Jeder Kleriker kann, unabhängig von seiner Gesinnung, mit Hilfe seines heiligen oder

unheiligen Symbols über seinen Glauben Energie fokussieren, um damit eine Welle göttlicher Macht in Form von positiver oder negativer Energie frei zu setzen. Energie fokussieren kann Kreaturen in seinem Wirkungsbereich entweder heilen oder verletzen, je nachdem was für eine Energie freigesetzt wird und welche Kreaturen davon betroffen sind.

Ein guter Kleriker (oder einer, der einen guten Gott verehrt) kann nur positive Energie fokussieren, um damit Untote zu verletzen oder wahlweise lebende Kreaturen zu heilen. Ein böser Kleriker (oder einer, der einen bösen Gott verehrt) kann nur negative Energie fokussieren, um damit wahlweise lebende Wesen zu verletzen oder Untote zu heilen. Ein neutraler Kleriker, der eine neutrale Gottheit verehrt (oder einer, der sich keiner einzelnen Gottheit zugewendet hat), muss sich entscheiden, ob er positive oder negative Energie fokussieren möchte. Ist diese Wahl einmal getroffen, kann sie nicht mehr geändert werden. Von der Art der Energie, die ein Kleriker fokussieren kann, hängt auch ab, ob seine spontanen Zauber heilen oder verletzen (siehe „Spontanes Zaubern“).

Das Fokussieren von Energie erzeugt einen Impuls, der alle Wesen eines Typs (lebendig oder untot) in einem Umkreis von 9 Metern um den Kleriker betrifft. Die Menge an Schadenspunkten, die geheilt oder verursacht werden, entspricht 1W6 Schadenspunkten + je 1W6 Schadenspunkten für alle weiteren 2 Stufen jenseits der 1., die der Kleriker erreicht hat (2W6 auf der 3. Stufe, 3W6 auf der 5. usw.). Kreaturen, die durch das Fokussieren von Energie Schaden erleiden, können den Schaden mit einem erfolgreichen Willenswurf halbieren. Der Schwierigkeitsgrad dieses Rettungswurfs liegt bei 10 + ½ Stufe des Klerikers + CH-Modifikator des Klerikers. Wesen, die durch das Fokussieren von Energie geheilt werden, können nicht mehr Punkte durch die Heilung erlangen, als sie als Maximalwert haben – jegliche überschüssige Heilung geht verloren. Ein Kleriker kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator des Klerikers) Mal pro Tag einsetzen. Dies ist eine Standard-Aktion, die keinen Gelegenheitsangriff verursacht. Der Kleriker kann sich entscheiden, ob er von dem Effekt betroffen sein will oder nicht. Der Kleriker muss außerdem in der Lage sein, sein heiliges Symbol zu präsentieren, um diese Fähigkeit einsetzen zu können.

Domänen: Die Gottheit eines Klerikers beeinflusst seine Gesinnung, welche Magie er einsetzen kann, seine Werte und wie andere ihn sehen. Ein Kleriker sucht sich zwei Domänen von denen aus, die zu seiner Gottheit gehören. Ein Kleriker kann nur dann eine der Gesinnungsdomänen (Böses, Chaos, Gutes oder Ordnung) wählen, wenn seine eigene Gesinnung seiner Wahl entspricht.

Sollte der Kleriker keine einzelne Gottheit verehren, kann er auch zwei Domänen wählen, die seiner spirituellen Ausrichtung entsprechen (nach Abstimmung mit dem Spielleiter). Die Einschränkung für die Gesinnungsdomänen gilt aber auch in diesem Fall.

Jede Domäne bietet, abhängig von der Stufe des Klerikers, Domänenkräfte und eine Anzahl von Bonuszaubern. Der Kleriker erhält außerdem einen zusätzlichen Platz für Domänenzauber für jeden Grad an Zaubern, den er wirken kann. Der Kleriker muss sich jeden Tag entscheiden, welchen Domänenzauber aus den ihm zur Verfügung stehenden Domänen er für den Zauberplatz für Domänenzauber vorbereitet. Wenn sich ein Domänenzauber nicht auf der Zauberliste für den Kleriker befindet, kann er ihn nur in dem Platz für Domänenzauber vorbereiten. Domänenzauber können nicht für das spontane Zaubern eingesetzt werden. Soweit es nicht anders angegeben ist, ist das Aktivieren einer Domänenkraft eine Standard-Aktion.

Außerdem erhält der Kleriker die Kräfte beider Domänen, wenn er von seiner Stufe her hoch genug ist. Die Liste der Klerikerdomänen befindet sich am Ende des Eintrags zu dieser Klasse.

Gebet: Der Kleriker kann eine Anzahl von Gebeten vorbereiten, die der Anzahl von Zaubern des 0. Grads in Tabelle 3-10 entspricht. Diese Zauber werden in Bezug auf Dauer und andere Variablen genau wie die anderen Zauber des Klerikers gehandhabt, nur dass sie nicht verbraucht werden, wenn der Kleriker sie wirkt, und erneut eingesetzt werden können.

Spontanes Zaubern: Ein guter Kleriker (oder ein neutraler Kleriker, der einen guten Gott verehrt) kann vorbereitete Zauberkraft nutzen, um sie in Heilung zu wandeln. Der

Tabelle 3-11: Gottheiten von Pathfinder

Gottheit	Gesinnung	Beschreibung	Domänen	Bevorzugte Waffe
Erastil	RG	Gott des Ackerbaus, der Jagd, des Handels und der Familie	Gemeinschaft, Gutes, Ordnung, Pflanzen, Tiere	Langbogen
Iomedae	RG	Göttin der Ehre, der Gerechtigkeit, der Herrlichkeit und der Tapferkeit	Gutes, Herrlichkeit, Ordnung, Sonne, Krieg	Langschwert
Torag	RG	Gott der Strategie, des Schutzes und des Schmiedens	Erde, Gutes, Handwerk, Ordnung, Schutz	Kriegshammer
Sarenrae	NG	Göttin der Sonne, der Ehrlichkeit, der Heilung und der Erlösung	Feuer, Gutes, Heilung, Herrlichkeit, Sonne	Krummsäbel
Shelyn	NG	Göttin der Schönheit, der Kunst, der Liebe und der Musik	Glück, Gutes, Luft, Schutz, Verzauberung	Glefe
Desna	CG	Göttin der Träume, der Sterne, der Reisen und des Glücks	Befreiung, Chaos, Glück, Gutes, Reisen	Sternmesser
Cayden Cailean	CG	Gott der Freiheit, des Weins und der Tapferkeit	Chaos, Gutes, Reisen, Stärke, Verzauberung	Rapier
Abadar	RN	Gott der Städte, des Reichtums, der Händler und der Gesetze	Adel, Erde, Ordnung, Reisen, Schutz	Leichte Armbrust
Irori	RN	Gott der Geschichte, des Wissens und der eigenen Perfektion	Heilung, Ordnung, Runen, Stärke, Wissen	Unbewaffneter Angriff
Gozreh	N	Gottheit der Natur, des Wetters und der See	Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser, Wetter	Dreizack
Pharasma	N	Göttin des Schicksals, des Todes, der Prophezeiungen und der Geburt	Heilung, Ruhe, Tod, Wasser, Wissen	Dolch
Nethys	N	Gott der Magie	Magie, Runen, Schutz, Wissen, Zerstörung	Kampfstab
Gorum	CN	Gott der Stärke, des Kampfs und der Waffen	Chaos, Herrlichkeit, Krieg, Stärke, Zerstörung	Zweihandschwert
Calistria	CN	Göttin des Betrugs, der Lust und der Rache	Chaos, Glück, Tricks, Wissen, Verzauberung	Peitsche
Asmodeus	RB	Gott der Tyrannei, der Sklavenhaltung, des Stolzes und der Verträge	Böses, Feuer, Magie, Ordnung, Tricks	Streitkolben
Zon-Kuthon	RB	Gott des Neids, der Schmerzen, der Dunkelheit und des Verlusts	Böses, Dunkelheit, Ordnung, Tod, Zerstörung	Stachelkette
Urgathoa	NB	Göttin der Völlerei, der Krankheiten und der Untoten	Böses, Krieg, Magie, Stärke, Tod	Sense
Norgorber	NB	Gott der Gier, der Geheimnisse, des Gifts und des Mordes	Böses, Wissen, Tod, Tricks, Verzauberung	Kurzschwert
Lamashtu	CB	Göttin des Wahnsinns, der Monster und der Albträume	Böses, Stärke, Tricks, Wahnsinn, Verzauberung	Krummschwert
Rovagug	CB	Gott des Zorns, der Zerstörung und der Katastrophen	Böses, Chaos, Krieg, Wetter, Zerstörung	Zweihändige Axt

Kleriker kann einen seiner vorbereiteten Zauber aufgeben, der weder Gebet noch Domänenzauber ist um einen Heilzauber desselben Grades zu wirken. Als Heilzauber zählt jeder Zauber mit der Bezeichnung „*heilen*“ im Titel.

Ein böser Kleriker (oder ein neutraler Kleriker, der eine böse Gottheit verehrt) kann keinen Zauber in einen Heilzauber umwandeln, jedoch in einen Verletzungszauber des gleichen Grades (ein Verletzungszauber ist ein Zauber mit „*Wunden verursachen*“ im Titel).

Ein Kleriker, der weder gut noch böse ist, muss sich entscheiden, ob er Wunden heilen oder Wunden verursachen spontan zaubern möchte. Hat er diese Wahl getroffen, kann sie nicht mehr geändert werden. Diese Wahl bestimmt auch, ob er positive (heilen) oder negative (Wunden verursachen) Energie fokussieren kann (siehe Energie fokussieren).

Böse, Chaotische, Gute und Rechtschaffene Zauber: Ein Kleriker kann keinen Zauber wirken, dessen Gesinnung seiner oder der seiner Gottheit (falls er eine anbetet) entgegensteht. Zauber, die eine bestimmte Gesinnung voraussetzen, tragen eine entsprechende Bezeichnung in der Zauberbeschreibung.

Bonussprachen: Ein Kleriker kann, zusätzlich zu der Auswahl seines Volks, Bonussprachen aus der folgenden Liste wählen: Abyssisch, Celestisch und Infernalisch (die Sprache von bösen, chaotischen, guten oder rechtschaffenen Externaren).

Ehemalige Kleriker

Ein Kleriker, der grob gegen die Gebote seines Glaubens verstößt, verliert all seine Zauber und Klassenmerkmale, außer dem Umgang mit Rüstungen, Schilden und einfachen Waffen. Er kann nicht weiter als Kleriker dieses Gottes aufsteigen, bis er Buße tut (siehe die Beschreibung des Zaubers *Buße*).

Domänen

Ein Kleriker kann zwei Domänen aus der Liste der Domänen seiner Gottheit auswählen. Ein Kleriker ohne Gottheit kann zwei beliebige Domänen aussuchen (diese Wahl muss vom Spielleiter abgesegnet werden).

Domäne des Adels

Gottheiten: Abadar.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein großer Anführer, eine Inspiration für alle, die den Lehren deines Glaubens folgen.

Wort der Begeisterung (ÜF): Du kannst mit einer Standard-Aktion einer Kreatur, die sich höchstens 9 m von dir entfernt befindet, ein Wort der Begeisterung zurufen. Das Ziel erhält einen Moralbonus von +2 auf seine Angriffs-, Fertigkeits-, Attributs- und Rettungswürfe für eine Anzahl von Runden, die deiner halben Klerikerstufe (Minimum 1 Runde) entspricht. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Anführen (AF): Ab der 8. Stufe erhältst du Anführen als Bonustalent. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Anführerwert, solange du den Grundsätzen deiner Gottheit (oder deines göttlichen Konzepts, falls du keine Gottheit anbetest) folgst.

Domänenzauber: 1 – *Göttliche Gunst*, 2 – *Fesseln*, 3 – *Magisches Schutzgewand*, 4 – *Lügen erkennen*, 5 – *Mächtiger Befehl*, 6 – *Geas/Auftrag*, 7 – *Abstoßung*, 8 – *Aufforderung*, 9 – *Sturm der Vergeltung*.

Domäne der Befreiung

Gottheiten: Desna.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein Freigeist und ein überzeugter Gegner aller, die versklaven oder unterdrücken.

Freiheit (ÜF): Du hast die Fähigkeit, Beeinträchtigungen deiner Bewegungsmöglichkeiten zu ignorieren. Für eine Anzahl von Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, kannst du dich normal bewegen, unabhängig von magischen Effekten, die die Bewegung einschränken, als stündest du unter dem Effekt des Zaubers *Bewegungsfreiheit*. Dieser Effekt tritt automatisch ein, sobald er angewandt wird. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Ruf der Freiheit (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, eine Aura der Freiheit mit einem Radius von 9 m ausstrahlen. Verbündete innerhalb des Wirkungsbereichs können nicht von den Zuständen festgesetzt, verwirrt, verängstigt, in Panik, gelähmt, im Haltegriff oder erschüttert betroffen werden. Die Aura unterdrückt die Wirkung dieser Zustände jedoch nur. Verlässt die betroffene Kreatur den Wirkungsbereich oder endet die Wirkung, setzt der Zustand wieder ein. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Furcht bannen*, 2 – *Lähmung aufheben*, 3 – *Fluch brechen*, 4 – *Bewegungsfreiheit*, 5 – *Verzauberung brechen*, 6 – *Mächtige Magie bannen*, 7 – *Zuflucht*, 8 – *Gedankenleere*, 9 – *Befreiung*.

Domäne des Bösen

Gottheiten: Asmodeus, Lamashtu, Norgorber, Rovagug, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist hinterlistig und grausam und hast dich gänzlich – mitsamt deiner Seele – dem Bösen verschrieben.

Hauch des Bösen (ZF): Du kannst eine Kreatur mit Hilfe eines Berührungsangriffs im Nahkampf kränkelnd machen. Während die Kreatur kränkelt, gilt sie für die Zwecke des Wirkens eines Zaubers der bösen Kategorie als gut gesinnt. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Runden an, die deiner halben Klerikerstufe entspricht (Minimum 1 Runde). Du kannst die Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Sense des Bösen (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine einer Waffe durch Berührung für eine Anzahl von Runden, die deiner halben Klerikerstufe entspricht, die besondere Waffeneigenschaft unheilig verleihen. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle 4 weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – *Schutz vor Gutem*, 2 – *Waffengesinnung (nur Böse)*, 3 – *Schutzkreis gegen Gutes*, 4 – *Unheilige Plage*, 5 – *Gutes bannen*, 6 – *Untote erschaffen*, 7 – *Blasphemie*, 8 – *Unheilige Aura*, 9 – *Monster herbeizaubern IX* (nur böse Kreaturen).

Domäne des Chaos

Gottheiten: Calistria, Cayden Cailean, Desna, Gorum, Lamashtu, Rovagug.

Verliehene Fähigkeiten: Deine Berührung lässt das Chaos in Lebewesen und Waffen fließen. Du schwelgst in Allem, was anarchistisch ist.

Hauch des Chaos (ZF): Du kannst eine Kreatur mit Chaos erfüllen, indem du einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführst. Jedes Mal, wenn diese Kreatur in der nächsten Runde dann 1W20 würfelt, muss sie zweimal würfeln und das schlechtere Resultat verwenden. Du kannst die Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Chaosklinge (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Waffe durch Berührung für eine Anzahl an Runden in Höhe deiner halben Klerikerstufe zu einer Waffe der Anarchie verzaubern. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle 4 weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – *Schutz vor Ordnung*, 2 – *Waffengesinnung (nur Chaos)*, 3 – *Schutzkreis gegen Ordnung*, 4 – *Chaoshammer*, 5 – *Rechtschaffenes bannen*, 6 – *Gegenstände beleben*, 7 – *Wort des Chaos*, 8 – *Schutzmantel des Chaos*, 9 – *Monster herbeizaubern IX* (nur chaotische Kreaturen).

Domäne der Dunkelheit

Gottheiten: Zon-Kuthon.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst die Schatten und die Dunkelheit manipulieren. Außerdem erhältst du Blind kämpfen als Bonustalent.

Hauch der Dunkelheit (ZF): Mit einem Berührungsangriff kannst du das Sichtfeld einer Kreatur mit Schatten und Dunkelheit erfüllen. Die berührte Kreatur behandelt alle anderen Wesen, als ob sie Tarnung hätten, und erhält eine 20 % Fehlschlagchance auf alle Angriffswürfe. Dieser Effekt dauert für eine Anzahl von Runden an, die der Hälfte deiner Klerikerstufe entspricht (Minimum 1 Runde). Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Augen der Dunkelheit (ÜF): Ab der 8. Stufe wird deine Sicht niemals durch die Lichtverhältnisse eingeschränkt, selbst in absoluter oder magischer Dunkelheit. Du kannst diese Fähigkeit für eine Anzahl von Runden am Tag einsetzen, die der Hälfte deiner Klerikerstufe entspricht. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Verhüllender Nebel*, 2 – *Blind- oder Taubheit verursachen (nur Blindheit)*, 3 – *Undurchdringliche Dunkelheit*, 4 – *Schattenbeschwörung*, 5 – *Monster herbeirufen V* (ruft 1W3 Schatten herbei), 6 – *Schattenreise*, 7 – *Wort der Macht: Blindheit*, 8 – *Mächtige Schattenhervorrufung*, 9 – *Schatten*.

Domäne der Erde

Gottheiten: Abadar, Torag.

Verliehene Fähigkeiten: Du herrschst über Erde, Metall und Stein, kannst Säuregeschosse aussenden und gebietest über Erdkreaturen.

Säuregeschoss (ZF): Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Säuregeschoss auf einen Feind schleudern, der sich nicht weiter als 9 m von dir entfernt befindet. Dies gilt als Berührungsangriff auf Entfernung. Dieses Säuregeschoss verursacht 1W6 Punkte Säureschaden +1 pro zwei Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Säureresistenz (AF): Auf der 6. Stufe erhältst du Säureresistenz 10, auf der 12. Stufe Säureresistenz 20 und auf der 20. Stufe wirst du immun gegen Säure.

Domänenzauber: 1 – *Magischer Stein*, 2 – *Erde und Gestein erweichen*, 3 – *Stein formen*, 4 – *Steindornen*, 5 – *Steinwand*, 6 – *Steinhaut*, 7 – *Elementargestalt IV* (nur Erde), 8 – *Erdbeben*, 9 – *Elementarhorde* (nur Erde).

Domäne des Feuers

Gottheiten: Asmodeus, Sarenrae.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst Feuer herbeirufen, gebietest über Kreaturen des Infernos und dein Fleisch kann niemals verbrennen.

Feuerpfeil (ZF): Mit einer Standard-Aktion kannst du einen versengenden Pfeil heiligen Feuers aus deiner ausgestreckten Hand schießen lassen. Du kannst eine Kreatur als Ziel bestimmen, die sich nicht weiter als 9 m von dir entfernt befindet. Dies gilt als Berührungsangriff auf Entfernung. Dieser Feuerpfeil verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden +1 pro zwei Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Feuerresistenz (AF): Auf der 6. Stufe erhältst du Feuerresistenz 10, auf der 12. Stufe Feuerresistenz 20 und auf der 20. Stufe wirst du immun gegen Feuer.

Domänenzauber: 1 – *Brennende Hände*, 2 – *Flammen erzeugen*, 3 – *Feuerball*, 4 – *Feuerwand*, 5 – *Feuerschild*, 6 – *Feuersaat*, 7 – *Elementargestalt IV* (nur Feuer), 8 – *Flammende Wolke*, 9 – *Elementarhorde* (nur Feuer).

Domäne der Gemeinschaft

Gottheiten: Erastil.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst mit deiner Berührung Wunden heilen und deine Gegenwart stärkt das Gemeinschaftsgefühl und beruhigt die Gemüter.

Beruhigende Berührung (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren, um bei ihr 1W6 Punkte + 1 je Klerikerstufe nichttödlichen Schaden zu heilen. Die Berührung entfernt außerdem die Zustände erschöpft, verängstigt und kränkelnd (hat jedoch keinen Einfluss auf ernsthaftere Zustände). Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Einheit (ÜF): Ab der 8. Stufe, wann immer du und einer oder mehrere deiner Verbündeten innerhalb von 9 m Ziel eines Zaubers oder Effektes sind, kannst du diese Fähigkeit einsetzen, um damit deinen Verbündeten zu ermöglichen, deinen Rettungswurf anstelle ihres eigenen dagegen einzusetzen. Jeder Verbündete muss dies für sich selbst entscheiden, bevor der Wurf gemacht wird. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Augenblickliche Aktion. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle 4 weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – *Segnen*, 2 – *Anderen schützen*, 3 – *Gebet*, 4 – *Zauberkräfte verleihen*, 5 – *Telepathisches Band*, 6 – *Heldenmahl*, 7 – *Zuflucht*, 8 – *Massen-Kritische Wunden heilen*, 9 – *Wunder*.

Domäne des Glücks

Gottheiten: Calistria, Desna, Shelyn.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist vom Glück gesegnet und deine schiere Anwesenheit kann günstige Umstände herbeiführen.

Glückspilz (ZF): Du kannst eine willfährige Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren und sie zu einem Glückspilz machen. Jedes Mal, wenn das Ziel in der nächsten Runde 1W20 würfelt, darf es zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Gunst des Schicksals (AF): Ab der 6. Stufe kannst du als Augenblickliche Aktion einen beliebigen W20-Wurf wiederholen, den du gerade ausgeführt hast, bevor das Ergebnis des Wurfs bekannt gegeben worden ist. Du musst das Ergebnis des Wiederholungswurfes nehmen, auch wenn er schlechter als der ursprüngliche Wurf ist. Du kannst diese Fähigkeit auf der 6. Stufe einmal am Tag einsetzen, und ein weiteres Mal am Tag für alle zusätzlichen sechs Klerikerstufen, die du erreicht hast.

Domänenzauber: 1 – *Zielsicherer Schlag*, 2 – *Beistand*, 3 – *Schutz vor Energien*, 4 – *Bewegungsfreiheit*, 5 – *Verzauberung brechen*, 6 – *Ablenkung*, 7 – *Zauber zurückwerfen*, 8 – *Moment der Eingebung*, 9 – *Wunder*.

Domäne des Guten

Gottheiten: Cayden Cailean, Desna, Erastil, Iomedae, Sarenrae, Shelyn, Torag.

Verliehene Fähigkeiten: Du hast dein Leben und deine Seele dem Guten und der Reinheit verschrieben.

Hauch des Guten (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren, um ihr einen göttlichen Bonus in Höhe deiner halben Klerikerstufe für eine Runde (Minimum 1)auf ihre Angriffs-, Fertigkeits-, Attributs- oder Rettungswürfe zu verleihen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Heilige Lanze (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine deiner Waffen durch Berührung für eine Anzahl von Runden, die deiner halben Klerikerstufe entspricht, die besondere Waffeneigenschaft heilig verleihen. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle vier weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – *Schutz vor Bösem*, 2 – *Waffengesinnung (nur Gut)*, 3 – *Schutzkreis gegen Böses*, 4 – *Heiliger Schlag*, 5 – *Böses bannen*, 6 – *Klingenbarriere*, 7 – *Heiliges Wort*, 8 – *Heilige Aura*, 9 – *Monster herbeizaubern IX* (nur gute Kreaturen).

Domäne des Handwerks

Gottheiten: Torag.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst Gegenstände und auch belebte Gegenstände reparieren, und Objekte aus dem Nichts erschaffen.

Handwerkertrick (ZF): Du kannst den Zauber *Ausbessern* nach Belieben wirken, indem du deine Klerikerstufe als Zauberstufe anwendest, um Gegenstände zu reparieren. Außerdem kannst du Gegenstände und Konstrukte mit einem Berührungsangriff im Nahkampf beschädigen. Dieser Angriff provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Gegenstände und Konstrukte nehmen 1W6 Schadenspunkte +1 pro 2 Klerikerstufen. Dieser Angriff umgeht jegliche Schadensreduzierung oder Härte in Höhe deiner Klerikerstufe. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Tanzende Waffen (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du einer Waffe durch Berührung für 4 Runden die besondere Waffeneigenschaft tanzend verleihen. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle vier weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – *Seil beleben*, 2 – *Holz formen*, 3 – *Stein formen*, 4 – *Niedere Erschaffung*, 5 – *Verarbeitung*, 6 – *Höhere Erschaffung*, 7 – *Eisenwand*, 8 – *Statue*, 9 – *Regenbogensphäre*.

Domäne der Heilung

Gottheiten: Irori, Pharasma, Sarenrae.

Verliehene Fähigkeiten: Deine Berührung vertreibt Tod und Pein, deine Heilmagie ist besonders belebend und stark.

Abwendung des Todes (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren und dabei 1W4 Schadenspunkte heilen +1 pro 2 Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit nur bei einer Kreatur anwenden, die weniger als 0 Trefferpunkte hat. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Segen des Heilers (ÜF): Ab der 6. Stufe werden alle Heilzauber behandelt, als wären sie verstärkt, und erhöhen damit den geheilten Schaden um die Hälfte (+50 %). Dies wird nicht auf den Schaden angewandt, der mit einem Heilzauber bei Untoten verursacht wird. Dieser Effekt addiert sich nicht mit dem metamagischen Talent Zauber verstärken.

Domänenzauber: 1 – *Leichte Wunden heilen*, 2 – *Mittelschwere Wunden heilen*, 3 – *Schwere Wunden heilen*, 4 – *Kritische Wunden heilen*, 5 – *Lebensatem*, 6 – *Heilung*, 7 – *Regeneration*, 8 – *Massen-Kritische Wunden heilen*, 9 – *Massenheilung*.

Domäne der Herrlichkeit

Gottheiten: Gorum, Iomedae, Sarenrae.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist von der Herrlichkeit des Göttlichen durchdrungen und bist ein wahrer Feind der Untoten. Fokussierst du Energien gegen Untote, so erhöht sich der SG um 2, um den Schaden zu halbieren.

Hauch der Herrlichkeit (ZF): Du kannst deine Hand in göttlichem Glanz erstrahlen lassen, was es dir ermöglicht, eine Kreatur als Standard-Aktion zu berühren, um ihr einen Bonus in Höhe deiner Klerikerstufe auf einen einzelnen Fertigkeits- oder Attributswurf zu verleihen, der auf Charisma basiert. Diese Fähigkeit dauert bis zu einer Stunde an oder solange, bis der Bonus auf einen Wurf angewandt wurde. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Gegenwart des Göttlichen (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, eine Aura der göttlichen Gegenwart mit einem Radius von 9 m ausstrahlen. Alle Verbündeten in dieser Aura werden behandelt, als stünden sie unter der Wirkung des Zaubers Heiligtum mit einem SG von 10 + deiner halben Klerikerstufe + dein WE-Modifikator. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Das Aktivieren dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion. Wenn einer deiner Verbündeten den Bereich verlässt oder einen Angriff macht, endet der Effekt für ihn. Wenn du einen Angriff ausführst, endet der Effekt für dich und deine Verbündeten.

Domänenzauber: 1 – *Schild des Glaubens*, 2 – *Waffe weihen*, 3 – *Gleißendes Licht*, 4 – *Heiliger Schlag*, 5 – *Gerechte Macht*, 6 – *Tod den Untoten*, 7 – *Heiliges Schwert*, 8 – *Heilige Aura*, 9 – *Tor*.

Domäne des Krieges

Gottheiten: Gorum, Iomedae, Rovagug, Urgathoa.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein Kreuzritter deiner Gottheit, immer bereit und willig, zur Verteidigung deines Glaubens zu kämpfen.

Schlachtenwut (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren und ihr damit für eine Runde einen Bonus auf Schadenswürfe im Nahkampf verleihen, der deiner halben Klerikerstufe (Minimum +1) entspricht. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Waffenmeister (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du als Schnelle Aktion pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, ein Kampftalent erhalten. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen und du darfst dir jedes Mal, wenn du diese Fähigkeit benutzt, ein anderes Talent aussuchen. Du musst aber auch die Voraussetzungen erfüllen, um das Talent einsetzen zu können.

Domänenzauber: 1 – *Magische Waffe*, 2 – *Waffe des Glaubens*, 3 – *Magisches Schutzgewand*, 4 – *Göttliche Macht*, 5 – *Flammenschlag*, 6 – *Klingenbarriere*, 7 – *Wort der Macht: Blindheit*, 8 – *Wort der Macht: Betäubung*, 9 – *Wort der Macht: Tod*.

Domäne der Luft

Gottheiten: Gozreh, Shelyn.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst Nebel, Wind und Blitze manipulieren, mit Luftwesen verkehren und bist widerstandsfähig gegen Elektrizitätsschaden.

Blitzschlag (ZF): Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Bogen elektrischer Energie auf einen Feind schleudern, der sich nicht weiter als 9 m von dir entfernt befindet. Dies gilt als Berührungsangriff auf Entfernung. Der Blitzschlag verursacht 1W6 Punkte elektrischen Schaden +1 pro zwei Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Elektrizitätsresistenz (AF): Auf der 6. Stufe erhältst du Elektrizitätsresistenz 10, auf der 12. Stufe Elektrizitätsresistenz 20 und auf der 20. Stufe wirst du immun gegen Elektrizität.

Domänenzauber: 1 – *Verhüllender Nebel*, 2 – *Windwall*, 3 – *Gasförmige Gestalt*, 4 – *Luftwandeln*, 5 – *Windkontrolle*, 6 – *Kugelblitz*, 7 – *Elementargestalt IV (nur Luft)*, 8 – *Wirbelwind*, 9 – *Elementarhorde (nur Luft)*.

Domäne der Magie

Gottheiten: Asmodeus, Nethys, Urgathoa.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein wahrer Student aller mystischen Dinge und erblickst die Göttlichkeit in der Reinheit der Magie.

Hand des Akolythen (ÜF): Du kannst deine Nahkampfwaffe dazu bringen, aus deiner Hand zu fliegen und auf einen Feind einzuschlagen, bevor sie sofort wieder zurückkehrt. Als Standard-Aktion kannst du einen einzelnen Angriff mit einer Nahkampfwaffe in einer Reichweite von 9 m ausführen. Dieser Angriff wird als Fernkampfangriff mit einer geworfenen Waffe behandelt, außer, dass du deinen WE-Modifikator anstelle des GE-Modifikators hinzu addierst (Schaden hängt immer noch von Stärke ab). Diese Fähigkeit kann nicht für ein Kampfmanöver eingesetzt werden. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Magiebannende Berührung (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du mit einem Berührungsangriff im Nahkampf ein gezieltes *Magie bannen* wirken. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle vier weiteren Klerikerstufen.

Domänenzauber: 1 – *Identifizieren*, 2 – *Magischer Mund*, 3 – *Magie bannen*, 4 – *Zauberkräfte verleihen*, 5 – *Zauberresistenz*, 6 – *Antimagisches Feld*, 7 – *Zauber zurückwerfen*, 8 – *Schutz vor Zaubern*, 9 – *Magische Auftrennung*.

Domäne der Ordnung

Gottheiten: Abadar, Asmodeus, Erastil, Iomedae, Irori, Torag, Zon-Kuthon.

Verliehene Fähigkeiten: Du folgst einem strikten und geordneten Kodex an Gesetzen und erreichst auf diesem Wege Erleuchtung.

Hauch der Ordnung (ZF): Du kannst eine willfährige Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren, um sie mit der Macht göttlicher Ordnung zu erfüllen, die es ihr erlaubt, alle ihre Angriffs-, Fertigkeits-, Attributs- oder Rettungswürfe für eine Runde zu betrachten, als hätte der zugrunde liegende Würfelwurf von 1W20 als Ergebnis eine 11 gehabt. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Stab der Ordnung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Waffe durch Berührung für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Klerikerstufe zu einer Waffe des Grundsatzes verzaubern. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen und später je ein weiteres Mal am Tag für alle 4 weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – *Schutz vor Chaos*, 2 – *Waffengesinnung* (nur Rechtschaffen), 3 – *Schutzkreis gegen Chaos*, 4 – *Zorn der Ordnung*, 5 – *Chaotisches bannen*, 6 – *Monster festhalten*, 7 – *Diktum*, 8 – *Schild der Ordnung*, 9 – *Monster herbeizaubern IX* (nur rechtschaffene Kreaturen).

Domäne der Pflanzen

Gottheiten: Erastil, Gozreh.

Verliehene Fähigkeiten: Du findest Frieden im Grünen, kannst dir abwehrende Dornen wachsen lassen und mit Pflanzen kommunizieren.

Holzfaust (ÜF): Als eine Freie Aktion können deine Hände so hart wie Holz werden, bedeckt mit winzigen Dornen. Solange Holzfaust wirkt, führen deine waffenlosen Angriffe nicht zu Gelegenheitsangriffen, verursachen tödlichen Schaden und erhalten einen Schadensbonus in Höhe deiner halben Klerikerstufe (Minimum +1). Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Runden am Tag einsetzen. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Dornenrüstung (ÜF): Ab der 6. Stufe kannst du im Rahmen einer freien Aktion eine Vielzahl von Holzdornen aus deiner Haut schießen lassen. Solange du die Dornenrüstung trägst, nehmen Gegner, die dich mit einem waffenlosen Schlag oder einer Nahkampfwaffe ohne Reichweite angreifen, 1W6 Schadenspunkte +1 je 2 Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit pro Tag für eine Anzahl an Runden einsetzen, die deiner Klerikerstufe entspricht. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Verstricken*, 2 – *Rindenhaut*, 3 – *Pflanzenwachstum*, 4 – *Pflanzen befehligen*, 5 – *Dornenwand*, 6 – *Holz zurücktreiben*, 7 – *Pflanzen beleben*, 8 – *Pflanzen kontrollieren*, 9 – *Modernder Schlurfer*.

Domäne der Reisen

Gottheiten: Abadar, Cayden Cailean, Desna.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein Entdecker und findest Erleuchtung in den simplen Freuden des Reisens, sei es zu Fuß, in einem Gefährt oder mittels Magie. Erhöhe deine normale Bewegungsrate um 3 m.

Flinkfuß (ÜF): Mit einer Freien Aktion kannst du für eine Runde eine erhöhte Beweglichkeit erlangen. Für die nächste Runde ignorierst du jegliches schwieriges Gelände und erhältst keine Nachteile durch eine Bewegung durch solches. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Dimensionssprung (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du dich pro Tag mit einer Bewegungsaktion bis zu 3 m pro Zauberstufe weit teleportieren. Das Teleportieren muss in Schritten von 1,50 m vorgenommen werden und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Du kannst auch andere bereitwillige Kreaturen mitnehmen, musst dann aber auch die entsprechende Entfernung für jede dieser Kreaturen ausgeben.

Domänenzauber: 1 – *Lange Schritte*, 2 – *Gegenstand aufspüren*, 3 – *Fliegen*, 4 – *Dimensionstür*, 5 – *Teleportieren*, 6 – *Weg finden*, 7 – *Mächtiges Teleportieren*, 8 – *Äthertor*, 9 – *Astrale Projektion*.

Domäne der Ruhe

Gottheiten: Pharasma.

Verliehene Fähigkeiten: Du siehst den Tod als etwas, das man nicht fürchten muss, sondern als letzte Ruhe nach einem Leben, das gut gelebt worden ist. Das Stigma des Untodes ist eine Verhöhnung von allem, was dir wichtig ist.

Sanfter Schlaf (ZF): Deine Berührung erfüllt eine Kreatur mit Lethargie, was für eine lebendige Kreatur nach einem Berührungsangriff zur Folge hat, dass sie für 1 Runde wankend ist. Wenn du eine wankende, lebende Kreatur berührst, fällt diese Kreatur für eine Runde in Schlaf. Untote Kreaturen, die berührt werden, sind wankend für eine Anzahl von Runden, die deinem WE-Modifikator entspricht. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Schutz vor dem Tod (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Aura mit einem Radius von 9 m ausstrahlen, die für eine Anzahl an Runden pro Tag, die deiner Klerikerstufe entspricht, gegen den Tod schützt. Lebende Kreaturen innerhalb des Bereichs sind immun gegen Todeseffekte, Energieentzug und Effekte, die negative Stufen verursachen. Negative Stufen, welche die Kreatur schon vorher hatte, werden zwar nicht durch die Schutzaura entfernt, dafür aber zumindest außer Kraft gesetzt, solange die Kreatur sich innerhalb des Wirkungsbereichs aufhält. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Totenwache*, 2 – *Sanfte Ruhe*, 3 – *Mit Toten sprechen*, 4 – *Todesschutz*, 5 – *Schneller Tod*, 6 – *Tod den Untoten*, 7 – *Zerstörung*, 8 – *Wellen der Entkräftung*, 9 – *Wehgeschrei der Todesfee*.

Domäne der Runen

Gottheiten: Irori, Nethys.

Verliehene Fähigkeiten: In fremdartigen und mystischen Runen findest du mächtige Magie. Du erhältst Schriftrolle anfertigen als Bonustalent.

Rune der Entladung (ZF): Du kannst mit einer Standard-Aktion eine Rune der Entladung in einem angrenzenden Bereich erschaffen. Jede Kreatur, die diesen Bereich betritt, erleidet 1W6 Schadenspunkte +1 pro 2 Klerikerstufen. Die Rune verursacht entweder Säure-, Kälte-, Feuer- oder elektrischen Schaden, je nachdem was du bei Erschaffung der Rune festgelegt hast. Die Rune selbst ist unsichtbar und währt eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, oder bis sie sich entladen hat. Du kannst eine Rune nicht in einem Bereich erschaffen, in dem eine Kreatur steht. Diese Rune zählt als ein Zauber der 1. Stufe, wenn es um das Bannen von Zaubern geht. Sie kann mit einem Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 26) entdeckt werden, und zum Entschärfen benötigt man einen Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten (SG 26). Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Zauberrune (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du einen weiteren Zauber, den du wirkst, an eine deiner Runen der Entladung

koppeln, was zur Folge hat, dass dieser Zauber die Kreatur betrifft, die die Rune ausgelöst hat, zusätzlich zum Schaden. Dieser Zauber muss mindestens einen Grad geringer sein, als der Zauber des höchsten Klerikergrades, den du wirken kannst, und er muss mindestens eine oder mehrere Kreaturen als Ziel haben. Unabhängig von der Anzahl der Ziele, die dieser Zauber normalerweise betrifft, betrifft er nur die Kreatur, die die Rune ausgelöst hat.

Domänenzauber: 1 – *Austilgen,* 2 – *Verborgene Seite,* 3 – *Glyphe der Abwehr,* 4 – *Explosive Runen,* 5 – *Schwächerer Bindender Ruf,* 6 – *Mächtige Glyphe der Abwehr,* 7 – *Sofortige Herbeizauberung,* 8 – *Symbol des Todes,* 9 – *Kreis der Teleportation.*

Domäne des Schutzes

Gottheiten: Abadar, Nethys, Shelyn, Torag.

Verliehene Fähigkeiten: Dein Glaube ist die stärkste Quelle deines Schutzes, und du kannst diesen Glauben einsetzen, um andere zu verteidigen. Außerdem erhältst du einen Resistenzbonus von +1 auf Rettungswürfe. Dieser Bonus erhöht sich um weitere +1 für alle fünf Klerikerstufen, die du erreicht hast.

Hauch der Resistenz (ZF): Als Standard-Aktion kannst du einen Verbündeten berühren und ihm 1 Minute lang deinen Resistenzbonus verleihen. Wenn du dies tust, verlierst du selbst für 1 Minute deinen Resistenzbonus, der dir von der Domäne des Schutzes verliehen wurde. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Aura des Schutzes (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, eine Aura des Schutzes mit einem Radius von 9 m ausstrahlen. Du und alle deine Verbündeten innerhalb der Aura erhalten einen Ablenkungsbonus von +1 auf die RK und eine Resistenz von 5 gegen alle Elemente (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure und Schall). Der Ablenkungsbonus steigt alle vier Klerikerstufen über der achten um +1. Ab der 14. Stufe steigt die Resistenz gegen alle Elemente auf 10. Die Runden, in denen die Fähigkeit genutzt wird, müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Heiligtum,* 2 – *Anderen schützen,* 3 – *Schutz vor Energien,* 4 – *Immunität gegen Zauber,* 5 – *Zauberresistenz,* 6 – *Antimagisches Feld,* 7 – *Abstoßung,* 8 – *Gedankenleere,* 9 – *Regenbogensphäre.*

Domäne der Sonne

Gottheiten: Iomedae, Sarenrae.

Verliehene Fähigkeiten: Du erblickst die Wahrheit in dem reinen und brennenden Licht der Sonne und kannst auf ihren Segen oder ihren Zorn zählen, um große Werke zu vollbringen.

Segnung der Sonne (ZF): Wenn du positive Energie fokussierst, um untote Kreaturen zu verletzen, addierst du deine Klerikerstufe zum verursachten Schaden. Untote addieren ihre Resistenz gegen Fokussieren nicht zu ihren Rettungswürfen, wenn du positive Energie fokussierst.

Nimbus des Lichts (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du einen Nimbus des Lichts mit einem Radius von 9 m für eine Anzahl an Runden pro Tag ausstrahlen, die deiner Klerikerstufe entspricht. Dies wirkt wie der Zauber *Tageslicht.* Außerdem erleiden Untote in diesem Radius jede Runde, die sie in diesem Radius bleiben, eine Anzahl von Schadenspunkten, die deiner Klerikerstufe entspricht. Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten aus der Kategorie Dunkelheit werden automatisch gebannt, wenn sie in diesen Nimbus gebracht werden. Die Runden, in denen die Fähigkeit genutzt wird, müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Elementen trotzen,* 2 – *Metall erhitzen,* 3 – *Gleißendes Licht,* 4 – *Feuerschild,* 5 – *Flammenschlag,* 6 – *Feuersaat,* 7 – *Sonnenstrahl,* 8 – *Sonnenfeuer,* 9 – *Regenbogensphäre.*

Domäne der Stärke

Gottheiten: Cayden Cailean, Gorum, Irori, Lamashtu, Urgathoa.

Verliehene Fähigkeiten: In Stärke und Muskelkraft liegt die Wahrheit – dein Glaube verleiht dir unglaubliche Kraft und Macht.

Kraftschub (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren und ihr damit große Kraft verleihen. Das Ziel kann die nächste Runde auf Würfe für den Nahkampfangriff, auf Kampfmanöverproben, die auf Stärke basieren, auf Stärke basierende Fertigkeitswürfe und auf Stärkewürfe einen Verbesserungsbonus addieren, welcher der Hälfte deiner Klerikerstufe entspricht (mindestens +1). Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Macht der Götter (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, deine Klerikerstufe als Verbesserungsbonus auf deinen Stärkewert addieren. Der Bonus gilt sowohl für Stärkewürfe als auch für Würfe auf Fertigkeiten, die auf Stärke basieren. Die Runden, in denen die Fähigkeit genutzt wird, müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Person vergrößern,* 2 – *Bärenstärke,* 3 – *Magisches Schutzgewand,* 4 – *Immunität gegen Zauber,* 5 – *Gerechte Macht,* 6 – *Steinhaut,* 7 – *Zugreifende Hand,* 8 – *Geballte Faust,* 9 – *Zerdrückende Hand.*

Domäne der Tiere

Gottheiten: Erastil, Gozreh.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst problemlos mit Tieren sprechen oder dich mit ihnen anfreunden. Außerdem behandelst du die Fertigkeit Wissen (Natur) als Klassenfertigkeit.

Mit Tieren sprechen (ZF): Du kannst mit Tieren sprechen, wie durch den gleichnamigen Zauber. Dies kannst du je Tag für eine Anzahl von Runden machen, die 3 + deine Klerikerstufe entspricht.

Tiergefährte (AF): Auf der 4. Stufe tritt ein Tiergefährte in deine Dienste. Die angewandte Druidenstufe für diese Fähigkeit entspricht deiner Klerikerstufe –3. (Druiden, die diese Fähigkeit über ihren Bund mit der Natur erhalten, rechnen mit ihrer Druidenstufe –3, um die Eigenschaften ihres Tiergefährten zu bestimmen.)

Domänenzauber: 1 - *Tiere beruhigen,* 2 - *Tier festhalten,* 3 - *Tier beherrschen,* 4 - *Verbündeten der Natur herbeizaubern IV* (nur Tiere), 5 - *Bestiengestalt III,* 6 - *Schutzhülle gegen Lebendes,* 7 - *Tierform,* 8 - *Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII* (nur Tiere), 9 - *Gestaltwandel.*

Domäne des Todes

Gottheiten: Norgorber, Pharasma, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst mit deiner Berührung blutende Wunden verursachen und fühlst dich in der Gegenwart von Toten heimisch.

Blutige Hand (ZF): Du kannst bei einer lebenden Kreatur mit Hilfe eines Berührungsangriffs im Nahkampf 1W6

Schadenspunkte pro Runde verursachen. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Runden an, die der Hälfte deiner Klerikerstufe entspricht (Minimum 1 Runde), oder bis sie mit einem Wurf auf Heilkunde (SG 15) oder einem Zauber oder Effekt, der Schaden heilt, gestoppt wird. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Umarmung des Todes (AF): Ab der 8. Stufe heilst du Schaden, anstelle Schaden zu nehmen, wenn negative Energie fokussiert wird. Wenn das Fokussieren der negativen Energie Untote zum Ziel hat, erlangst du genauso Trefferpunkte zurück, wie auch Untote in diesem Bereich.

Domänenzauber: 1 – *Furcht auslösen*, 2 – *Totenglocke*, 3 – *Tote beleben*, 4 – *Todesschutz*, 5 – *Schneller Tod*, 6 – *Untote erschaffen*, 7 – *Zerstörung*, 8 – *Mächtigere Untote erschaffen*, 9 – *Wehgeschrei der Todesfee*.

Domäne der Tricks

Gottheiten: Asmodeus, Calistria, Lamashtu, Norgorber.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein Meister der Illusionen und der Täuschung. Bluffen, Heimlichkeit und Verkleiden gelten für dich als Klassenfertigkeiten.

Nachahmungstäter (ZF): Du kannst mit einer Bewegungsaktion einen illusionären Doppelgänger deiner selbst erschaffen. Dieser funktioniert wie *Spiegelbilder* mit nur einem Abbild und währt eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht (oder bis er gebannt oder zerstört wurde). Du kannst nicht mehr als einen Nachahmungstäter zu einem Zeitpunkt haben. Die Fähigkeit ist nicht kumulativ mit Spiegelbilder. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Meisterhafte Illusion (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Illusion erschaffen, die dich und eine beliebige Anzahl an Verbündeten innerhalb eines Radius von 9 m für eine Anzahl an Runden verbirgt, die deiner Klerikerstufe entspricht. Die Fähigkeit funktioniert ansonsten wie der Zauber *Schleier*. Der SG des Rettungswurfes um diese Illusion anzuzweifeln beträgt 10 + deine halbe Klerikerstufe + dein WE-Modifikator. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Selbstverkleidung*, 2 – *Unsichtbarkeit*, 3 – *Unauffindbarkeit*, 4 – *Verwirrung*, 5 – *Falsche Erkenntnis*, 6 – *Ablenkung*, 7 – *Abschirmung*, 8 – *Massenunsichtbarkeit*, 9 – *Zeitstopp*.

Domäne der Verzauberung

Gottheiten: Calistria, Cayden Cailean, Norgorber, Shelyn.

Verliehene Fähigkeiten: Dein Lächeln oder deine Berührung kann deine Gegner täuschen und verwirren. Deine Anmut und Schönheit sind nahezu göttlich

Hauch der Benommenheit (ZF): Du kannst eine lebende Kreatur mit einem Berührungsangriff im Nahkampf für eine Runde benommen machen. Diese Fähigkeit hat keinen Einfluss auf Kreaturen, die eine höhere Stufe oder mehr TW haben als du selbst. Du kannst die Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Bezauberndes Lächeln (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du Person bezaubern mit einer Schnellen Aktion wirken, mit einem SG für den Rettungswurf von 10 + ½ deiner Klerikerstufe + deinem WE-Modifikator. Dabei kannst du allerdings nur eine Kreatur auf einmal bezaubern. Die Wirkung hält an einem Tag 1 Runde pro Zauberstufe an. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen, und du kannst die Bezauberung jederzeit als Freie Aktion fallen lassen. Das Anwenden der Fähigkeit verbraucht 1 Runde der Gesamtdauer, egal ob der betroffenen Kreatur ihr Rettungswurf gelingt oder nicht.

Domänenzauber: 1 – *Person bezaubern*, 2 – *Gefühle besänftigen*, 3 – *Einflüsterung*, 4 – *Heldenmut*, 5 – *Monster bezaubern*, 6 – *Geas/Auftrag*, 7 – *Wahnsinn*, 8 – *Aufforderung*, 9 – *Monster beherrschen*.

Domäne des Wahnsinns

Gottheiten: Lamashtu.

Verliehene Fähigkeiten: Du gehst in dem Wahnsinn auf, der tief in deinem Herzen lauert, und kannst ihn nach außen projizieren, um deine Feinde um den Verstand zu bringen oder um bestimmte Fähigkeiten aufzugeben und so andere zu verbessern.

Wahnbild (ZF): Du kannst einer Kreatur mit Hilfe eines Berührungsangriffs im Nahkampf ein Wahnbild vermitteln. Such dir einen der folgenden Würfe aus: Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswürfe. Das Ziel erhält auf den ausgewählten Wurf einen Bonus, der deiner halben Klerikerstufe (Minimum +1) entspricht. Auf die anderen beiden Würfe erhält das Ziel einen Malus, der ebenfalls deiner halben Klerikerstufe (Minimum –1) entspricht. Die Wirkung verfliegt nach 3 Runden. Du kannst die Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Aura des Wahnsinns (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, als Standard-Aktion eine Aura des Wahnsinns mit einem Radius von 9 m ausstrahlen. Feinde, die sich innerhalb der Aura aufhalten, werden von Verwirrung betroffen, wenn sie nicht einen erfolgreichen Willenswurf (SG 10 + deine halbe Klerikerstufe + dein WE-Modifikator) ablegen. Die Wirkung von Verwirrung endet sofort, wenn die Kreatur den Wirkungsbereich verlässt oder die Wirkung der Aura verfliegt. Kreaturen, denen ihr Rettungswurf gelingt, sind für 24 Stunden gegen diese Aura immun. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Schwächere Verwirrung*, 2 – *Hauch des Stumpfsinns*, 3 – *Wut*, 4 – *Verwirrung*, 5 – *Albtraum*, 6 – *Tödliches Phantom*, 7 – *Wahnsinn*, 8 – *Schillerndes Muster*, 9 – *Unheimliches Schicksal*.

Domäne des Wassers

Gottheiten: Gozreh, Pharasma.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst Wasser, Nebel und Eis manipulieren, Wasserwesen beschwören und bist widerstandsfähig gegen Kälte.

Eiszapfen (ZF): Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Eiszapfen aus deinen Fingern abfeuern, der einen beliebigen Gegner innerhalb von 9 m mit einem Berührungsangriff auf Entfernung zum Ziel hat. Der Eiszapfen verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden +1 pro zwei Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Kälteresistenz (AF): Auf der 6. Stufe erhältst du Kälteresistenz 10, auf der 12. Stufe Kälteresistenz 20 und auf der 20. Stufe wirst du immun gegen Kälte.

Domänenzauber: 1 – *Verhüllender Nebel*, 2 – *Nebelwolke*, 3 – *Wasser atmen*, 4 – *Wasser kontrollieren*, 5 – *Eissturm*, 6 – *Kältekegel*, 7 – *Elementargestalt IV* (nur Wasser), 8 – *Verdorren*, 9 – *Elementarhorde* (nur Wasser).

Domäne des Wetters

Gottheiten: Gozreh, Rovagug.

Verliehene Fähigkeiten: Mit Hilfe der Macht über Himmel und Sturm kannst du den Zorn der Götter auf die Welt herab rufen.

Sturmböe (ZF): Du kannst als Standard-Aktion eine Sturmböe erzeugen, die mit einem Berührungsangriff auf Entfernung einen beliebigen Feind treffen kann, der sich nicht weiter als 9 m entfernt befindet. Die Sturmböe verursacht 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden +1 pro 2 Klerikerstufen. Außerdem wird das Ziel von Wind und Regen so behindert, dass es 1 Runde lang einen Malus von –2 auf seine Angriffswürfe erhält. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Herr der Blitze (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag eine Anzahl an Blitzen herab beschwören, die deiner Klerikerstufe entspricht. Du kannst dabei mit einer Standard-Aktion so viele Blitze beschwören, wie du möchtest, darfst aber nie mit mehr als einem Blitz auf eine Kreatur zielen und keine zwei Ziele dürfen weiter als 9 m weit voneinander entfernt sein. Die Fähigkeit funktioniert ansonsten wie der Zauber *Blitze herbeirufen*.

Domänenzauber: 1 – *Verhüllender Nebel*, 2 – *Nebelwolke*, 3 – *Blitze herbeirufen*, 4 – *Schneesturm*, 5 – *Eissturm*, 6 – *Windkontrolle*, 7 – *Wetterkontrolle*, 8 – *Wirbelwind*, 9 – *Sturm der Vergeltung*.

Domäne des Wissens

Gottheiten: Calistria, Irori, Nethys, Norgorber, Pharasma.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein Gelehrter und ein Kundiger der Legenden. Außerdem behandelst du alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten.

Hüter des Wissens (ZF): Du kannst eine Kreatur berühren, um ihre Fähigkeiten und Schwächen kennen zu lernen. Mit einem erfolgreichen Berührungsangriff erhältst du Informationen, als hättest du den entsprechenden Wissenswurf mit einem Resultat von 15 + deiner Klerikerstufe + deinem WE-Modifikator abgelegt.

Fernwahrnehmung (ZF): Beginnend mit der 6. Stufe kannst du Hellhören/Hellsehen beliebig als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, wobei du deine Klerikerstufe als Zauberstufe verwendest. Diese Fähigkeit kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden einsetzen, die deiner Klerikerstufe entspricht. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Sprachen verstehen*, 2 – *Gedanken wahrnehmen*, 3 – *Mit Toten sprechen*, 4 – *Weissagung*, 5 – *Wahrer Blick*, 6 – *Weg finden*, 7 – *Sagenkunde*, 8 – *Aufspüren*, 9 – *Sechster Sinn*.

Domäne der Zerstörung

Gottheiten: Gorum, Nethys, Rovagug, Zon-Kuthon.

Verliehene Fähigkeiten: Du schwelgst in Zerfall und Verwüstung und kannst besonders zerstörerische Angriffe ausführen.

Zerstörerischer Schlag (ÜF): Du erhältst die Kraft des Zerstörerischen Schlags: die übernatürliche Fähigkeit, einen einzelnen Nahkampfangriff mit einem Moralbonus in Höhe deiner halben Klerikerstufe (Minimum +1) auf den Schadenswurf auszuführen. Du musst den Zerstörerischen Schlag ansagen, bevor du den Angriff durchführst. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Aura der Zerstörung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, eine Aura der Zerstörung mit einem Radius von 9 m ausstrahlen. Allen Angriffen, die innerhalb dieses Radius gegen ein Ziel (also auch dich) durchgeführt werden, wird ein Moralbonus auf den Schaden verliehen, welcher der Hälfte deiner Klerikerstufe entspricht. Außerdem werden alle Bedrohungen automatisch bestätigt. Die Runden, in denen die Fähigkeit genutzt wird, müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – *Zielsicherer Schlag*, 2 – *Zerbersten*, 3 – *Wut*, 4 – *Kritische Wunden verursachen*, 5 – *Brüllen*, 6 – *Leid*, 7 – *Auflösung*, 8 – *Erdbeben*, 9 – *Implosion*.

MAGIER

Hinter dem Schleier des Weltlichen liegen die Geheimnisse der absoluten Macht. Und diese Geheimnisse sind das Werk von Wesen, welche das menschliche Vorstellungsvermögen übersteigen, leben sie doch in Reichen, in denen Götter und Geister wandeln, wo Schreckliches neben Wundern existiert. Wer den Ehrgeiz und den Intellekt besitzt, die Masse zu überflügeln, den ziehen diese Geheimnisse an und der wird wahre Macht erlangen. Dies ist der Weg des Magiers. Sie sind jene, die suchen und sammeln, was Sterbliche eigentlich nie wissen sollten. Sie erlernen kultische Künste, um zu tun, was Menschen nie tun sollten. Manche Magier suchen sich einen bestimmten Bereich der Magie für ihre Studien aus und meistern diese Kräfte, andere suchen die Vielfalt und schwelgen in den unzähligen Wundern der Magie. In jedem Fall aber sind Magier schlau und mächtig, in der Lage, ihre Feinde niederzustrecken, ihre Verbündeten zu stärken und die Welt nach ihren Wünschen zu formen.

Rolle: Keine Klasse hat Zugang zu mehr Zaubern und ist im Arkanen versierter als die des Magiers. Normale Magier studieren, um sich auf alle möglichen Gefahren vorzubereiten, während Spezialisten sich auf eine Schule der Magie konzentrieren, die es ihnen erlaubt, sich in einem Bereich besonders hervorzutun. Unabhängig von ihrer Spezialisierung sind alle Magier Meister des Unmöglichen und können ihren Gefährten dabei helfen, jede Gefahr zu überwinden.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W6

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Wissen (alle) (IN), Zauberkunde (IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Der Magier verfügt über folgende Klassenmerkmale.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Magier beherrscht den Umgang mit Armbrüsten (leicht und schwer), Dolchen, Kampfstäben und Keulen. Jede Form von Rüstung behindert die Bewegung des Magiers, was dazu führen kann, dass Zauber mit einer Gestenkomponente fehlschlagen.

Zauber: Ein Magier beherrscht Arkane Zauber, welche er aus der Liste für Hexenmeister/Magier in Kapitel 10 auswählt. Ein Magier muss seine Zauber auswählen und vorbereiten. Um einen Zauber zu lernen oder vorzubereiten, muss ein

Tabelle 3-12: Magier

						Zauber pro Tag									
Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+0	+0	+2	+0	Arkane Schule, Arkane Verbindung, Schriftrolle anfertigen, Zaubertricks	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+1		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+1		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+1	Bonustalent	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+2		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+2		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+2		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+6	+3		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+7	+3	Bonustalent	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+7	+3		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+8	+4		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+8	+4		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+7/+2	+4	+9	+4		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+9	+5	Bonustalent	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+10	+5		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+8/+3	+5	+10	+5		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+11	+6		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+11	+6		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+12	+6	Bonustalent	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Magier eine Intelligenz von mindestens 10 + den Grad des Zaubers haben. Der Schwierigkeitsgrad für den Rettungswurf gegen den Zauber eines Magiers ist 10 + Grad des Zaubers + IN-Modifikator des Magiers.

Ein Magier kann nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag wirken. Die Zauber pro Tag sind in Tabelle 3-12 angegeben. Zusätzlich erhält der Magier Bonuszauber pro Tag, wenn er über ein hohes Intelligenzattribut verfügt (siehe Tabelle 1-3).

Die Anzahl der Zauber, die ein Magier lernen kann, ist nicht begrenzt. Er muss die Zauber, die er anwenden will, vorbereiten. Nach einem Schlaf von acht Stunden muss der Magier eine Stunde lang sein Zauberbuch studieren. Während des Studierens legt er die Zauber fest, die er an diesem Tag anwenden will.

Bonussprachen: Ein Magier kann eine seiner Bonussprachen, die ihm durch sein Volk zur Verfügung stehen, gegen Drakonisch eintauschen.

Arkane Schule: Ein Magier kann sich entscheiden, sich in einer Zauberschule zu spezialisieren. Damit erhält er zusätzliche Zauber und besondere Fähigkeiten, die auf dieser Schule basieren. Diese Wahl muss auf der 1. Stufe getroffen werden und kann danach nicht mehr geändert werden. Magier, die sich nicht spezialisieren, erhalten die allgemeine Schule der Magie.

Ein Magier, der sich in einer Schule spezialisiert, muss zwei Schulen angeben, die ihm verwehrt sind. Dies repräsentiert den Verlust des Wissens in einem Bereich, um die Meisterschaft in einem anderen zu erlangen. Ein Magier, der einen Zauberspruch aus einer verbotenen Schule vorbereitet, muss zwei Zauberplätze dieser Stufe einsetzen, um den Zauber zu memorisieren. Zum Beispiel muss ein Magier, der Hervorrufung als verbotene Schule gewählt hat, zwei seiner verfügbaren Zauberplätze des dritten Grades aufwenden, um Feuerball für diesen Tag vorzubereiten. Außerdem erleidet ein Spezialist einen Malus von –4 auf alle Fertigkeitswürfe zur Herstellung von magischen Gegenständen, die einen Zauber aus einer verbotenen Schule als Voraussetzung haben. Ein universeller Magier kann Zauber aus allen Schulen ohne Einschränkung vorbereiten.

Jede arkane Schule verleiht dem Magier eine Anzahl von Schulfähigkeiten. Außerdem erhalten spezialisierte Magier einen zusätzlichen Zauberplatz auf jedem Zaubergrad ab dem 1. Grad, den sie wirken können. Diesen Zauberplatz kann der Magier jeden Tag mit einem Zauber aus seiner spezialisierten Schule belegen. Dieser Zauber muss sich im Zauberbuch des Magiers befinden. Ein Magier kann auch einen Zauber vorbereiten, der durch ein metamagisches Talent modifiziert wurde, aber dies verwendet dann einen Zauberplatz des entsprechend höheren Grades. Universelle Magier erhalten keinen zusätzlichen Zauberplatz.

Arkane Verbindung (AF oder ZF): Auf der 1. Stufe geht der Magier eine mächtige Verbindung mit einem Gegenstand oder einem Tier ein. Diese Verbindung kann zwei Formen annehmen. Die erste ist der Vertraute, der den üblichen Regeln folgt (siehe Vertrauter). Die zweite ist der Fokus, eine Verbindung mit einem Gegenstand, welcher den Magier bei seinen Zaubern unterstützt und von ihm verzaubert werden kann, um die Macht des Fokus zu verstärken. Sobald er sich für eine Verbindungsform entschieden hat, kann er diese Wahl nicht mehr rückgängig machen. Die Regeln für Vertraute befinden auf Seite 68, während die Regeln für den Fokus eines Magiers in den nächsten Absätzen behandelt werden.

Ein Magier, der einen Fokus für seine Arkane Verbindung wählt, hat ihn schon zu Spielbeginn. Um als Fokus benutzt werden zu können, muss der Gegenstand in eine der folgenden Kategorien fallen: Amulett, Ring, Stecken, Stab oder

Waffe. Diese Gegenstände sind immer eine Meisterarbeit. Waffen, die auf der ersten Stufe erlangt werden, können nicht aus besonderen Materialien gefertigt sein. Wenn der Fokus ein Amulett oder ein Ring ist, muss er getragen werden, und belegt damit den entsprechenden Ausrüstungsplatz, alle anderen Gegenstände müssen vom Magier in der Hand gehalten werden, um ihre Macht zu entfalten. Versucht der Magier, einen Zauber ohne seinen Fokus zu wirken, muss ihm ein Wurf auf Zauberkunde gelingen. Der SG ist 20 + Grad des Zaubers.

Ein Fokus kann ein Mal pro Tag genutzt werden, um einen Zauber zu wirken, der sich im Zauberbuch des Magiers befindet und den er sprechen kann, auch wenn der Zauber nicht vorbereitet ist oder schon gesprochen wurde. Der Zauber wirkt genau so wie ein vorbereiteter Zauber. Er kann nicht durch metamagische Talente oder andere Fähigkeiten modifiziert werden. Ein Fokus kann nicht benutzt werden, um Zauber aus einer Schule anzuwenden, die dem Magier verboten ist (siehe Arkane Schule).

Ein Magier kann seinen Fokus verzaubern, als ob er die notwendigen Talente besitzen würde, aber auch nur, wenn er die Voraussetzung der nötigen Stufe für dieses Talent erfüllt. Zum Beispiel muss ein Magier, der seinen Dolch als Fokus hat, mindestens die 5. Stufe erreicht haben, um seinen Dolch mit magischen Eigenschaften zu verzaubern (siehe dazu das Talent Magische Waffen und Rüstungen herstellen in Kapitel 5). Handelt es sich um einen Stab, verliert dieser seine Verzauberung, wenn die letzte Ladung benutzt wurde. Er behält allerdings alle Fähigkeiten als Fokus und kann verwendet werden, um einen neuen Stab herzustellen. Die Fähigkeiten eines Fokus, einschließlich seiner Verzauberungen, die auf ihm liegen, können nur von seinem Magier eingesetzt werden, der die entsprechende Verbindung hat. Stirbt der Besitzer eines Fokus' oder wird der Gegenstand ersetzt, verliert der Fokus alle seine Fähigkeiten und wird wieder zu einem gewöhnlichen Objekt meisterlicher Qualität.

Wird ein Fokus beschädigt, sind seine Trefferpunkte wieder vollständig hergestellt, wenn der Magier das nächste Mal seine Zauber vorbereitet. Wenn ein Fokus zerstört wird oder verloren geht, kann er nach einer Woche ersetzt werden. Hierzu ist ein Ritual notwendig, welches 200 GM pro Stufe des Magiers kostet und acht Stunden Zeit in Anspruch nimmt. Solche Ersatzgegenstände besitzen aber keine der Verzauberungen, die auf dem vorigen Fokus gelegen haben. Der Magier kann einen magischen Gegenstand als Fokus bestimmen. Dies funktioniert auf die gleiche Weise wie das Ersetzen eines verlorenen oder zerstörten Fokus. Der neue Fokus behält allerdings seine vorherigen magischen Eigenschaften neben seinen neu hinzu gekommenen Vor- und Nachteilen als Fokus.

Zaubertricks: Ein Magier kann pro Tag eine Anzahl von Zaubertricks, oder Zaubern des 0. Grades, wie in der Tabelle 3-12 unter „Zauber pro Tag" angegeben ist, vorbereiten. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, nur dass sie beim wirken nicht verbraucht werden. Sie können deshalb immer wieder verwendet werden. Ein Magier kann einen Zaubertrick einer verbotenen Schule vorbereiten, allerdings braucht er dafür zwei der vorhandenen Zauberplätze (siehe oben).

Schriftrolle anfertigen: Auf der 1. Stufe erhält ein Magier das Talent Schriftrolle anfertigen als Bonustalent.

Bonustalente: Auf der 5., 10., 15. und 20. Stufe erhält der Magier ein Bonustalent. Bei diesen muss es sich um ein metamagisches Talent, ein Talent zur Erschaffung von

Gegenständen oder eine Zaubermeisterschaft handeln. Der Magier muss trotzdem alle Voraussetzungen für das Talent erfüllen, einschließlich der minimalen Zauberstufe. Der Magier erhält diese Talente zusätzlich zu denen, die er durch den Aufstieg auf eine neue Stufe erhält. Bei den Talenten, die er beim Aufstieg auf eine neue Stufe erhält, ist er nicht auf die Auswahl von metamagischen Talenten, Zaubermeisterschaft oder Talenten zu Erschaffung von magischen Gegenständen beschränkt.

Zauberbücher: Ein Magier muss jeden Tag sein Zauberbuch studieren, um Zauber vorzubereiten. Er kann keine Zauber vorbereiten, die nicht in seinem Zauberbuch stehen, mit Ausnahme von Magie lesen, welchen er immer vorbereiten kann. Ein Magier beginnt das Spiel mit einen Zauberbuch, welches alle Zaubertricks enthält (mit Ausnahme derer, die aus seinen verbotenen Schulen stammen). Er erhält drei Zauber des 1. Grades, zuzüglich eines weiteren Zaubers des 1. Grades für jeden Punkt Intelligenzbonus, über den er verfügt. Beim Erreichen einer neuen Stufe erhält er zwei neue Zauber. Diese können aus jeder Stufe stammen, die er anwenden kann (basierend auf der gerade erreichten Stufe). Ein Magier kann jederzeit Zauber aus den Zauberbüchern anderer Magier in sein Zauberbuch übertragen (siehe dazu Kapitel 9).

Arkane Schulen

Die folgenden Beschreibungen geben die genauen Einzelheiten jeder arkanen Schule und ihre entsprechenden Fähigkeiten an.

Schule der Bannzauber

Der Bannwirker setzt arkane Energie gegen andere Magie ein und meistert die Kunst der defensiven and abwehrenden Magie.

Resistenz (AF): Du erhältst eine Resistenz von 5 gegen einen Energietyp deiner Wahl. Du legst den Energietyp fest, wenn du Zauber vorbereitest. Die Resistenz kann sich jeden Tag ändern. Ab der 11. Stufe steigt die Resistenz auf 10. Ab der 20. Stufe wird aus der Resistenz eine Immunität gegenüber dem gewählten Energietyp.

Schutz (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion ein Feld schützender Magie um dich herum mit einem Radius von 3 m erschaffen, das eine Anzahl von Runden bestehen bleibt, die deinem IN-Modifikator entspricht. Alle Verbündeten (einschließlich des Magiers selbst) innerhalb dieses Bereichs erhalten einen Ablenkungsbonus von +1 auf ihre RK. Alle 5 Magierstufen steigt der Bonus um +1. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Energieabsorption (ÜF): Ab der 6. Stufe kannst du pro Tag eine Menge an Energie absorbieren, die deiner Magierstufe x 3 entspricht. Immer wenn du Energieschaden nimmst, wendest du erst Immunitäten, Empfindlichkeiten (falls vorhanden) und Resistenzen an. Dann tritt die Energieabsorption in Kraft und du ziehst die verbleibenden Schadenspunkte von der Menge an Punkten ab, die du über den Tag hinweg absorbieren kannst. Jeglichen Schaden, den du nicht absorbieren kannst, erleidest du ganz normal.

Schule der Beschwörung

Der Beschwörer konzentriert sich auf das Herbeizaubern von Kreaturen und Magie zugleich, um sie seinem Willen zu unterwerfen.

Charme des Beschwörers (ÜF): Immer wenn du einen Zauber der Art Beschwörung (Herbeizaubern) wirkst, erhöht sich die Dauer des Zaubers um die Hälfte deiner Magierstufe (Minimum 1) an Runden. Ab der 20. Stufe kannst du die Dauer von allen Zaubern der Bezeichnung Monster herbeizaubern permanent machen. Du kannst nicht mehr als eine Anwendung eines solchen Zaubers gleichzeitig auf diese Art und Weise permanent wirken haben. Sobald du eine andere Anwendung von Monster herbeizaubern als permanent erklärst, erlischt der vorherige Zauber augenblicklich.

Säuregeschoss (ZF): Du kannst als Standard-Aktion mit einem Berührungsangriff auf Entfernung ein Säuregeschoss auf einen Gegner verschießen, der nicht weiter als 9 m von dir entfernt ist. Das Säuregeschoss verursacht 1W6 Punkte Säureschaden +1 pro 2 Magierstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen. Dieser Angriff ignoriert Zauberresistenz.

Dimensionsschritt (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du dich als Standard-Aktion pro Tag bis zu 9 m weit pro Magierstufe teleportieren. Die Teleportation muss in Schritten von 1,50 m vorgenommen werden und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Du kannst andere bereitwillige Kreaturen mitnehmen, musst aber die entsprechende Entfernung für jedes Wesen ausgeben.

Schule der Erkenntniszauber

Seher sind Meister des Beobachtens aus der Entfernung und setzen ihre Magie ein, um die Welt zu erkunden.

Vorgewarnt (ÜF): Du kannst in einer Überraschungsrunde immer noch handeln, giltst aber auf jeden Fall als auf dem falschen Fuß erwischt, bis du eine Aktion ausführst. Außerdem erhältst du einen Bonus auf deinen Initiativewurf in Höhe deiner halben Magierstufe (Minimum +1). Ab der 20. Stufe kannst du jeden Initiativewurf als natürliche 20 werten.

Glück des Wahrsagers (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren und ihr so einen Verständnisbonus, der deiner halben Magierstufe entspricht (Minimum +1), auf alle Angriffs-, Fertigkeits-, Attributs- und Rettungswürfe für eine Runde verleihen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Ausspähungs-Adept (ÜF): Ab der 8. Stufe bemerkst du immer, wenn du mit Hilfe von Magie beobachtet wirst, als stündest du permanent unter dem Einfluss von Ausspähung entdecken. Versuchst du außerdem selbst, jemanden auszuspähen, gilt dieser als eine Stufe bekannter. Sehr bekannte Ziele erhalten einen Malus von –10 auf ihren Rettungswurf, um sich dem Ausspähungsversuch zu entziehen.

Schule der Hervorrufung

Thaumaturgen schwelgen in der reinen Kraft der Magie und können diese mit erschreckender Einfachheit einsetzen, um Dinge zu erschaffen oder zu zerstören.

Starke Zauber (ÜF): Immer wenn du einen Hervorrufungszauber wirkst, der Schaden an den Trefferpunkten verursacht, addiere deine halbe Magierstufe dazu (Minimum +1). Dieser Bonus bezieht sich auf den Zauber an sich, nicht auf einzelne Geschosse oder Strahlen, und kann nicht aufgeteilt werden. Dieser Zusatzschaden wird nicht durch Zauber verstärken oder ähnliche Effekte erhöht. Der zusätzliche Schaden ist von derselben Art wie der Schaden, der von dem Zauber verursacht wird. Ab der 20. Stufe kannst du bei Hervorrufungszaubern zweimal würfeln, um Zauberresistenz zu überwinden, und das bessere Ergebnis verwenden.

Energiegeschoss (ZF): Du kannst als Standard-Aktion ein Energiegeschoss auf einen Gegner verschießen, der den Feind automatisch trifft, wie ein Magisches Geschoss. Das Energiegeschoss verursacht 1W4 Punkte Schaden + den Bonusschaden aus deiner Fähigkeit Starke Zauber. Dies ist ein Energieeffekt. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Elementarwand (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Wand aus Energie erschaffen, die für eine Anzahl an Runden hält, die deiner Magierstufe entspricht. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Bei Erschaffung der Wand musst du dir aussuchen, ob sie Säure-, Kälte-, Feuer- oder elektrischen Schaden verursacht. Ansonsten funktioniert die Elementarwand wie *Feuerwand*.

Schule der Illusion

Illusionisten setzen die Magie ein, um verwirrende Gebilde, Produkte der Einbildung oder Erscheinungen zu wirken, die ihre Feinde verblüffen und irritieren sollen.

Ausgedehnte Illusionen (ÜF): Jeder Illusionszauber, den du wirkst und der bei der Wirkungsdauer den Eintrag „Konzentration" stehen hat, hält die Hälfte deiner Magierstufen (Minimum 1) an Runden, nachdem du aufgehört hast, dich zu konzentrieren. Ab der 20. Stufe kannst du einen Illusionszauber, den du wirkst und der bei der Wirkungsdauer den Eintrag „Konzentration" stehen hat, permanent machen. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als eine Illusion zur gleichen Zeit permanent machen. Sobald du eine andere Illusion als permanent erklärst, erlischt die vorige permanente Illusion.

Blendstrahl (ZF): Du kannst als Standard-Aktion mit einem Berührungsangriff auf Entfernung einen schimmernden Strahl auf einen Gegner verschießen, der nicht weiter als 9 m entfernt ist. Der Strahl lässt Kreaturen 1 Runde lang blind werden. Kreaturen, die mehr Trefferwürfel haben, als es deiner Magierstufe entspricht, werden stattdessen 1 Runde lang geblendet. Blinde Kreaturen sind gegen die Wirkung immun. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Unsichtbarkeitsfeld (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du dich selbst mit einer Schnellen Aktion für eine Anzahl an Runden pro Tag unsichtbar machen, die deiner Magierstufe entspricht. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Die Fähigkeit funktioniert ansonsten wie der Zauber *Mächtige Unsichtbarkeit*.

Schule der Nekromantie

Der schreckliche und gefürchtete Nekromant befiehlt den Untoten und setzt die widerliche Macht des Unlebens gegen seine Feinde ein.

Macht über Untote (ÜF): Du erhältst Untote befehligen oder Untote vertreiben als Bonustalent. Du kannst (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag Energie fokussieren, aber nur um dieses Talent einzusetzen. Du kannst diese Fähigkeit mit zusätzlichen Talenten erweitern, wie zum Beispiel Zusätzliches Fokussieren oder Verbessertes Fokussieren, aber nicht mit Talenten, die das Fokussieren abwandeln, wie zum Beispiel Element Fokussieren oder Gesinnung Fokussieren. Der SG für den Rettungswurf gegen den Einsatz dieser Fähigkeit ist 10 + deine ½ Magierstufe + dein CH-Modifikator. Ab der 20. Stufe können Untote ihre Resistenz gegen Fokussieren nicht auf den Rettungswurf gegen diese Fähigkeit anrechnen.

Grabeshauch (ZF): Du kannst als Standard-Aktion einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, der eine Kreatur für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Magierstufe (Minimum 1 Runde) erschüttert sein lässt. Wenn du eine Kreatur berührst, die schon erschüttert ist, verfällt sie für eine Runde in Panik, wenn sie weniger Trefferwürfel als deine Magierstufe hat. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Lebenssicht (ÜF): Ab der 8. Stufe erhältst du Blindsicht in einem Radius von 3 m für eine Anzahl von Runden pro Tag in Höhe deiner Magierstufe. Diese Fähigkeit erlaubt es dir nur, lebende oder untote Kreaturen zu entdecken. Diese Sicht sagt dir außerdem, ob die Kreatur lebt oder untot ist. Konstrukte oder andere Kreaturen, die weder leben noch untot sind, können mit dieser Fähigkeit nicht wahrgenommen werden. Für alle weiteren vier Magierstufen erhöht sich die Reichweite um 3 m. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Schule der Verwandlung

Wandler verwenden die Magie, um die Welt um sich herum zu verändern.

Körperliche Verbesserung (ÜF): Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +1 auf einen physischen Attributswert (Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution). Dieser Bonus steigt alle 5 Magierstufen um +1 bis zu einem Maximum von +5 auf der 20. Stufe. Du kannst diesen Bonus beim Vorbereiten von Zaubern auf ein anderes Attribut verschieben. Ab der 20. Stufe kannst du diesen Bonus auf zwei körperliche Attribute deiner Wahl verteilen.

Telekinetische Faust (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion einen Berührungsangriff auf Entfernung mit einer telekinetischen Faust gegen einen Feind ausführen, der nicht weiter als 9 m entfernt ist. Die Faust verursacht 1W4 Punkte Wuchtschaden +1 pro 2 Magierstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Form verändern (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du deine Gestalt pro Tag für eine Anzahl an Runden verändern, die deiner Magierstufe entspricht. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Die Fähigkeit funktioniert ansonsten wie *Bestiengestalt II* oder *Elementargestalt I*. Ab der 12. Stufe funktioniert diese Fähigkeit wie *Bestiengestalt III* oder *Elementargestalt II*.

Schule der Verzauberung

Der Verzauberer setzt die Magie ein, um den Geist seiner Opfer zu kontrollieren und zu manipulieren.

Bezauberndes Lächeln (ÜF): Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern. Dieser Bonus steigt alle 5 Magierstufen um +1, bis zu einem Maximum von +6 auf der 20. Stufe. Ab der 20. Stufe wird ein Zauber der Schule Verzauberung, der auf dich gewirkt wurde und gegen den du den Rettungswurf geschafft hast, auf denjenigen reflektiert, der den Zauber gewirkt hat, als ob Zauber zurückwerfen eingesetzt worden wäre.

Hauch der Benommenheit (ZF): Du kannst eine lebende Kreatur mit Hilfe eines Berührungsangriffs im Nahkampf benommen machen. Die Fähigkeit hat keine Auswirkungen auf Kreaturen mit mehr Trefferwürfeln, als du Magierstufen hast. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Aura der Verzweiflung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Magierstufe entspricht, eine Aura der Verzweiflung mit einem Radius von 9 m ausstrahlen. Feinde innerhalb dieser Aura erhalten

einen Malus von –2 auf Attributs-, Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Es handelt sich hierbei um einen geistesbeeinflussenden Effekt.

Allgemeine Schule

Einem Magier, der sich nicht spezialisiert (man kennt sie auch als Universalisten), steht die größte Vielfalt von allen arkanen Zauberwirkern zur Verfügung.

Hand des Lehrlings (ÜF): Deine Nahkampfwaffe fliegt aus deiner Hand und schlägt auf einen Gegner ein, bevor sie sofort wieder zu dir zurückkehrt. Du kannst als Standard-Aktion einen einzigen Angriff mit einer Nahkampfwaffe gegen einen Feind auszuführen, der sich nicht weiter als 9 m entfernt befindet. Dieser Angriff wird als Fernkampfangriff mit einer geworfenen Waffe behandelt, außer dass du deinen IN-Modifikator anstelle des GE-Modifkators einsetzt (Schaden hängt weiterhin von der Stärke ab). Diese Fähigkeit kann nicht für ein Kampfmanöver verwendet werden. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Metamagische Meisterschaft (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du ein beliebiges metamagisches Talent, das du kennst, auf einen Zauber anwenden, den du wirken möchtest. Dies ändert weder den Grad des Zaubers noch den Zeitaufwand. Du kannst diese Fähigkeit einmal pro Tag auf der 8. Stufe einsetzen und ein weiteres Mal für alle zwei weiteren Magierstufen jenseits der 8. Stufe. Jedes Mal aber, wenn du ein metamagisches Talent wählst, das den Zaubergrad um mehr als 1 steigern würde, musst du eine zusätzliche tägliche Anwendung für jeden Grad über einem ausgeben, den das Talent zu dem Zauber addiert. Obwohl diese Fähigkeit den Grad des Zaubers nicht erhöht, kannst du sie nicht einsetzen, um einen Zauber zu wirken, dessen veränderter Zaubergrad höher ist als der höchste Zaubergrad, den du wirken kannst.

Stufe des Meisters	Bonus auf natürliche RK[1]	IN[2]	Speziell
1-2	+1	6	Wachsamkeit, Verbessertes Entrinnen, Empathische Verbindung, Zauber teilen
3-4	+2	7	Berührungszauber übermitteln
5-6	+3	8	Mit Meister sprechen
7-8	+4	9	Mit Tieren seiner Art sprechen
9-10	+5	10	—
11-12	+6	11	Zauberresistenz
13-14	+7	12	Vertrauten ausspähen
15-16	+8	13	—
17-18	+9	14	—
19-20	+10	15	—

1 Natürliche Rüstung: Der Bonus wird zur bereits existierenden natürlichen Rüstung des Vertrauten hinzu addiert.

2 Der Intelligenzwert des Vertrauten.

Vertrauter

Ein Vertrauter ist ein Tier, welches von einem Magieanwender ausgewählt wurde, um ihm bei seinen Studien zu helfen. Er behält sein Aussehen, seine Trefferwürfel, seinen Grund-Angriffsbonus, die Grundboni auf Rettungswürfe und die Fertigkeiten und Talente des Tieres, das er einmal war. Aber der Vertraute wird für alle Effekte, die auf dem Kreaturentyp basieren, als magische Bestie behandelt. Nur ein normales, unverändertes Tier kann zu einem Vertrauten werden. Ein Tiergefährte kann nicht gleichzeitig ein Vertrauter sein.

Der Meister des Vertrauten erhält durch diesen besondere Fähigkeiten, die der folgenden Tabelle zu entnehmen sind. Diese besonderen Fähigkeiten erhält der Meister nur, wenn er und sein Vertrauter nicht weiter als 1,5 km voneinander entfernt sind.

Die Stufen verschiedener Klassen, die einen Vertrauten erhalten, addieren sich, um die Fähigkeiten des Vertrauten zu bestimmen, die von der Stufe seines Meisters abhängen.

Sollte ein Vertrauter verloren gegangen, gestorben oder entlassen worden sein, kann er eine Woche später durch ein besonderes Ritual ersetzt werden, welches 200 GM je Magierstufe kostet. Das Ritual braucht acht Stunden, bis es vollendet ist.

Vertrauter	Speziell
Affe	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Akrobatik.
Echse	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Klettern.
Eule	Der Meister erhält in Dunkelheit oder bei dämmrigem Licht einen Bonus von +3 auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung, die auf Sicht basieren.
Falke	Der Meister erhält bei Tageslicht einen Bonus von +3 auf Würfe auf Wahrnehmung, die auf Sicht basieren.
Fledermaus	Der Meister erhält Bonus von +3 auf Fliegen.
Katze	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Heimlichkeit.
Kröte	Der Meister erhält +3 Trefferpunkte.
Rabe*	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Schätzen.
Ratte	Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe.
Viper	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Bluffen.
Wiesel	Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe.

* Der Rabe spricht eine Sprache nach Wahl seines Meisters. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

Die Werte des Vertrauten: Als Basis werden die Werte eines entsprechenden Tiers, wie es im *Pathfinder Monsterhandbuch* angegeben ist, mit folgenden Änderungen benutzt.

Trefferwürfel: Für Effekte, die von den Trefferwürfeln abhängen, gilt die Stufe des Meisters oder die Trefferwürfel des Tieres, was immer besser ist.

Trefferpunkte: Die Trefferpunkte entsprechen der Hälfte der Trefferpunkte des Meisters (abgerundet), unabhängig von den Trefferwürfeln des Tieres (temporäre Trefferpunkte nicht mit eingerechnet).

Angriffe: Es wird der Grund-Angriffsbonus des Meisters benutzt, wie er sich aus allen seinen Klassen berechnet. Der höhere Bonus von Stärke oder Geschicklichkeit wird hinzu addiert, um den Angriffbonus mit den natürlichen Waffen des Vertrauten zu ermitteln.

Der Schaden entspricht dem normalen Schaden des Tieres.

Rettungswürfe: Für jeden Rettungswurf wird entweder der Grundbonus des Vertrauten (REF +2, WIL +0, ZÄH +2) oder der des Magiers (wie er sich aus allen seinen Klassen zusammensetzt) genommen, was immer besser ist. Hierzu werden die jeweiligen Attributsmodifikatoren des Vertrauten addiert. Andere Boni, die der Meister auf seine Rettungswürfe haben kann, werden nicht auf seinen Vertrauten übertragen.

Fertigkeiten: Für jede Fertigkeit, in denen entweder der Meister oder auch der Vertraute Ränge haben, wird der bessere Rang für den Vertrauten benutzt. Der Vertraute muss aber seinen eigenen Attributsbonus benutzen. Unabhängig von den endgültigen Fertigkeitsmodifikatoren eines Vertrauten gibt es einige Fertigkeiten, die sich einem Vertrauten niemals erschließen werden. Vertraute haben Akrobatik, Fliegen, Heimlichkeit, Klettern, Schwimmen und Wahrnehmung als Klassenfertigkeiten.

Besondere Fähigkeiten des Vertrauten: Alle Vertraute haben besondere Fähigkeiten oder verleihen ihrem Meister welche, die von der kombinierten Stufe des Meisters aus allen Klassen abhängen, die Zugang zu Vertrauten geben, wie in der folgenden Tabelle angegeben. Alle Fähigkeiten sind kumulativ.

Natürliche Rüstung: Der hier angegebene Wert stellt die Verbesserung der natürlichen Rüstung des Vertrauten dar.

Wachsamkeit (AF): Solange sich der Vertraute innerhalb einer Armeslänge vom Meister entfernt befindet, erhält dieser das Talent Wachsamkeit.

Verbessertes Entrinnen (AF): Wenn der Vertraute Ziel eines Angriffs ist, der einen Reflexwurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, nimmt er keinen Schaden bei einem gelungenen Rettungswurf und nur halben Schaden, wenn ihm der Rettungswurf misslingt.

Zauber teilen: Der Meister kann jeden Zauber mit dem Ziel (Du) anstelle auf sich selbst auch als Berührungszauber auf seinen Vertrauten wirken.

Empathische Verbindung (ÜF): Der Meister hat eine emphatische Verbindung zu seinem Vertrauten, mit einer Reichweite von 1,5 km. Der Meister kann nicht durch die Augen seines Vertrauten sehen, aber er kann empathisch mit seinem Vertrauten kommunizieren. Aufgrund der eingeschränkten Verbindung können nur generelle Gefühlsinhalte übermittelt werden.

Als Ergebnis dieser Verbindung hat der Meister die gleiche Beziehung zu einem Gegenstand oder Ort wie sein Vertrauter. Hat der Vertraute einen Ort gesehen, wird der Meister so behandelt, als ob er diesen auch gesehen hätte.

Berührungszauber übermitteln (ÜF): Wenn der Meister mindestens die 3. Stufe erreicht hat, kann der Vertraute für ihn einen Berührungszauber übermitteln. Wenn der Meister und der Vertraute miteinander in Körperkontakt stehen, wenn der Zauber gewirkt wird, kann der Meister den Vertrauten als „Berührer" bestimmen. Der Vertraute übermittelt den Zauber genau so, wie es sein Meister auch könnte. Wie üblich verfällt der Zauber, wenn der Meister einen weiteren Zauber wirkt, bevor der Berührungszauber übermittelt wurde.

Mit Meister sprechen (AF): Wenn der Meister die 5. Stufe erreicht hat, können er und sein Vertrauter verbal miteinander kommunizieren, als ob sie eine gemeinsame Sprache sprechen würden. Andere Wesen können diese Kommunikation nicht ohne magische Hilfe verstehen.

Mit Tieren seiner Art sprechen (AF): Wenn der Meister die 7. Stufe erreicht hat, kann sein Vertrauter mit Tieren kommunizieren, die annähernd von der gleichen Art sind wie er (einschließlich Schreckensvarianten) Fledermäuse mit Fledermäusen, Katzen mit Katzenartigen, Falken, Eulen und Raben mit Vögeln, Eidechsen und Schlangen mit Reptilien, Kröten mit Amphibien, Wiesel mit Tieren aus der Familie der Marder. Die Kommunikation ist durch die Intelligenz der beteiligten Tiere eingeschränkt.

Zauberresistenz (AF): Wenn der Meister die 11. Stufe erreicht hat, erhält der Vertraute eine Zauberresistenz, die der Stufe seines Meisters +5 entspricht. Um den Vertrauten mit einem Zauber zu betreffen, muss der Zauberwirker einen Zauberstufenwurf ablegen (1W20 + seine Zauberstufe). Ist das Ergebnis größer oder gleich der Zauberresistenz, gelingt der Zauber.

Vertrauten ausspähen (ZF): Wenn der Meister die 13. Stufe erreicht hat, kann er ein Mal am Tag den Zauber Ausspähen auf seinen Vertrauten wirken.

Arkane Zauber und Rüstungen

Rüstungen schränken die komplizierten Gesten ein, die ein Magier ausführen muss, um einen Zauber mit Gestenkomponente zu wirken. In der Beschreibung der Waffen und Rüstungen werden die Chancen auf einen Zauberpatzer aufgelistet (siehe Seite 150).

Wenn ein Zauber keine Gestenkomponente hat, kann er ohne eine Chance auf einen Zauberpatzer ausgeführt werden. Solche Zauber können sogar angewandt werden, wenn die Hände des Magiers gefesselt sind oder er in einen Ringkampf verwickelt ist (allerdings sind Konzentrationsproben wie sonst auch erforderlich). Das metamagische Talent Gestenlos zaubern erlaubt, einen Zauber ohne Gestenkomponente auf einem Grad zu wirken, der um einen Grad höher ist, als es eigentlich der Fall ist. Damit kann man einen Zauber mit Gestenkomponenten wirken, während man Rüstung trägt, ohne Gefahr zu laufen, einen Zauberpatzer zu erleiden.

Mönch

Für einige wahrlich mustergültige Individuen sind Kampfkünste weitaus mehr als nur etwas, das man auf dem Schlachtfeld einsetzt. Für diese Leute ist die Kampfkunst ein Lebensstil, pure physische Macht, eine Geisteshaltung. Diese Kriegergelehrten versuchen, sich jenseits von Schwert und Schild selbst zu Waffen zu machen, mit denen sie ihre Gegner genauso schlagen und töten können wie mit einer Klinge. Bekannt sind diese Personen als Mönche, denn viele hängen alten Philosophien und strengen Regeln an. Angefangen bei kämpferisch gesinnten Asketen bis hin zu Ringkämpfern, die sich alles selbst beigebracht haben, werden die verschiedensten Personen zu Mönchen. Oft sind ihre Wege sehr streng und werden missverstanden. Und doch sind es genau diese Wege, die ihnen eine unvergleichliche Körperbeherrschung, außergewöhnliche Zähigkeit und Fähigkeiten verleihen, von welchen selbst die begabtesten Krieger nur träumen können. Auf dem Höhepunkt ihrer Meisterschaft gelingt es Mönchen, die Grenzen der Sterblichen zu überwinden und Transzendenz zu erreichen. Mönche wandeln auf dem Pfad der Ehrfurcht. Und wer

Tabelle 3-13: Mönch

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Schlaghagel Angriffbonus	waffenloser Schaden*	RK-Bonus	Bewegungsbonus
1	+0	+2	+2	+2	Betäubender Schlag, Bonustalent, Schlaghagel, Waffenloser Schlag	–1/–1	1W6	+0	+0 m
2	+1	+3	+3	+3	Bonustalent, Entrinnen	+0/+0	1W6	+0	+0 m
3	+2	+3	+3	+3	Manöver Training, Ruhiger Geist, Schnelle Bewegung	+1/+1	1W6	+0	+3 m
4	+3	+4	+4	+4	*Ki*-Vorrat (Magisch), Sturz abbremsen (6m)	+2/+2	1W8	+1	+3 m
5	+3	+4	+4	+4	Hochsprung, Reinheit des Körpers	+3/+3	1W8	+1	+3 m
6	+4	+5	+5	+5	Bonustalent, Sturz abbremsen (9m)	+4/+4/–1	1W8	+1	+6 m
7	+5	+5	+5	+5	*Ki*-Pool (Kaltes Eisen/Silber), Unversehrtheit des Körpers	+5/+5/+0	1W8	+1	+6 m
8	+6/+1	+6	+6	+6	Sturz abbremsen (12m)	+6/+6/+1/+1	1W10	+2	+6 m
9	+6/+1	+6	+6	+6	Verbessertes Entrinnen	+7/+7/+2/+2	1W10	+2	+9 m
10	+7/+2	+7	+7	+7	Bonustalent, *Ki*-Vorrat (Rechtschaffen), Sturz abbremsen (15m)	+8/+8/+3/+3	1W10	+2	+9 m
11	+8/+3	+7	+7	+7	Diamantkörper	+9/+9/+4/+4/–1	1W10	+2	+9 m
12	+9/+4	+8	+8	+8	Weiter Schritt, Sturz abbremsen (18m)	+10/+10/+5/+5/+0	2W6	+3	+12 m
13	+9/+4	+8	+8	+8	Diamantseele	+11/+11/+6/+6/+1	2W6	+3	+12 m
14	+10/+5	+9	+9	+9	Bonustalent, Sturz abbremsen (21m).	+12/+12/+7/+7/+2	2W6	+3	+12 m
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Vibrierende Handfläche	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2W6	+3	+15 m
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	*Ki*-Vorrat (Adamant), Sturz abbremsen (24m)	+14/+14/+9/+9/+4/+4/–1	2W8	+4	+15 m
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Zeitloser Körper, Sprache von Mond und Sonne	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2W8	+4	+15 m
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Bonustalent, Sturz abbremsen (27m).	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2W8	+4	+18 m
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Körper lösen	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2W8	+4	+18 m
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Perfektes Selbst, Sturz abbremsen (jede Distanz)	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2W10	+5	+18 m

* Dieser Wert ist für mittelgroße Mönche. Kleine oder große Wesen entnehmen ihre Werte aus der Tabelle bei der Erklärung des Waffenlosen Schlages.

wirklich den Willen hat, diesem Pfad zu folgen, der wird entdecken, was er sein soll, nicht was er ist.

Rolle: Mönche sind höchst beweglich und können selbst die größten Gefahren überwinden. Sie schlagen zu, wo man es am Wenigsten erwartet und wissen die Schwächen ihrer Feinde zu nutzen. Mönche sind flinke und gewandte Kämpfer und finden sich problemlos auf jedem Schlachtfeld zurecht, wo sie ihren Verbündeten stets zur Seite stehen.

Gesinnung: Jede rechtschaffene.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Wahrnehmung (WE), Wissen (Geschichte) (IN), Wissen (Religion) (IN)

Fertigkeitspunkte je Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Mönchs.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Mönch ist im Umgang mit Armbrüsten (leicht oder schwer), Beilen, Dolchen, Kamas, Kampfstäben, Keulen, Kurzspeeren, Kurzschwertern, Nunchakus, Sais, Schleudern, Shuriken, Sianghams, Speeren und Wurfspeeren geübt.

Er ist mit keinerlei Rüstungen oder Schilden vertraut.

Sollte der Mönch Rüstung tragen, ein Schild benutzen oder mit mehr als einer leichten Traglast belastet sein, verliert er seinen Rüstungsklassenbonus, seine Schnelle Bewegung und den Schlaghagel.

Rüstungsklassenbonus (AF): Wenn der Mönch nicht gerüstet oder belastet ist, kann er seinen Weisheitsbonus (wenn er einen hat) zu seiner Rüstungsklasse und seiner Kampfmanöververteidigung addieren. Zusätzlich erhält er auf der 4. Stufe einen RK- und KMV-Bonus von +1. Dieser Bonus erhöht sich alle weiteren vier Stufen um eins, bis zu einem Maximum von +5 auf der 20. Stufe.

Dieser Bonus hilft dem Mönch auch gegen Berührungsangriffe und wenn er auf dem falschen Fuß erwischt wird. Er verliert den Bonus jedoch, wenn er bewegungsunfähig ist, wenn er hilflos ist, wenn er eine Rüstung trägt, wenn er einen Schild einsetzt, oder wenn er eine mittlere oder schwere Last trägt.

Schlaghagel (AF): Ab der 1. Stufe kann ein Mönch mit einer Vollen Aktion einen Schlaghagel austeilen. Wenn er dies möchte, erhält er einen zusätzlichen Angriff mit einem Malus von -2 auf alle Angriffswürfe, als würde er das Talent Kampf mit zwei Waffen einsetzen. Diese Angriffe können jede beliebige Kombination aus Unbewaffneten Angriffen

oder Angriffen mit einer speziellen Mönchswaffe (er muss keine zwei Waffen führen, um diese Fähigkeit zu nutzen) sein. Für den Zweck dieses Angriffes entspricht der Grund-Angriffsbonus des Mönchs seiner Klassenstufe. Für alle anderen Einsatzmöglichkeiten verwendet der Mönch seinen normalen Grund-Angriffsbonus.

Ab der 8. Stufe kann ein Mönch zwei zusätzliche Angriffe ausführen, wenn er seine Gegner mit einem Schlaghagel eindeckt, als würde er das Talent Verbesserter Kampf mit zwei Waffen einsetzen (unabhängig davon, ob er die Voraussetzungen erfüllt oder nicht).

Ab der 15. Stufe erhält der Mönch drei zusätzliche Angriffe bei dem Einsatz eines Schlaghagels, als ob er das Talent Mächtiger Kampf mit zwei Waffen einsetzen würde (unabhängig davon, ob er die Voraussetzungen erfüllt oder nicht).

Der Mönch erhält auf jeden Angriff im Schlaghagel seinen vollen Stärkebonus, egal ob er den Angriff mit seiner Zweithand oder mit einer beidhändigen Waffe ausführt. Ein Mönch kann einen unbewaffneten Angriff auch durch ein Kampfmanöver der Arten Entwaffnen, Gegenstand zerschmettern oder Zu Fall bringen ersetzen. Der Mönch kann während des Schlaghagels keine Waffe benutzen, die keine Mönchswaffe ist. Ein Mönch mit natürlichen Waffen kann diese weder in einem Schlaghagel einsetzen, noch kann er seine natürlichen Angriffe zusätzlich zu dem Schlaghagel ausführen.

Waffenloser Schlag: Auf der 1. Stufe erhält der Mönch das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag als Bonustalent. Er kann mit seiner Faust, den Ellenbogen, Knien oder den Füßen angreifen. Das heißt, ein Mönch kann auch wenn er seine Hände voll hat noch unbewaffnete Angriffe durchführen. Für einen Mönch gibt es so etwas wie eine Zweithand nicht. Er addiert auch auf den Schaden aller unbewaffneten Angriffe seinen vollen Stärkebonus.

Üblicherweise verursacht der Mönch mit seinen unbewaffneten Angriffen tödlichen Schaden. Er kann sich jedoch entscheiden, nichttödlichen Schaden zu machen, ohne Abzüge hinzunehmen. Die gleiche Wahl hat er während eines Ringkampfes.

Der waffenlose Angriff des Mönchs zählt sowohl als hergestellte als auch als natürliche Waffe, wenn es um Zaubersprüche und Effekte geht, die Angriffe verbessern.

Ein Mönch verursacht mit seinen waffenlosen Angriffen mehr Schaden als ein normaler Nahkämpfer, wie in der Tabelle 3-13 zu erkennen ist. Die Angaben richten sich nach einem mittelgroßen Mönch. Ein kleiner Mönch verursacht weniger und ein großer Mönch mehr Schaden.

Schaden für den waffenlosen Angriff von kleinen und grossen Mönchen

Stufe	Schaden kleiner Mönch	Schaden großer Mönch
1–3	1W4	1W8
4–7	1W6	2W6
8–11	1W8	2W8
12–15	1W10	3W6
16–19	2W6	3W8
20	2W8	4W8

Bonustalent: Auf der 1., der 2. und dann alle vier weiteren Stufen darf der Mönch ein Bonustalent auswählen. Er muss dieses Talent aus der folgenden Liste wählen: Ausweichen, Geschosse abwehren, Improvisierter Fernkampf, Improvisierter Nahkampf, Kampfreflexe, Skorpionstachel, Verbesserter Ringkampf. Auf der 6. Stufe kommen folgende Talente zu dieser Liste hinzu: Gorgonenfaust, Beweglichkeit, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Entwaffnen, Verbesserte Finte, Verbessertes Zu-Fall-bringen. Mit dem Erreichen der 10. Stufe stehen weitere Talente zur Verfügung: Geschosse fangen, Medusenzorn, Tänzelnder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer. Der Mönch muss für diese Talente die normalen Voraussetzungen nicht erfüllen

Betäubender Schlag (AF): Auf der 1. Stufe erhält der Mönch Betäubender Schlag als Bonustalent, auch wenn er nicht die Vorraussetzungen dafür erfüllt. Auf der 4. Stufe und alle weiteren 4 Stufen danach erhält der Mönch die Möglichkeit, dem Ziel des Betäubenden Schlages einen neuen Zustand zuzufügen. Dieser Zustand ersetzt das Betäuben des Ziels für eine Runde und ein erfolgreicher Rettungswurf lässt den neuen Zustand auch weiterhin nicht wirksam werden. Ab der 4. Stufe kann er sich dafür entscheiden, sein Ziel erschöpft sein zu lassen. Ab der 8. Stufe kann er sein Ziel für eine Minute kränkelnd machen. Ab der 12. Stufe kann er sein Ziel für 1W6+1 Runden wankend machen. Ab der 16. Stufe kann er sein Ziel permanent erblinden oder taub werden lassen. Ab der 20. Stufe kann er sich dafür entscheiden, dass sein Ziel für 1W6+1 Runden gelähmt ist. Der Mönch muss sich dafür entscheiden, welchen Zustand er anwendet, bevor der Angriffswurf gemacht wird. Diese Effekte addieren sich nicht mit sich selber (soll heißen, ein Wesen, das durch einen betäubenden Schlag kränkelnd ist, kann durch einen erneuten Treffer nicht zur Übelkeit gebracht werden), aber zusätzliche Treffer erhöhen die Dauer des Zustandes.

Entrinnen (AF): Wenn ein Mönch, der mindestens die 2. Stufe erreicht hat, einen Reflexwurf durchführt, um nur halben Schaden zu erleiden, nimmt er bei gelungenem Rettungswurf keinen Schaden. Entrinnen kann der Mönch nur nutzen, wenn er leichte oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Mönch profitiert nicht von dieser Fähigkeit.

Schnelle Bewegung (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Mönch, anhand der Tabelle 3-13, einen Verbesserungsbonus zu seiner Bewegungsrate. Ein Mönch, der Rüstung oder mehr als eine leichte Last trägt, verliert diesen Bonus.

Manövertraining (AF): Ab der 3. Stufe benutzt der Mönch seine Stufe als Grund-Angriffsbonus, um seinen Kampfmanöverbonus zu ermitteln (die Kampfmanöververteidigung ist davon nicht betroffen). Der Grund-Angriffsbonus, den er durch andere Klassen erhält, ist hiervon nicht betroffen und wird normal addiert.

Ruhiger Geist (AF): Auf der 3. Stufe erhält ein Mönch einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Zauberschule Verzauberung.

***Ki*-Vorrat (ÜF):** Ab der 4. Stufe erhält der Mönch einen Vorrat an *Ki*-Punkten, eine Art übernatürlicher Energie, mit der er beeindruckende Taten vollführen kann. Die Anzahl an Punkten im *Ki*-Vorrat eines Mönchs entspricht seiner halben Stufe plus seinen WE-Modifikator. Solange er noch mindestens einen Punkt in seinem Vorrat hat, kann er *Ki*-Schläge ausführen. Auf der 4. Stufe zählt sein unbewaffneter Angriff, dank Ki-Schlag, als magische Waffe, um Schadensreduzierung und Härte zu überwinden. Ab der 7. Stufe zählen sie als Kaltes Eisen und Silber, ab der 10. Stufe als rechtschaffene Waffe und ab der 16. Stufe als Adamantwaffe um Schadensreduzierung und Härte zu überwinden.

Wenn der Mönch einen Schlaghagel nutzt, kann er einen *Ki*-Punkt aus seinem Vorrat ausgeben, um einen weiteren Angriff mit seinem höchsten Angriffsbonus durchzuführen. Zudem kann er einen *Ki*-Punkt ausgeben, um seine Bewegungsrate für eine Runde um 6 m zu erhöhen. Für einen *Ki*-Punkt erhält der Mönch eine Runde lang einen Ausweichbonus von +4 auf seine Rüstungsklasse. Der Einsatz einer solchen Fähigkeit zählt als Schnelle Aktion. Der Mönch erhält weitere Fähigkeiten, seine *Ki*-Punkte zu nutzen, wenn er weiter aufsteigt.

Der *Ki*-Vorrat frischt sich nach acht Stunden Rast oder Meditation wieder auf. Diese Stunden brauchen nicht direkt aufeinander zu folgen.

Sturz abbremsen (AF): Ein Mönch, der mindestens die 4. Stufe erreicht hat und höchstens eine Armlänge von einer Wand entfernt ist, kann diese nutzen, um einen Sturz abzuschwächen. Wenn er diese Fähigkeit erhält, wird die Sturzhöhe zur Bestimmung des Schadens, den er erhält, um 6 m reduziert. Wenn er seine Mönchstufen verbessert, erhöht sich diese Zahl, bis er auf der 20. Stufe in Reichweite einer Wand einen Sturz von jeglicher Höhe abfangen kann.

Hochsprung (AF): Ab der 5. Stufe addiert der Mönch seine Stufe zu allen Fertigkeitswürfen auf Akrobatik, um horizontal oder vertikal zu springen. Außerdem kann er bei seinen Würfen auf Akrobatik immer davon ausgehen, dass er einen Anlauf gehabt hätte. Mit der Ausgabe eines *Ki*-Punkts erhält der Mönch als Schnelle Aktion für eine Runde einen Bonus von +20 auf seinen Wurf für Akrobatik, um zu springen.

Reinheit des Körpers (AF): Ab der 5. Stufe ist der Mönch gegen alle Krankheiten, auch übernatürliche und magische, immun.

Unversehrtheit des Körpers (AF): Ab der 7. Stufe kann ein Mönch mit einer Standard-Aktion seine eigenen Wunden heilen. Er muss zwei *Ki*-Punkte ausgeben und kann dann Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe heilen.

Verbessertes Entrinnen (AF): Ab der 9. Stufe verbessert sich die Fähigkeit eines Mönchs, einem Angriff zu entrinnen. Ist der Mönch einem Angriff ausgesetzt, der einen Reflexwurf für halben Schaden erlaubt, erhält er bei einem gelungenen Rettungswurf wie bisher keinen Schaden, aber bei einem misslungenen Wurf erleidet er nun nur den halben Schaden. Ein hilfloser Mönch kann diese Fähigkeit nicht nutzen.

Diamantkörper (ÜF): Auf der 11. Stufe erhält der Mönch Immunität gegen jede Art von Giften.

Weiter Schritt (ÜF): Ab der 12. Stufe vermag sich der Mönch zwischen den Dimensionen zu bewegen, wie mit dem Zauber Dimensionstür. Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss der Mönch zwei *Ki*-Punkte ausgeben. Als Zauberstufe für diesen Effekt zählt seine Mönchsstufe. Er kann keine anderen Wesen mit sich nehmen, wenn er diese Fähigkeit einsetzt.

Diamantseele (AF): Ab der 13. Stufe erhält der Mönch eine Zauberresistenz von 10 + seiner aktuellen Mönchstufe. Um den Mönch mit einem Zauber zu betreffen, muss ein Zauberwirker mit einer Zauberstufenprobe (1W20 + Zauberstufe) die Zauberresistenz des Mönchs erreichen oder übertreffen.

Vibrierende Handfläche (ÜF): Ab der 15. Stufe kann der Mönch den Körper eines Gegners in Vibration versetzen, die später dann, sollte es der Mönch wünschen, tödlich wirkt. Er kann die Vibrierende Handfläche ein Mal pro Tag einsetzen

und muss dies ankündigen, bevor er den Angriffswurf durchführt. Kreaturen, die nicht von kritischen Treffern betroffen werden können, sind immun gegen diese Fähigkeit. Trifft der Mönch ansonsten mit seinem Angriff und verursacht er bei seinem Ziel Schaden, wurde die Fähigkeit erfolgreich eingesetzt.

Nach dem Treffer kann der Mönch innerhalb einer Anzahl von Tagen, die seiner Mönchsstufe entspricht, versuchen, sein Opfer zu töten. Der Mönch muss sich den Tod des Ziels nur wünschen (als Freie Aktion). Gelingt dem Opfer kein Zähigkeitswurf (SG: 10 + ½ Stufe des Mönchs + dem WE-Modifikator des Mönchs), stirbt es. Gelingt der Rettungswurf, ist das Ziel nicht mehr in Gefahr durch diesen Einsatz der Fähigkeit Vibrierende Handfläche. Aber es kann natürlich zu einem späteren Zeitpunkt Ziel eines erneuten solchen Angriffs werden. Ein Mönch kann nicht mehr als eine Vibrierende Handfläche zur gleichen Zeit aktiv haben. Setzt der Mönch seine Vibrierende Handfläche ein, während eine andere Anwendung der Fähigkeit noch wirkt, erlischt der frühere Effekt.

Zeitloser Körper (AF): Mit dem Erreichen der 17. Stufe nimmt der Mönch keine Attributsverschlechterungen durch das Altern mehr hin und kann auch nicht auf magische Weise altern. Veränderungen, die er vorher erhalten hat, bleiben dadurch unverändert. Boni für das Alter erhält er weiterhin und er stirbt auch, wenn seine Zeit gekommen ist.

Sprache von Sonne und Mond (AF): Ein Mönch der 17. oder höheren Stufe vermag, die Sprache einer jeden lebenden Kreatur zu sprechen.

Körper lösen (ÜF): Mit dem Erreichen der 19. Stufe erhält der Mönch die Fähigkeit, sich für eine Minute in einen ätherischen Zustand zu versetzten, wie durch den Zauber Ätherische Gestalten. Diese Fähigkeit einzusetzen, entspricht einer Bewegungsaktion und kostet den Mönch drei *Ki*-Punkte. Diese Fähigkeit betrifft nur den Mönch selber und kann nicht eingesetzt werden, um jemand anderen ätherisch zu machen.

Perfektes Selbst: Auf der 20. Stufe wird der Mönch ein magisches Wesen. Ab dann zählt er für Zauber und magische Effekte nicht mehr als Humanoider (oder welcher Art der Mönch vorher war), sondern als Externar. Zudem erhält er eine Schadensreduzierung von 10/Chaos, mit der er vom Schaden jedes Angriffs, der nicht mit einer chaotischen Waffe oder mit einer natürlichen Waffe von einem Wesen mit der Unterkategorie chaotisch durchgeführt wurde, zehn Punkte abziehen kann.

Anders als sonstige Externare kann der Mönch jedoch, ebenso wie es seiner bisherigen Art entspricht, von den Toten wiedererweckt werden.

Ehemalige Mönche

Ein Mönch, der eine nicht rechtschaffene Gesinnung annimmt, kann nicht weiter als Mönch aufsteigen. Er behält jedoch all seine Fähigkeiten.

Paladin

Ein paar wenige, auserwählte Individuen tragen das Licht des Göttlichen in die Welt. Diese edlen Seelen, diese Waffen der Götter, diese Paladine haben sich den Geboten tugendhafter Götter verschrieben und ihr Schwert und ihr Leben dem Kampf gegen das Böse gewidmet. Paladine sind Ritter, Kreuzfahrer und Gesetzeshüter. Es geht ihnen jedoch nicht nur darum, göttliche Gerechtigkeit walten zu lassen, sondern vor allem darum, in ihrem eigenen Leben jene Lehren zu verkörpern, die ihre Götter vertreten. Um ihre hehren Ziele zu erreichen, folgen Paladine strengster Moral und Disziplin. Und als Belohnung für ihre Rechtschaffenheit werden sie mit Geschenken gesegnet, die ihnen bei ihren Questen helfen sollen – sie erhalten die Kraft, das Böse zu bannen, die Unschuldigen zu heilen und die Gläubigen zu inspirieren. Ihre Überzeugungen bringen sie jedoch möglicherweise in Konflikt mit den Seelen, die sie eigentlich retten möchten. Paladine müssen unzähligen Herausforderungen ihres Glaubens und dunklen Versuchungen widerstehen und manchmal gar ihre eigene Existenz aufs Spiel setzen, um das Richtige zu tun und eine bessere Zukunft zu schaffen.

Rolle: Paladine dienen ihren Verbündeten als Leuchtfeuer im Chaos der Schlacht. Sie können tödliche Widersacher des Bösen sein, aber auch guten Seelen die Macht verleihen, ihnen in ihren Kreuzzügen zu helfen. Ihre magischen und kriegerischen Fähigkeiten machen sie aber auch zu geeigneten Verteidigern und wer fällt, dem verleihen sie die Kraft, wieder aufzustehen und weiter zu kämpfen.

Gesinnung: Rechtschaffen Gut.

Trefferwürfel: W10

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Diplomatie (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Mit Tieren umgehen (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Wissen (Adel) (IN), Wissen (Religion) (IN), Zauberkunde (IN)

Fertigkeitspunkte je Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Paladins.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Paladin ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen sowie mit allen Rüstungen und mit allen Schilden (außer mit Turmschilden) geübt.

Aura des Guten (AF): Die Macht der Aura des Guten (siehe den Zauber *Gutes entdecken*) des Paladins entspricht seiner Stufe in dieser Klasse.

Böses entdecken (ZF): Ein Paladin kann diese Fähigkeit nach Belieben wie den Zauber *Böses entdecken* nutzen. Er kann sich im Rahmen einer Bewegungsaktion auf einen einzelnen Gegenstand oder ein Individuum innerhalb von 18 m konzentrieren und damit herausfinden, ob das Ziel böse ist und die Stärke seiner Aura erkennen, als hätte er das Ziel 3 Runden lang studiert. Während er sich auf ein Ziel konzentriert, kann der Paladin nicht die böse Gesinnung in anderen Wesen oder Objekten entdecken.

Böses niederstrecken (ÜF): Ein Mal pro Tag kann der Paladin die Mächte des Guten anrufen, um ihm in seinem Kampf gegen das Böse zur Seite zu stehen. Als Schnelle Aktion wählt er ein sichtbares Ziel zum Niederstrecken aus. Wenn das Ziel von böser Gesinnung ist, dann addiert er seinen CH-Bonus (wenn er einen hat) zu allen Angriffswürfen hinzu

Tabelle 3-14: Paladin

						Zauber pro Tag			
Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	1.	2.	3.	4.
1	+1	+0	+2	+2	Aura des Guten, Böses entdecken, Böses niederstrecken 1/Tag	—	—	—	—
2	+2	+0	+3	+3	Göttliche Würde, Handauflegen	—	—	—	—
3	+3	+1	+3	+3	Aura der Tapferkeit, Gnade, Göttliche Gesundheit	—	—	—	—
4	+4	+1	+4	+4	Böses niederstrecken 2/Tag, Positive Energie fokussieren	0	—	—	—
5	+5	+1	+4	+4	Göttlicher Bund	1	—	—	—
6	+6/+1	+2	+5	+5	Gnade	1	—	—	—
7	+7/+2	+2	+5	+5	Böses niederstrecken 3/Tag	1	0	—	—
8	+8/+3	+2	+6	+6	Aura der Entschlossenheit	1	1	—	—
9	+9/+4	+3	+6	+6	Gnade	2	1	—	—
10	+10/+5	+3	+7	+7	Böses niederstrecken 4/ Tag	2	1	0	—
11	+11/+6/+1	+3	+7	+7	Aura der Gerechtigkeit	2	1	1	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+8	Gnade	2	2	1	—
13	+13/+8/+3	+4	+8	+8	Böses niederstrecken 5/ Tag	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+4	+9	+9	Aura des Glaubens	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+5	+9	+9	Gnade	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+10	Böses niederstrecken 6/ Tag	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+10	Aura der Rechtschaffenheit	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+11	Gnade	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+11	Böses niederstrecken 7/ Tag	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+12	Heiliger Streiter	4	4	3	3

und addiert seine Paladinstufe zum Schaden, die er seinem Ziel durch Böses niederstrecken zufügt. Ist das Ziel der Fähigkeit Böses niederstrecken gar ein Externar der Unterkategorie böse, ein böse gesinnter Drache oder ein Untoter, erhöht sich der Bonusschaden auf den ersten erfolgreichen Angriff auf 2 Punkte je Paladinstufe. Unabhängig vom Ziel umgehen Angriffe zum Niederstrecken eines bösen Ziels jedwede Schadensreduzierung, die die Kreatur haben mag.

Außerdem erhält der Paladin einen Ablenkungsbonus in Höhe seines CH-Bonus (wenn er einen hat) zu seiner Rüstungsklasse gegen Angriffe, die das Ziel seines Niederstreckens macht. Sollte der Paladin einen Gegner als Ziel aussuchen, der nicht böse ist, verpufft das Niederstrecken ohne jegliche Wirkung.

Die Effekte des Niederstreckens bleiben so lange aktiv, bis das Ziel tot ist oder bis der Paladin eine ausgiebige Rast einlegt und die Fähigkeit zum Niederstrecken von Bösem wieder erlangt. Auf der 4. Stufe und dann alle drei weiteren Stufen kann der Paladin die Fähigkeit ein weiteres Mal pro Tag bis zu einem Maximum von sieben Mal täglich auf der 19. Stufe einsetzen, wie es in der Tabelle 3-14 angegeben ist.

Göttliche Würde (ÜF): Auf der 2. Stufe erhält der Paladin seinen CH-Bonus (wenn er einen hat) auf alle Rettungswürfe.

Handauflegen (ÜF): Ab der 2. Stufe kann der Paladin durch Berührung bei sich selber oder bei Verbündeten Wunden heilen. Er kann diese Fähigkeit so oft pro Tag nutzen, wie es seiner halben Paladinstufe plus seinem CH-Modifikator entspricht. Mit einer Anwendung kann er Trefferpunkte in Höhe von je 1W6 Schadenspunkten pro 2 Paladinstufen heilen. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Paladin eine Standard-Aktion aufwenden, außer er wählt sich selbst. In diesem Fall ist das Handauflegen nur eine Schnelle Aktion. Der Paladin braucht nur eine freie Hand zum Handauflegen.

Alternativ kann der Paladin Handauflegen nutzen, um Untoten Schaden zuzufügen, anstatt zu heilen, und verursacht damit 1W6 Punkte Schaden für jeweils 2 Paladinstufen, die er hat. Um die Fähigkeit auf diese Art zu nutzen, muss dem Paladin ein Berührungsangriff gelingen. Dieser Angriff provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Untote erhalten keinen Rettungswurf gegen diesen Schaden.

Aura der Tapferkeit (ÜF): Auf der 3. Stufe wird der Paladin immun gegen jede Art von Furcht, sei sie natürlichen oder magischen Ursprungs. Zudem erhält jeder Verbündete, wenn er sich innerhalb von 3 m um den Paladin befindet, einen Moralbonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen Furcht. Diese Fähigkeit wirkt nur, wenn der Paladin bei Bewusstsein ist. Ist er bewusstlos oder tot, kann er seinen Verbündeten keinen Bonus mehr gewähren.

Göttliche Gesundheit (AF): Auf der 3. Stufe wird der Paladin immun gegen alle Krankheiten, auch gegen Mumienfäule, selbst wenn diese übernatürlichen oder magischen Ursprungs sind.

Gnade (ÜF): Auf der 3. Stufe und alle weiteren drei Stufen danach kann sich der Paladin eine Gnade auswählen. Jede Gnade fügt einen weiteren Effekt zum Handauflegen hinzu. Immer dann, wenn der Paladin Handauflegen einsetzt, um bei einem Ziel Schaden zu heilen, erhält das Ziel außerdem die zusätzlichen Effekte aller Gnaden, die dem Paladin gewährt worden sind. Eine Gnade kann einen Zustand verschwinden lassen, der von einem Fluch, einer Krankheit oder einem Gift verursacht wurde, ohne das Gebrechen selber zu kurieren. Solche Zustände kehren nach einer Stunde wieder zurück, wenn nicht das Gebrechen selbst von einer Gnade kuriert worden ist.

Auf der 3. Stufe kann dem Paladin aus folgenden Gnaden eine gewährt werden.

- *Erschöpft:* Das Ziel ist nicht mehr erschöpft.
- *Erschüttert:* Das Ziel ist nicht mehr erschüttert
- *Kränkelnd:* Das Ziel ist nicht mehr kränkelnd.

Auf der 6. Stufe werden folgende Gnaden zu der Liste hinzugefügt, aus der der Paladin seine nächste gewährte Gnade auswählen kann.

- *Benommen:* Das Ziel ist nicht mehr benommen.
- *Krank:* Das Handauflegen des Paladins arbeitet auch wie Krankheit kurieren, wobei die Paladinstufe als Zauberstufe eingesetzt wird.
- *Wankend:* Das Ziel ist nicht mehr wankend, außer es hat genau 0 Trefferpunkte.

Mit der 9. Stufe wird die Liste der wählbaren Gnaden um folgende erweitert.

- *Entkräftet:* Das Ziel ist nicht mehr entkräftet. Der Paladin muss die Gnade Erschöpft gewählt haben, bevor er diese Gnade auswählen kann.
- *Übelkeit:* Das Ziel ist nicht mehr von Übelkeit geplagt. Der Paladin muss die Gnade Kränkelnd gewählt haben, bevor er diese Gnade auswählen kann.
- *Verängstigt:* Das Ziel ist nicht mehr verängstigt. Der Paladin muss die Gnade Erschüttert gewählt haben, bevor er diese Gnade auswählen kann.
- *Verflucht:* Das Handauflegen des Paladins arbeitet auch wie Fluch brechen, wobei die Paladinstufe als Zauberstufe eingesetzt wird.
- *Vergiftet:* Das Handauflegen des Paladins arbeitet auch wie Gift neutralisieren, wobei die Paladinstufe als Zauberstufe eingesetzt wird.

Ab der 12. Stufe stehen dem Paladin folgende Gnaden zur Wahl.

- *Betäubt:* Das Ziel ist nicht mehr betäubt.
- *Blind:* Das Ziel ist nicht mehr blind
- *Gelähmt:* Das Ziel ist nicht mehr gelähmt.
- *Taub:* Das Ziel ist nicht mehr taub.

Diese Fähigkeiten sind kumulativ. Zum Beispiel heilt das Handauflegen eines Paladins der 12. Stufe 6W6 Punkte Schaden, könnte die Zustände erschöpft und entkräftet entfernen und zusätzlich Krankheiten kurieren und Gift neutralisieren. Sobald ein Zustand oder Zaubereffekt als Gnade ausgewählt worden ist, lässt sich dies nicht mehr ändern.

Positive Energie fokussieren (ÜF): Mit dem Erreichen der 4. Stufe erhält der Paladin die übernatürliche Fähigkeit, positive Energie zu fokussieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht zwei Anwendungen seines Handauflegens. Er nutzt die Fähigkeit zum Energie fokussieren, wie es ein Kleriker mit seiner Paladinstufe tun würde. Dies ist eine auf Charisma basierende Fähigkeit.

Zauber: Beginnend mit der 4. Stufe kann der Paladin eine kleine Anzahl von Zaubern pro Tag wirken. Er entnimmt seine Zauber der Paladin-Zauberliste. Er muss seine Zauber im Vorhinein auswählen und vorbereiten.

Um einen Zauber vorzubereiten, muss der Paladin mindestens einen Charismawert von 10 + Grad des Zaubers haben. Der Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen gegen die Zauber des Paladins ist 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator des Paladins.

Wie andere Zauberanwender kann auch der Paladin nur eine begrenze Zahl von Zaubern pro Tag wirken. Die tägliche Anzahl seiner Zauber ist der Tabelle 3-14 zu entnehmen.

Der Paladin erhält Bonuszauber für hohes Charisma (siehe

Tabelle 1-3). Sollte in der Tabelle 3-14 unter einem Zaubergrad die Anzahl 0 stehen, bedeutet das, der Paladin erhält nur dann einen Zauber dieses Grades, wenn er über Bonuszauber aufgrund seines Charismas verfügt.

Ein Paladin muss jeden Tag eine Stunde in stillem Gebet und Meditation verbringen, um seine täglichen Zauber zu erhalten. Der Paladin kann jeden Zauber aus der Paladin-Zauberliste wählen, vorausgesetzt er verfügt über eine ausreichend hohe Stufe, ihn zu wirken. Er muss seine Zauber bei seiner täglichen Meditation auswählen.

Bis zur 4. Stufe hat der Paladin keine Zauberstufe. Ab der 4. Stufe zählt dann seine Paladinstufe –3 als Zauberstufe.

Göttlicher Bund (ZF): Mit dem Erreichen der 5. Stufe formt der Paladin einen göttlichen Bund mit seiner Gottheit. Dieser Bund kann sich in einer von zwei Formen manifestieren. Ist die Form einmal gewählt, kann sie nicht geändert werden.

Die erste Möglichkeit erlaubt es dem Paladin, seine Waffe mit Hilfe einer Standard-Aktion zu verbessern, indem er einen göttlichen Geist herbeiruft, der je eine Minute pro Paladinstufe bleibt. Einmal herbeigerufen, lässt der Geist die Waffe mit einem Licht erstrahlen, das die Umgebung wie eine Fackel erleuchtet. Ab der 5. Stufe des Paladins erhält seine Waffe einen Verbesserungsbonus von +1. Für jeweils drei weitere Stufen erhöht sich der Bonus um +1, bis zu einem Maximum von +6 auf der 20. Stufe. Dieser Bonus kann zu bestehenden Boni der Waffe bis zu einem Maximum von +5 addiert werden oder genutzt werden, um eine der folgenden Waffeneigenschaften zu erhalten: Aufflammen, Flammeninferno, Gnade, Grundsatz, Heilig, Schärfe, Schnelligkeit, Schutz, Strahlendes Licht oder Zerschlagen. Das Hinzufügen verbraucht einen Bonus aus dem Göttlichen Bund, der den Kosten dieser Waffeneigenschaft entspricht (siehe dazu Tabelle 15-9). Diese Fähigkeiten werden zu den anderen Eigenschaften hinzugefügt, die die Waffe schon hat, addieren sich aber nicht, wenn diese Eigenschaft schon vorhanden ist. Ist die Waffe nicht magisch, muss der Paladin erst einmal einen Bonus von +1 wählen, bevor er andere Effekte nutzen kann. Der Bonus und die Waffeneigenschaften werden festgelegt, wenn der Geist herbeigerufen wird, und können nicht geändert werden, bis der Geist erneut gerufen wird. Der göttliche Geist gewährt einem anderen Träger als dem Paladin keinen Bonus, aktiviert den Bonus aber wieder, wenn der Paladin die Waffe zurückerhält. Im Falle einer Doppelwaffe gilt der Bonus nur für ein Ende. Auf der 5. Stufe kann der Paladin den Bund ein Mal pro Tag wirken. Alle vier weiteren Stufen erhält er eine Anwendung pro Tag hinzu, bis zu einem Maximum von vier Mal auf der 17. Stufe.

Sollte die mit göttlichem Geist beseelte Waffe zerstört werden, verliert der Paladin seinen Bund für 30 Tage, oder bis er eine Stufe aufsteigt, je nach dem, was vorher eintritt. Während dieser 30 Tage erleidet der Paladin einen Malus von –1 auf Angriffe und Waffenschaden.

Mit der zweiten Variante des Bundes erlangt der Paladin die Dienste eines loyalen, starken und ungewöhnlich intelligenten Reittiers für seinen Kreuzzug gegen das Böse.

Dieses Reittier ist üblicherweise ein schweres Streitross (für einen mittelgroßen Paladin) oder ein Kriegspony (für einen kleinen Paladin), obwohl auch exotischere Reittiere, wie z.B. ein Eber, ein Hund oder ein Kamel möglich sind. Dieses Reittier verhält sich wie der Tiergefährte eines Druiden, wobei der Charakter seine Paladinstufe als seine effektive Druidenstufe ansetzt. Reittiere im göttlichen Bund haben eine Intelligenz von mindestens 6.

Ein Mal pro Tag kann der Paladin eine Volle Aktion aufwenden und sein Reittier an seine Seite rufen. Diese Fähigkeit entspricht dem Zauber eines Grades in Höhe eines Drittels der Stufe des Paladins. Das Reittier erscheint sofort direkt neben dem Paladin. Der Paladin kann diese Fähigkeit einmal am Tag ab der 5. Stufe einsetzen, und ein weiteres Mal für alle vier weiteren Paladinstufen, bis zu einem Maximum von viermal am Tag ab der 17. Stufe.

Ab der 11. Stufe erhält das Reittier die Celestische Schablone (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch*) und wird zu einer Magischen Bestie, wenn es darum geht zu bestimmen, welche Zauber auf das Reittier wirken. Ab der 15. Stufe erhält das Reittier Zauberresistenz in Höhe der Paladinstufe des Reiters +11.

Sollte das Reittier sterben, verschwindet es sofort und lässt jede Ausrüstung zurück, die es trug. Der Paladin kann dann 30 Tage lang, oder bis er eine Stufe aufsteigt, wenn dies vorher passiert, kein Reittier mehr herbeirufen. Der Paladin erleidet während dieser 30 Tage einen Malus von –1 auf Angriffe und Waffenschaden.

Aura der Entschlossenheit (ÜF): Ab der 8. Stufe ist der Paladin gegen Zaubersprüche und zauberähnliche Effekte der Bezauberungsmagie immun. Verbündete, die sich innerhalb von 3 m in der Nähe des Paladins aufhalten, bekommen einen Moralbonus von +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte.

Diese Fähigkeit wirkt nur, wenn der Paladin bei Bewusstsein ist. Der Bonus fällt weg, wenn er bewusstlos oder tot ist.

Aura der Gerechtigkeit (ÜF): Ab der 11. Stufe kann der Paladin zwei Anwendungen von Böses niederschmettern ausgeben, um allen Verbündeten innerhalb von 3 m die Fähigkeit Böses niederschmettern mit seinen Boni zu verleihen. Die Verbündeten müssen diese Fähigkeit bis zur nächsten Runde des Paladins eingesetzt haben. Diese Boni halten eine Minute. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Freie Aktion. Böse Kreaturen profitieren nicht von dieser Fähigkeit.

Aura des Glaubens (ÜF): Ab der 14. Stufe gelten die Waffen des Paladins als gut gesonnen für den Zweck, Schadensreduzierungen zu überwinden. Jeder Angriff, der innerhalb von 3 m um den Paladin gegen Feinde geführt wird, zählt ebenfalls als gut gesonnen, um die Schadensreduzierung zu überwinden.

Diese Fähigkeit funktioniert nur, solange der Paladin bei Bewusstsein ist, nicht wenn er tot oder bewusstlos ist.

Aura der Rechtschaffenheit (ÜF): Ab der 17. Stufe erhält der Paladin eine Schadensreduzierung von 5/Böses und ist immun gegen Zauber der Schule Verzauberung: Zwang und zauberähnliche Fähigkeiten dieser Art. Verbündete, die sich innerhalb von 3 m um den Paladin befinden, erhalten einen Rettungswurfbonus von +4 gegen entsprechende Effekte und Zauber.

Diese Fähigkeit funktioniert nur, solange der Paladin bei Bewusstsein ist, nicht wenn er tot oder bewusstlos ist.

Heiliger Streiter (ÜF): Mit dem Erreichen der 20. Stufe wird der Paladin ein Gefäß für die Macht seiner Gottheit. Seine Schadensreduzierung steigt auf 10/Böses. Wenn er Böses niederstrecken gegen einen bösen Externar anwendet, wird dieser im Falle eines Treffers zu dem Ziel des Zaubers Verbannung (die Waffe und das heilige Symbol des Paladins zählen als Objekte, die die Kreatur hasst). Die Paladinstufe wirkt für diesen Effekt als Zauberstufe. Nachdem der Effekt der Verbannung und der Schaden aus dem Angriff das Ziel getroffen haben, endet das Niederstrecken sofort. Immer wenn der Paladin außerdem seine positive Energie fokussiert, erzielt er das höchst mögliche Ergebnis beim zu heilenden Schaden.

Verhaltenskodex: Ein Paladin muss von rechtschaffen guter Gesinnung sein und verliert alle Fähigkeiten, außer Waffen- und Rüstungsfähigkeiten, sollte er jemals willentlich eine böse Tat begehen.

Außerdem muss ein Paladin legitime Autoritäten akzeptieren, sich ehrenvoll verhalten (nicht lügen, betrügen, Gift verwenden und so weiter), jenen in Not helfen (solange diese die Hilfe nicht für böse oder chaotische Zwecke nutzen) und diejenigen bestrafen, die Unschuldige bedrohen oder angreifen.

Gefährten: Während er ohne weiteres mit jedem gut oder neutral gesonnenen Abenteurer reisen kann, vermeidet er es, mit bösen Kreaturen zusammen zu arbeiten und mit jemandem zu kooperieren, der seine moralischen Werte fortwährend verletzt. Unter außergewöhnlichen Umständen kann der Paladin sich mit einer bösen Kreatur verbünden, aber nur wenn es darum geht, etwas aus der Welt zu schaffen, was er als ein größeres Übel ansieht. Ein Paladin sollte während einer solch ungewöhnlichen Allianz regelmäßig Buße tun, und sollte die Zusammenarbeit sofort beenden, wenn er der Meinung ist, dass diese Allianz mehr schadet, als dass sie Gutes bringt. Ein Paladin nimmt nur rechtschaffen gute Anhänger und Mietlinge in seinen Dienst.

Ehemaliger Paladin

Ein Paladin, der seine Gesinnung ändert, eine böse Tat vollführt oder gegen seinen Verhaltenskodex verstößt, verliert alle Paladinzauber und -fähigkeiten (außer den Umgang mit Waffen und Rüstungen). Er kann dann auch nicht weiter als Paladin aufsteigen. Erst wenn er angemessen Buße getan hat (siehe den Zauber *Buße*), kann er seine Fähigkeiten und Aufstiegsmöglichkeiten wiedererlangen.

Schurke

Wer sich im Leben auf seinen Verstand verlassen muss, für den ist es ein endloses Abenteuer. Schurken müssen sich auf ihre Schläue, ihre Fertigkeiten und ihren Charme verlassen können, um der Gefahr stets einen Schritt voraus zu sein und das Schicksal zu ihren Gunsten zu wenden. Da sie nie wissen, was sie erwartet, sind Schurken immer auf jede Eventualität vorbereitet und lernen, so manch eine Fertigkeit zu beherrschen – werden geschickte Manipulatoren, wendige Akrobaten, hinterhältige Pirscher oder Meister irgendeines anderen besonderen Talents. Ein Schurke kann viele Berufe ausüben, die vom Verstand, dem Geschick und dem Glück einer Person abhängen, sei es als Dieb oder Spieler, Betrüger oder Diplomat, Forscher oder Kopfgeldjäger. Viele Vertreter dieser Klasse ziehen die Stadt vor und die vielen, vielen Möglichkeiten, die sich dort bieten. Doch einige leben lieber auf der Straße, reisen durch die Welt, treffen exotische Menschen und stellen sich den fantastischsten Gefahren entgegen, um Reichtum zu ernten. Im Endeffekt aber kann man jeden einen Schurken nennen, der sein Leben selbst in die Hand nehmen und nach seinen eigenen Regeln leben will.

Rolle: Schurken vermeiden es wenn möglich, sich direkt ins Kampfgetümmel zu stürzen. Sie sind viel besser darin, sich ungesehen zu bewegen und ihre Feinde zu überraschen. Ihre vielen verschiedenen Fähigkeiten ermöglichen es ihnen, extrem wandelbar zu sein. Und so kennen unterschiedliche Schurken sich mit den unterschiedlichsten Dingen aus. Die meisten jedoch wissen ganz genau, wie sie Hindernisse aller Art umgehen können – angefangen bei Schlössern, die geknackt, über Fallen, die entschärft, bis zu magischen Gefahren, die überwunden, und Gegnern, die überlistet werden müssen.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Schwimmen (ST), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Gewölbekunde) (IN), Wissen (Lokales) (IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 8 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Schurken.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Schurke ist im Umgang mit allen einfachen Waffen, der Handarmbrust, dem Rapier, dem Totschläger, dem Kurzbogen und dem Kurzschwert geübt. Der Schurke ist im Umgang mit leichten Rüstungen, nicht aber im Umgang mit Schilden, geübt.

Hinterhältiger Angriff: Wenn der Schurke einen Gegner angreift, der sich nicht effektiv verteidigen kann, kann er mit einen gezielten Angriff auf eine Schwachstelle mehr Schaden verursachen.

Die Angriffe des Schurken richten immer dann zusätzlichen Schaden an, wenn der Gegner seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verliert (unabhängig davon, ob er einen GE-Bonus hat) oder wenn der Schurke seinen Gegner in die Zange nimmt. Auf der 1. Stufe verursacht er 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden. Für jeweils zwei weitere Stufen als Schurke erhöht sich der Schaden um 1W6. Sollte der Schurke einen kritischen Treffer erzielen, wird der zusätzliche Schaden nicht multipliziert. Fernkampfangriffe zählen nur dann als Hinterhältige Angriffe, wenn das Ziel maximal 9 m von dem Schurken entfernt ist.

Mit einer Waffe, die nicht-tödlichen Schaden verursacht (wie z.B. ein Totschläger oder ein waffenloser Schlag), kann der Schurke einen Hinterhältigen Angriff ausführen, der nicht-tödlichen Schaden anstelle von tödlichem Schaden verursacht. Mit einer Waffe, die tödlichen Schaden verursacht, ist dies nicht möglich, selbst wenn er den üblichen Malus von –4 hinnimmt.

Um einen Hinterhältigen Angriff auszuführen, muss der Schurke sein Ziel genau sehen können, um Schwachstellen auszumachen, und in der Lage sein, diese zu erreichen. Er kann keine Hinterhältigen Angriffe ausführen, wenn sein Ziel von Tarnung profitiert.

Fallen finden: Ein Schurke addiert seine halbe Schurkenstufe zu seinen Fertigkeitswürfen in Wahrnehmung, um Fallen zu finden, und in Mechanismus ausschalten (Minimum +1). Ein Schurke kann die Fertigkeit Mechanismen ausschalten benutzen, um magische Fallen zu entschärfen.

Entrinnen (AF): Ab der 2. Stufe kann der Schurke magischen und ungewöhnlichen Angriffen mit großer Gewandtheit ausweichen. Wenn ihm ein Reflexwurf gegen einen Angriff gelingt, der normalerweise halben Schaden bei einem

Tabelle 3-15: Schurke

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+0	+2	+0	+0	Fallen finden, Hinterhältiger Angriff +1W6
2	+1	+3	+0	+0	Entrinnen, Trick
3	+2	+3	+1	+1	Fallengespür +1, Hinterhältiger Angriff +2W6
4	+3	+4	+1	+1	Reflexbewegung, Trick
5	+3	+4	+1	+1	Hinterhältiger Angriff +3W6
6	+4	+5	+2	+2	Fallengespür +2, Trick
7	+5	+5	+2	+2	Hinterhältiger Angriff +4W6
8	+6/+1	+6	+2	+2	Trick, Verbesserte Reflexbewegung
9	+6/+1	+6	+3	+3	Hinterhältiger Angriff +5W6, Fallengespür +3
10	+7/+2	+7	+3	+3	Verbesserter Trick, Trick
11	+8/+3	+7	+3	+3	Hinterhältiger Angriff +6W6
12	+9/+4	+8	+4	+4	Fallengespür +4, Trick
13	+9/+4	+8	+4	+4	Hinterhältiger Angriff +7W6
14	+10/+5	+9	+4	+4	Trick
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Fallengespür +5, Hinterhältiger Angriff +8W6
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Trick
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Hinterhältiger Angriff +9W6
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Fallengespür +6, Trick
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Hinterhältiger Angriff +10W6
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Meisterhafter Angriff, Trick

erfolgreichen Rettungswurf verursacht, erleidet er keinen Schaden. Er kann Entrinnen nur benutzen, wenn er eine leichte oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Schurke kann Entrinnen nicht benutzen.

Tricks: Mit steigender Erfahrung lernt der Schurke Tricks, die ihm helfen und seine Feinde verwirren. Auf der 2. Stufe lernt der Schurke seinen ersten Trick. Für jeweils zwei weitere Stufen als Schurke kann er einen weiteren Trick lernen. Ein Schurke kann den gleichen Trick nicht mehrfach lernen.

Tricks, die mit einem Stern (*) gekennzeichnet sind, fügen Effekte zum Hinterhältigen Angriff des Schurken hinzu. Nur einer dieser Effekte kann eingesetzt werden, und die Entscheidung dazu muss getroffen werden, bevor der Schurke den Angriffswurf durchführt.

Aufspringen (AF): Der Schurke kann als Freie Aktion aufstehen. Er provoziert immer noch einen Gelegenheitsangriff, wenn er in einem vom Gegner bedrohten Gebiet aufsteht.

Blutende Wunde (AF):* Ein Schurke, der diesen Trick beherrscht, kann bei einem lebenden Gegner mit einem Hinterhältigen Angriff eine blutende Wunde verursachen. Das Ziel des Angriffs nimmt einen Punkt Schaden für jeden Würfel zusätzlichen Schaden, den der Schurke bei einem Hinterhältigen Angriff erhält (4W6 Punkte entspricht einer Blutung von 4). Ein blutender Gegner erhält den Schaden jeweils zu Beginn seiner Runde. Die Blutung kann mit einem Wurf auf Heilkunde (SG 15) oder mit jedem Effekt gestoppt werden, der Trefferpunkte heilt. Der Schaden von mehreren blutenden Wunden addiert sich nicht auf. Blutungsschaden umgeht jegliche Schadensreduzierung, die eine Kreatur haben mag.

Hochseilartist (AF): Dieser Trick ermöglicht es dem Schurken, sich auf schmalen Absätzen mit seiner vollen Bewegungsrate zu bewegen, wobei er die Fertigkeit Akrobatik benutzt, ohne Abzüge auf den Wurf hinnehmen zu müssen. Außerdem gilt er beim Einsatz der Fertigkeit Akrobatik zur Bewegung auf schmalen Absätzen nicht als Auf dem falschen Fuß.

Höhere Magie (ZF): Der Schurke erhält die Fähigkeit, einen Zauber des 1. Grades aus der Liste für Hexenmeister/Magier anzuwenden. Er kann den Zauber zweimal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit anwenden. Die Zauberstufe für diese Fähigkeit entspricht seiner Schurkenstufe. Der SG für den Rettungswurf gegen diesen Zauber ist 11 + IN-Modifikator des Schurken. Der Schurke muss mindestens eine Intelligenz von 11 haben, um diesen Trick auswählen zu können. Der Schurke muss den Trick Niedere Magie beherrschen, bevor er diesen Trick auswählen kann.

Kampfkniff: Eine Schurke, der diesen Trick wählt, erhält ein Kampftalent, für das er die Voraussetzungen beherrscht, als Bonustalent (siehe Kapitel 5).

Niedere Magie (ZF): Der Schurke erhält die Fähigkeit, einen Zaubertrick (einen Zauber des 0. Grads) aus der Liste für Hexenmeister/Magier zu wirken. Er kann den Zauber dreimal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit anwenden. Die Zauberstufe entspricht seiner Schurkenstufe. Der SG für den Rettungswurf ist 10 + IN-Modifikator des Schurken. Der Schurke muss mindestens eine Intelligenz von 10 haben, um diesen Trick auswählen zu können.

Reaktionen verlangsamen (AF):* Ein Gegner, der durch den Hinterhältigen Angriff des Schurken Schaden nimmt, kann für eine Runde keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Schnelles Entschärfen (AF): Der Schurke benötigt nur die Hälfte der normalen Zeit, um eine Falle mit Hilfe der Fertigkeit Mechanismus ausschalten zu entschärfen (mindestens eine Runde).

Schnelle Heimlichkeit (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann sich mit seiner vollen Bewegungsrate bewegen, wenn er die Fertigkeit Heimlichkeit benutzt, ohne Abzüge hinnehmen zu müssen.

Schnelles Kriechen (AF): Wenn der Schurke am Boden liegt, kann er sich mit seiner halben Bewegungsrate bewegen. Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe, wie eine normale Bewegung. Wenn er kriecht, kann der Schurke mit diesem Trick einen 1,50 m-Schritt ausführen.

Schurkenfinesse (AF): Eine Schurke, der diesen Trick auswählt, erhält das Talent Waffenfinesse als ein Bonustalent.

Spürnase (AF): Sobald ein Schurke mit diesem Trick in 3 m Reichweite einer Falle kommt, erhält er augenblicklich einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung, um diese Falle zu entdecken. Dieser Wurf sollte vom SL verdeckt ausgeführt werden.

Überraschungsangriff (AF): Während einer Überraschungsrunde erwischt der Schurke alle Gegner auf dem falschen Fuß, selbst wenn sie in der Runde schon agiert haben.

Waffentraining (AF): Ein Schurke, der diesen Trick auswählt, erhält das Talent Waffenfokus als Bonustalent.

Widerstandsfähigkeit (AF): Ein Mal am Tag kann der Schurke temporäre Trefferpunkte in Höhe seiner Schurkenstufe erhalten. Diesen Trick einzusetzen, ist eine Augenblickliche Aktion. Er kann nur eingesetzt werden, wenn die Trefferpunkte des Schurken in den negativen Bereich sinken. Diese Fähigkeit kann eingesetzt werden, um den Charakter vor dem Tod oder vor dem sterbend Sein (Zustand) zu bewahren. Die temporären Trefferpunkte halten für eine Minute an. Wenn die Trefferpunkte des Schurken durch den Verlust der temporären Trefferpunkte unter Null fallen, wird er bewusstlos und beginnt zu sterben.

Fallengespür (AF): Ab der 3. Stufe hat der Schurke ein intuitives Gespür für Fallen. Er erhält einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe, um Fallen auszuweichen, und einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK gegen Angriffe von Fallen. Dieser Bonus erhöht sich auf +2, wenn der Schurke die 6. Stufe erreicht, auf +3 auf der 9. Stufe, auf +4 auf der 12. Stufe, auf +5 auf der 15. Stufe und auf +6 auf der 18. Stufe.

Boni für Fallengespür aus verschiedenen Klassen addieren sich.

Reflexbewegung (AF): Ab der 4. Stufe kann der Schurke auf Gefahren reagieren, bevor seine Sinne ihm dies gestatten würden. Er kann nicht mehr auf dem falschen Fuß erwischt werden und verliert auch nicht seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, wenn der Angreifer unsichtbar ist. Er verliert jedoch weiterhin seinen GE-Bonus, wenn er bewegungsunfähig ist. Ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann auch noch seinen GE-Bonus verlieren, wenn sein Gegner erfolgreich eine Finte gegen ihn ausführt (siehe Kapitel 8).

Wenn ein Schurke schon die Fähigkeit Reflexbewegung aus einer anderen Klasse besitzt, erhält er automatisch Verbesserte Reflexbewegung (siehe unten).

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Ein Schurke der 8. oder höheren Stufe kann nicht mehr in die Zange genommen werden.

Diese Verteidigung verhindert, dass ein anderer Schurke seinen hinterhältigen Angriff benutzt, wenn er den Schurken in die Zange nimmt, es sei denn, die Schurkenstufe des Angreifers ist um mindestens vier höher als die des Angegriffenen.

Wenn ein Schurke schon die Fähigkeit Reflexbewegung besitzt, erhält er automatisch Verbesserte Reflexbewegung und seine Stufen als Schurke addieren sich mit den Stufen in den anderen Klassen auf, die ihm Reflexbewegung verleihen, um seine Stufe zu bestimmen, wenn es darum geht, in die Zange genommen zu werden oder selber in die Zange zu nehmen.

Verbesserte Tricks: Auf der 10. Stufe und für jeweils zwei weitere Stufen als Schurke kann der Schurke einen verbesserten Trick anstelle eines normalen Tricks lernen.

Ausweichrolle (AF): Der Schurke kann sich mit einem potentiell tödlichen Schlag bewegen, um weniger Schaden zu erleiden. Ein Mal pro Tag, wenn er durch einen Angriff im Kampf (von einer Waffe oder mit einem anderen Schlag, aber nicht durch Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit) auf 0 oder weniger Trefferpunkte gebracht werden würde, kann er einen Reflexwurf machen. Der SG entspricht dem verursachten Schaden. Bei einem Erfolg erleidet der Schurke nur halben Schaden. Bei einem Fehlschlag nimmt er den vollen Schaden. Der Schurke muss sich des Angriffs bewusst und in der Lage sein, sich zu bewegen, um diese Fähigkeit zu nutzen. Wenn der Schurke seinen GE-Bonus auf RK verliert, kann er keine Ausweichrolle ausführen. Da gegen den Schaden normalerweise kein Reflexwurf für halben Schaden erlaubt ist, kann der Schurke auch nicht von der Fähigkeit Entrinnen profitieren.

Bannschlag (ÜF):* Gegner, die durch einen hinterhältigen Angriff Schaden nehmen, werden zusätzlich von *Magie bannen* betroffen, der gegen den Zauber mit dem niedrigsten Grad gerichtet ist, der auf dem Gegner liegt. Die Zauberstufe für diese Fähigkeit entspricht der Stufe des Schurken. Um Bannschlag lernen zu können, muss der Schurke den Trick Höhere Magie kennen.

Entschlüpfender Geist (AF): Diese Fähigkeit repräsentiert die Gabe des Schurken, sich aus magischen Effekten herauszuwinden, die ihn anderweitig kontrollieren würden. Wenn der Schurke von einer Verzauberung betroffen wird und seinen Rettungswurf nicht schafft, kann er in der nächsten Runde einen erneuten Versuch mit dem gleichen SG unternehmen. Er erhält nur diese eine zusätzliche Chance, der Verzauberung zu entgehen.

Gelegenheit ausnutzen (AF): Ein Mal pro Runde kann der Schurke einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner ausführen, der gerade im Nahkampf getroffen wurde. Dieser Angriff zählt als Gelegenheitsangriff. Selbst wenn der Schurke Kampfreflexe hat, kann er diese Fähigkeit nur ein Mal pro Runde nutzen.

Fertigkeitsmeisterschaft (AF): Der Schurke ist so sicher im Einsatz bestimmter Fertigkeiten, dass er diese auch unter Stress sehr verlässlich einsetzen kann. Der Schurke kann (3 + IN-Bonus) Fertigkeiten auswählen. Bei diesen Fertigkeiten kann er immer 10 nehmen, auch wenn Stress und äußere Umstände dies verbieten würden. Er kann diesen Trick mehrfach lernen und jedes Mal neue Fertigkeiten auswählen.

Schwächender Schlag (AF):* Ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann hinterhältige Angriffe mit solcher Präzision anbringen, dass seine Gegner geschwächt und behindert werden. Ein Gegner, der Schaden durch einen hinterhältigen Angriff nimmt, erhält zusätzlich zwei Punkte temporären ST-Schaden.

Talent (AF): Anstelle eines Tricks erhält der Schurke ein Talent seiner Wahl, für das er die Voraussetzungen beherrscht.

Verbessertes Entrinnen (AF): Diese Fähigkeit funktioniert wie Entrinnen, mit dem Unterschied, dass der Schurke selbst bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf nur halben Schaden nimmt. Wenn der Schurke hilflos ist, kann er Verbessertes Entrinnen nicht benutzen.

Meisterhafter Angriff (AF): Auf der 20. Stufe werden die hinterhältigen Angriffe des Schurken noch tödlicher. Jeder hinterhältige Angriff kann einen von drei zusätzlichen Effekten haben. Das Ziel kann für 1W4 Stunden eingeschläfert werden, für 2W6 Runden gelähmt werden oder getötet werden. Unabhängig vom Effekt erhält das Ziel einen Zähigkeitswurf, um dem Effekt zu entgehen. Der SG beträgt 10 + ½ Schurkenstufe + IN-Modifikator des Schurken. Der Angriff verursacht vollen Schaden. Nachdem ein Gegner Ziel eines Meisterhaften Angriffs war, ist er für die nächsten 24 Stunden immun gegen die Meisterhaften Angriffe dieses Schurken, unabhängig davon, ob er den Rettungswurf geschafft hat. Gegner, die immun gegen hinterhältige Angriffe sind, können auch nicht von einem Meisterhaften Angriff betroffen werden.

Waldläufer

Wer dem Nervenkitzel der Jagd erlegen ist, für den gibt es nur den Jäger und den Gejagten. Waldläufer sind Späher, Fährtensucher oder Kopfgeldjäger und folgen den verschiedensten Pfaden. Sie alle erlangen ein forttreffliches Können in bestimmten Waffen, können selbst das flüchtigste Wild aufspüren und wissen, wie man eine ganze Reihe verschiedener Beute erlegt. Sie sind kluge, geduldige und begabte Jäger, jagen Menschen genauso wie Tiere oder Monster, lernen die Wege ihrer Beute kennen, können sich an jede Umgebung anpassen und verfügen über tödliche Kampfkünste. Manche Waldläufer jagen menschenfressende Wesen, um die Grenzen der Zivilisation zu schützen, während andere Jagd auf schlauere Beute machen – selbst Renegaten aus ihrem eigenen Volk.

Rolle: Waldläufer können vor allem in kleineren Scharmützeln brillieren – seien es Nah- oder Fernkämpfe – und sich dem Kampf so mühelos entziehen, wie sie ihn wieder aufnehmen können. Ihre Fähigkeiten ermöglichen es ihnen, bestimmten Arten von Gegnern extrem viel Schaden zuzufügen. Doch ihre Fähigkeiten sind gegen nahezu jede Art von Feinden hilfreich.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W10

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Geographie) (IN), Wissen (Gewölbekunde) (IN), Wissen (Natur) (IN), Zauberkunde (IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 6 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Waldläufers.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Waldläufer ist geübt im Umgang mit allen einfachen Waffen und allen Kriegswaffen. Er ist geübt im Umgang mit leichten und mittelschweren Rüstungen und Schilden, außer Turmschilden.

Erzfeind: Auf der 1. Stufe wählt der Waldläufer eine Gruppe von Wesen aus der Liste der Erzfeinde aus. Er erhält einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe in Bluffen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen, wenn er sie gegen eine Kreatur durchführt, die aus der Gruppe des gewählten Erzfeindes stammt. Außerdem erhält er einen Bonus von +2 auf Angriffe und Schaden gegen

Tabelle 3-16: Waldläufer

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag 1.	2.	3.	4.
1	+1	+2	+0	+2	1. Erzfeind, Spuren lesen, Tierempathie	—	—	—	—
2	+2	+3	+0	+3	Kampfstiltalent	—	—	—	—
3	+3	+3	+1	+3	Ausdauer, 1. Bevorzugtes Gelände	—	—	—	—
4	+4	+4	+1	+4	Bund des Jägers	0	—	—	—
5	+5	+4	+1	+4	2. Erzfeind	1	—	—	—
6	+6/+1	+5	+2	+5	Kampfstiltalent	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+2	+5	Unterholz durchqueren	1	0	—	—
8	+8/+3	+6	+2	+6	2. Bevorzugtes Gelände, Schneller Verfolger	1	1	—	—
9	+9/+4	+6	+3	+6	Entrinnen	2	1	—	—
10	+10/+5	+7	+3	+7	3. Erzfeind, Kampfstiltalent	2	1	0	—
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Beute	2	1	1	—
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Tarnung	2	2	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	3. Bevorzugtes Gelände	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Kampfstiltalent	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	4. Erzfeind	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Verbessertes Entrinnen	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Meisterliches Verstecken	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	4. Bevorzugtes Gelände, Kampfstiltalent	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Verbesserte Beute	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	5. Erzfeind, Meisterjäger	4	4	3	3

Erzfeinde. Ein Waldläufer kann Fertigkeitsproben in Wissen auch untrainiert durchführen, wenn es darum geht, diese Kreaturen zu identifizieren.

Ab der 5. Stufe und alle fünf weiteren Stufen (10, 15 und 20) kann der Waldläufer einen weiteren Erzfeind auswählen. Zusätzlich darf er jedes Mal, wenn er einen neuen Erzfeind erhält, den Bonus gegen einen Erzfeind, inklusive des gerade ausgewählten, um +2 erhöhen.

Wenn der Waldläufer Humanoide oder Externare als Erzfeind auswählt, muss er eine Untergruppe auswählen, wie sie in der Liste der Erzfeinde angegeben sind. (Hier sollte angemerkt werden, dass es im *Pathfinder Monsterhandbuch* andere Arten von Humanoiden gibt, die ein Waldläufer wählen kann – die Angaben in der Tabelle beschränken sich auf die häufigsten Arten). Fällt ein Gegner in mehr als eine Kategorie, addieren sich die Boni des Waldläufers nicht auf, es zählt lediglich der höchste Bonus.

Spuren lesen (AF): Der Waldläufer addiert seine halbe Stufe (Minimum 1) auf alle Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst, wenn er Spuren verfolgt.

Tierempathie (AF): Ein Waldläufer kann die Einstellung eines Tieres ihm gegenüber verbessern. Diese Fähigkeit funktioniert genau wie ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie, um die Einstellung einer Person zu verändern (siehe Kapitel 4). Der Waldläufer würfelt 1W20 und addiert sowohl seine Waldläuferstufe als auch seinen CH-Modifikator zu dem Wurf. Ein domestiziertes Tier beginnt mit einer gleichgültigen Einstellung, während ein wildes Tier zunächst unfreundlich ist.

Um Tierempathie einsetzen zu können, müssen sich Tier und Waldläufer betrachten können. Im Normalfall sollten sie dafür nicht weiter als 9 m von einander entfernt sein, und im Großen und Ganzen dauert das Beeinflussen eines Tieres eine Minute. Ebenso wie bei Menschen kann es jedoch im Einzelfall auch einmal schneller oder langsamer vonstatten gehen.

Ein Waldläufer kann mit dieser Fähigkeit auch versuchen, magische Bestien, die einen Intelligenzwert von 1 oder 2 haben, zu beeinflussen. Er nimmt dabei jedoch einen Malus von –4 auf seine Probe in Kauf.

Kampfstiltalent (AF): Auf der 2. Stufe muss sich der Waldläufer für einen von zwei Kampfstilen entscheiden: Bogenschießen oder Kampf mit zwei Waffen. Diese Wahl beeinflusst die Klassenmerkmale des Waldläufers, schränkt

Waldläufer Erzfeinde

Gruppe (Untergruppe)	Gruppe (Untergruppe)
Aberration	Humanoider (Gnom)
Drachen	Humanoider (Mensch)
Externare (Böse)	Humanoider (Ork)
Externare (Chaotisch)	Humanoider (Reptil)
Externare (Erde)	Humanoider (Riesen)
Externare (Einheimisch)	Humanoider (Wasser)
Externare (Feuer)	Humanoider (Zwerg)
Externare (Gut)	Humanoider (andere Untergruppe)
Externare (Luft)	Konstrukte
Externare (Rechtschaffen)	Magische Bestien
Externare (Wasser)	Monströser Humanoid
Feen	Pflanzen
Humanoider (Elf)	Schlicken
Humanoider (Halbling)	Tiere
Humanoider (Goblinoid)	Ungeziefer
Humanoider (Gnoll)	Untote

aber nicht seine Wahlmöglichkeiten für Talente ein, die er durch Stufenaufstieg erhält. Die Meisterschaft des Waldläufers manifestiert sich als Bonustalent auf den Klassenstufen 2, 6, 10, 14 und 18. Der Waldläufer kann ein Kampfstiltalent auch dann auswählen, wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt.

Wählt der Waldläufer Bogenschießen, kann er jedes Mal aus der folgenden Liste wählen, wenn er ein Kampfstiltalent erhält: Fernschuss, Kernschuss, Präzisionsschuss und Schnelles Schießen. Ab der 6. Stufe werden die folgenden Talente der Liste hinzugefügt: Verbesserter Präzisionsschuss und Mehrfachschuss. Auf der 10. Stufe werden die folgenden Talente der Liste hinzugefügt: Punktgenaues Zielen und Aus vollem Lauf schießen.

Wählt der Waldläufer Kampf mit zwei Waffen, kann er jedes Mal aus der folgenden Liste wählen, wenn er ein Kampfstiltalent erhält: Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft und Verbesserter Schildstoß. Ab der 6. Stufe werden die folgenden Talente der Liste hinzugefügt: Verbesserter Kampf mit zwei Waffen und Verteidigung mit zwei Waffen. Auf der 10. Stufe werden die folgenden Talente der Liste hinzugefügt: Mächtiger Kampf mit zwei Waffen und Zerreißen mit zwei Waffen.

Der Waldläufer erhält die Vorteile seiner Kampfstiltalente nur, wenn er leichte, mittelschwere oder gar keine Rüstung trägt. Er verliert alle Vorteile dieser Talente, sobald er eine schwerere Rüstung anlegt. Sobald ein Waldläufer seinen Kampfstil festgelegt hat, kann er diese Wahl nicht mehr rückgängig machen.

Ausdauer: Auf der 3. Stufe erhält der Waldläufer Ausdauer als Bonustalent.

Bevorzugtes Gelände (AF): Auf der 3. Stufe wählt der Waldläufer eine Geländeart aus der Liste der bevorzugten Gelände aus. Er erhält einen Bonus von +2 auf Initiative und alle Fertigkeitswürfe in Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie), wenn er sich in einem bevorzugten Gelände aufhält. Ein Waldläufer, der sich durch sein bevorzugtes Gelände bewegt, hinterlässt normalerweise keine Spuren und kann nicht mit Spurenlesen verfolgt werden (allerdings kann er eine Spur hinterlassen, wenn er es möchte).

Auf der 8. Stufe und alle fünf weiteren Stufen (13. und 18. Stufe) erhält der Waldläufer ein weiteres bevorzugtes Gelände. Zusätzlich darf er jedes Mal, wenn er ein neues bevorzugtes Gelände erhält, die Boni auf ein bevorzugtes Gelände, inklusive des gerade ausgewählten, um +2 erhöhen. Fällt ein Gelände in mehr als eine Kategorie, addieren sich die Boni nicht, es zählt lediglich der höchste.

Bund des Jägers (AF): Auf der 4. Stufe bildet der Waldläufer einen Bund mit seinen Jagdgefährten. Dieser Bund kann zwei Formen annehmen. Ist die Wahl auf eine Form gefallen, kann man sie später nicht mehr ändern. Die erste ist ein Bund mit seinen Gefährten. Dieser Bund ermöglicht es dem Waldläufer, eine Bewegungsaktion auszugeben, um allen Verbündeten innerhalb von 9 m, die ihn sehen oder hören können, die Hälfte seines Erzfeindbonusses gegen einen einzelnen Gegner zu geben. Dieser Bonus hält für eine Anzahl von Runden, die dem WE-Modifikator des Waldläufers entspricht (Minimum 1 Runde). Er addiert sich nicht mit Boni für Erzfeinde, die seine Verbündeten besitzen. Diese verwenden lediglich den höchsten Bonus.

Die andere Möglichkeit für einen Bund ist die Wahl eines Tiergefährten. Ein Waldläufer kann seinen Tiergefährten aus folgender Liste auswählen: Dachs, Hund, Kamel, Pferd (Reit- oder Zugpferd), Pony, Raubkatze (klein), Schlange (Gift- oder Würgeschlange), Schreckensratte, Vogel oder Wolf. Sollte die Kampagne ganz oder teilweise in aquatischer Umgebung spielen, kann auch ein Hai ausgewählt werden. Der Gefährte ist dem Waldläufer gegenüber loyal und begleitet ihn auf seinen Abenteuern, wie es für seine Tierart angemessen ist. Der Tiergefährte eines Waldläufers teilt seine Boni für Erzfeinde und bevorzugtes Gelände.

Diese Fähigkeit funktioniert genau wie die entsprechende Druidenfähigkeit (welche ein Teil der Fähigkeit Bund mit der Natur ist), außer dass die effektive Druidenstufe der Waldläuferstufe –3 entspricht.

Zauber: Ab der 4. Stufe kann der Waldläufer eine begrenzte Zahl göttlicher Zauber wirken, die er aus der Zauberliste für Waldläufer auswählt, wie sie in Kapitel 10 aufgelistet ist. Der Waldläufer muss seine Zauber vorher auswählen und vorbereiten.

Um einen Zauber vorbereiten und wirken zu können, muss der Waldläufer mindestens eine Weisheit von 10 + Grad des Zaubers besitzen. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs gegen die Zauber des Waldläufer ist 10 + Grad des Zaubers + WE-Modifikator des Waldläufers. Wie andere Zauberwirker kann auch ein Waldläufer nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag und Grad wirken. Die Zauber pro Tag sind in Tabelle 3-16 aufgelistet. Zusätzlich erhält er noch Bonuszauber für die Höhe seines Weisheitsattributs (siehe dazu Tabelle 1-3). Wenn die Tabelle 3-16 angibt, dass der Waldläufer 0 Zauber eines Grades erhält, erhält er nur die Bonuszauber basierend auf seinem WE-Attribut.

Der Waldläufer muss eine Stunde in stiller Meditation verbringen, um seine täglichen Zauber zu erhalten. Der Waldläufer kann jeden Zauber aus der Waldläufer-Zauberliste wählen, vorausgesetzt er verfügt über eine ausreichend hohe Stufe, ihn zu wirken. Er muss seine Zauber bei seiner täglichen Meditation auswählen.

Bis zur 4. Stufe hat der Waldläufer keine Zauberstufe. Ab der 4. Stufe zählt dann seine Waldläuferstufe –3 als Zauberstufe.

Unterholz durchqueren (AF): Ab der 7. Stufe kann sich ein Waldläufer mit seiner vollen Bewegungsrate durch jede Art von Unterholz (wie natürliche Dornen, Gestrüpp, verwilderte Landschaften und ähnliches Terrain) bewegen, ohne Verletzungen oder Behinderungen zu erleiden.

Dornen und anderes Unterholz, das magisch verändert wurde, um die Bewegung zu erschweren, betreffen den Waldläufer jedoch weiterhin.

Schneller Verfolger (AF): Ab der 8. Stufe kann der Waldläufer sich mit seiner normalen Bewegungsrate bewegen und eine Spur mit Überlebenskunst verfolgen, ohne den normalen Malus von –5 hinzunehmen. Er nimmt nur einen Malus von –10 hin (anstelle von –20), wenn er sich beim Spuren lesen mit seiner doppelten Bewegungsrate bewegt.

Entrinnen (AF): Ab der 9. Stufe kann der Waldläufer magischen und ungewöhnlichen Angriffen mit großer Gewandtheit ausweichen. Wenn ihm ein Reflexwurf gegen einen Angriff gelingt, der normalerweise halben Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf verursacht, erleidet er keinen Schaden. Er kann Entrinnen nur benutzen, wenn er eine leichte, mittelschwere oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Waldläufer kann Entrinnen nicht benutzen.

Beute (AF): Ab der 11. Stufe kann der Waldläufer mit einer Standard-Aktion einen Gegner in Sichtweite als Beute auswählen. Wenn er die Spuren seiner Beute verfolgt, kann der Waldläufer 10 nehmen, während er sich mit

normaler Bewegungsrate bewegt. Zusätzlich erhält er einen Verständnisbonus von +2 auf Angriffe gegen seine Beute und alle Bedrohungen, die zu einem kritischen Treffer führen können, werden automatisch bestätigt. Ein Waldläufer kann immer nur eine Beute haben und sie muss aus der Liste seiner Erzfeinde stammen. Er kann diesen Effekt jederzeit als Freie Aktion beenden, aber er kann für 24 Stunden keine neue Beute wählen. Sieht der Waldläufer einen Beweis, dass seine Beute tot ist, kann er schon nach einer Stunde eine neue Beute wählen.

Tarnung (AF): Ab der 12. Stufe kann der Waldläufer die Fertigkeit Heimlichkeit benutzen, um sich in jedem seiner Bevorzugten Gelände zu verstecken, selbst wenn dieses normalerweise keine Deckung oder Tarnung gewährt.

Verbessertes Entrinnen (AF): Ab der 16. Stufe verbessert sich das Entrinnen eines Waldläufers. Diese Fähigkeit funktioniert wie Entrinnen, mit dem Unterschied, dass der Waldläufer selbst bei einem fehlgeschlagenen Wurf nur halben Schaden nimmt, während sich bei einem erfolgreichen Rettungswurf nichts daran ändert, dass der Waldläufer gar keinen Schaden mehr erleidet. Wenn der Waldläufer hilflos ist, kann er Verbessertes Entrinnen nicht einsetzen.

Meisterliches Verstecken (AF): Ab der 17. Stufe kann der Waldläufer in jedem seiner bevorzugten Gelände einen Fertigkeitswurf auf Heimlichkeit durchführen, selbst wenn er beobachtet wird.

Verbesserte Beute (AF): Auf der 19. Stufe verbessert sich die Fähigkeit des Waldläufers, seine Beute zu jagen. Er kann eine Beute nun als Freie Aktion auswählen. Wenn er die Spuren seiner Beute verfolgt, kann der Waldläufer 20 nehmen, während er sich mit normaler Bewegungsrate bewegt. Sein Verständnisbonus auf Angriffe auf seine Beute erhöht sich auf +4. Wenn er seine Beute aufgibt oder sie getötet wird, kann er nach 10 Minuten eine neue Beute wählen.

Meisterjäger (AF): Auf der 20. Stufe wird der Waldläufer zum Meisterjäger. Er kann sich immer mit seiner vollen Bewegungsrate bewegen und eine Spur mit Überlebenskunst verfolgen, ohne Abzüge hinzunehmen. Als Standard-Aktion kann er einen einzelnen Angriff gegen einen Erzfeind mit seinem höchsten Angriffsbonus ausführen. Trifft der Angriff, nimmt der Gegner normal Schaden und muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder er stirbt. Der SG ist 10 + ½ Waldläuferstufe + WE-Modifikator des Waldläufers. Stattdessen kann der Waldläufer nicht-tödlichen Schaden in Höhe der aktuellen Trefferpunkte des Gegners verursachen. Ein erfolgreicher Rettungswurf negiert den Schaden. Ein Waldläufer kann diese Fähigkeit nur ein Mal pro Tag gegen jede Art von Erzfeind, die er hat, einsetzen, aber nur ein Mal gegen den gleichen Gegner innerhalb von 24 Stunden.

Bevorzugte Gelände

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

4 Fertigkeiten

Seelah hatte schon so manch eine Prüfung in ihrem Leben bestanden: Prüfungen ihres Glaubens, Prüfungen ihres Muts und Prüfungen ihrer Stärke. Und nun, nun sah sie sich dem Maul eines gigantischen Wüstenwurms gegenüber – finster und bedrohlich, wie der Tod, den das Wesen versprach. Seelah musste einmal wieder eine Prüfung bestehen, doch diesmal war es nicht ihr Mut, der auf die Probe gestellt wurde, sondern ihr Wissen. Die titanische Gestalt des Monstrums war von einem Fell, hart wie Stein, bedeckt, doch die Haut darunter schien so weich und verletzlich wie ihre eigene zu sein. Seelah richtete sich vor der Bestie auf und handelte, noch bevor sie darüber nachdenken konnte, was sie da tat. Ein geflüstertes Gebet kam über ihre Lippen: „Iomedae, Göttin der Tapferkeit, schenke mir die Gaben um zu überleben.“

Unter Fertigkeiten werden die alltäglicheren Fähigkeiten deines Charakters verstanden. Wenn dieser auf höhere Stufen aufsteigt, erlangt er neue Fertigkeiten und verbessert gleichzeitig die bereits vorhandenen.

Fertigkeiten erwerben

Dein Charakter gewinnt auf jeder neuen Stufe eine Anzahl an Fertigkeitsrängen hinzu. Wie viele, hängt davon ab, welcher Klasse er angehört und wie hoch sein Intelligenzmodifikator ist. Wenn du in eine bestimmte Fertigkeit Ränge investierst, bedeutet das, dass du dich in dieser Fertigkeit ausbildest. Du kannst nie mehr Ränge in einer Fertigkeit besitzen, als es deinen gesamten Trefferwürfeln entspricht. Außerdem verfügt jede Klasse über eine Anzahl bevorzugter Fertigkeiten, den so genannten Klassenfertigkeiten. Dein Charakter beherrscht diese Fertigkeiten besser als andere, da sie einen Teil seiner beruflichen Ausbildung darstellen und ständig angewandt werden. Du erhältst deshalb einen Bonus von +3 auf alle Klassenfertigkeiten, in denen du Ränge erwirbst. Wenn dein Charakter mehrere Klassen besitzt und ihm aus diesen Klassen mehrere Boni auf Klassenfertigkeiten zustehen, so addieren sich diese Boni nicht.

Tabelle 4-1 listet die Anzahl der Fertigkeitsränge auf, die du erhältst, sobald du eine Stufe in einer der Grundklassen erwirbst. Menschen erhalten einen zusätzlichen Fertigkeitsrang pro Stufe und Charaktere, die eine Stufe in ihrer bevorzugten Klasse aufsteigen, erhalten die Möglichkeit, 1 zusätzlichen Fertigkeitsrang oder 1 zusätzlichen Trefferpunkt zu bekommen (siehe S. 31). Bei jedem Stufenaufstieg erwirbst du, abhängig von deiner Klasse, eine bestimmte Anzahl weiterer Fertigkeitsränge. Entscheidest du dich für eine Stufe in einer neuen Klasse, werden alle Klassenfertigkeiten dieser Klasse automatisch zu deiner Klassenfertigkeitsliste hinzugefügt und du erhältst einen Fertigkeitsbonus von +3 auf die Fertigkeiten, in denen du Ränge besitzt.

Fertigkeitswürfe

Jedes Mal, wenn dein Charakter eine Fertigkeit einsetzen muss, heißt das, dass er nicht zwangsweise erfolgreich sein wird. Um eine Fertigkeit erfolgreich einzusetzen, muss dir ein Fertigkeitswurf gelingen.

Jeder Rang, den du in eine Fertigkeit investiert hast, verleiht dir einen Bonus von +1 bei Würfen, die diese Fertigkeit verwenden. Wenn du einen Wurf ablegst, würfelst du 1W20 und addierst deine Ränge und den passenden Attributswert-Modifikator auf den Wurf. Handelt es sich dabei um eine Klassenfertigkeit, in die du Ränge investiert hast, addiere zusätzlich +3 zum Wurf. Für eine Fertigkeit, die man auch ungeübt anwenden darf, addierst du einfach nur den für die Fertigkeit gültigen Attributsbonus (oder -malus) auf den Wurf. Zudem können die Fertigkeiten noch von weiteren Faktoren beeinflusst werden – von deinem Volk, einer deiner Klassenfähigkeiten, deiner Ausrüstung, einem Zaubereffekt, einem magischen Gegenstand und so weiter. Eine Zusammenfassung der Boni für Fertigkeitswürfe findest du auf Tabelle 4-2.

Ist das Ergebnis deines Fertigkeitswurfs gleich oder höher als der Schwierigkeitsgrad (SG) der Aufgabe, die du zu meistern versuchst, hast du Erfolg gehabt. Ist das Ergebnis hingegen niedriger als der SG, misslingt dir die Aufgabe. Bei manchen Aufgaben kann es sein, dass du einen besonders guten Erfolg oder einen besonders schlimmen Misserfolg erzielst, je nachdem, wie viele Punkte über oder unter dem SG das Ergebnis deines Fertigkeitswurfs lag. Wenn du einen konkurrierenden Fertigkeitswurf machst, bist du erfolgreich, wenn dein Ergebnis das deines Gegners übertrifft.

Tabelle 4-1: Fertigkeitsränge

Klasse	Fertigkeitsränge pro Stufe
Barbar	4 + IN-Modifikator
Barde	6 + IN-Modifikator
Druide	4 + IN-Modifikator
Hexenmeister	2 + IN-Modifikator
Kämpfer	2 + IN-Modifikator
Kleriker	2 + IN-Modifikator
Magier	2 + IN-Modifikator
Mönch	4 + IN-Modifikator
Paladin	2 + IN-Modifikator
Schurke	8 + IN-Modifikator
Waldläufer	6 + IN-Modifikator

Tabelle 4-2: Boni auf Fertigkeitswürfe

Fertigkeit	Fertigkeitswurf*
Ungeübt	1W20 + Attributsmodifikator + Volksmodifikator
Geübt	1W20 + Fertigkeitsränge + Attributsmodifikator + Volksmodifikator
Geübte Klassenfertigkeit	1W20 + Fertigkeitsränge + Attributsmodifikator + Volksmodifikator + 3

* Bei allen auf Stärke und Geschicklichkeit basierenden Würfen wird der Rüstungsmalus mit einberechnet.

10 nehmen und 20 nehmen

Ein Fertigkeitswurf stellt den Versuch dar, eine Aufgabe zu erledigen, während du unter Zeitdruck stehst oder abgelenkt bist. Es kommt aber auch vor, dass dein Charakter seine Fertigkeiten unter günstigeren Bedingungen ausübt und dadurch den Glücksfaktor eliminieren kann.

10 nehmen: Wenn dein Charakter weder bedroht noch abgelenkt wird, kannst du 10 nehmen, statt für den Fertigkeitswurf mit 1W20 zu würfeln, berechne das Ergebnis, als hättest du eine 10 gewürfelt. Bei vielen Routineaufgaben führt das Nehmen von 10 zu einem automatischen Erfolg. Ablenkungen oder Bedrohungen (wie etwa ein Kampf) machen es unmöglich, 10 zu nehmen. In den meisten Fällen ist das Nehmen von 10 eine reine Vorsichtsmaßnahme – du weißt zum Beispiel (oder erwartest zumindest), dass ein durchschnittlicher Wurf einen Erfolg bedeuten würde, fürchtest aber, schlecht zu würfeln. Also entscheidest du dich sozusagen für den durchschnittlichen Wurf, indem du 10 nimmst. Das Nehmen von 10 ist immer dann besonders nützlich, wenn ein besonders hoher Wurf dir auch nicht weiterhelfen würde.

20 nehmen: Wenn du wirklich viel Zeit hast, in keiner Weise abgelenkt oder bedroht wirst und es bei einem missglückten Fertigkeitseinsatz keine Strafen gibt, kannst du 20 nehmen. Wenn du nur lange genug würfelst, wirst du auch mit einem Wurf mit 1W20 eine 20 erzielen. Statt

aber nun dieses Risiko einzugehen, kannst du 20 nehmen. Du berechnest das Ergebnis der Fertigkeitsprobe dann, als hättest du eine 20 gewürfelt.

20 nehmen bedeutet, dass du es solange probierst, bis es klappt. Dabei wird davon ausgegangen, dass dem Erfolg viele Fehlschläge voraus gehen. Wenn du also bei einer Fertigkeit 20 nimmst, musst du für die entsprechende Aufgabe zwanzig Mal mehr Zeit aufwenden, als würdest du einfach würfeln (bei einer Fertigkeit, die innerhalb 1 Runde oder weniger eingesetzt werden könnte, bräuchtest du 2 Minuten).

Da beim 20 Nehmen eben davon ausgegangen wird, dass dem Charakter die Aufgabe mehrmals misslingt, bevor er Erfolg hat, verhält es sich bei Fertigkeiten, bei denen ein Misserfolg bestraft wird so, dass der Charakter diese Strafen auf jeden Fall auferlegt bekommt, bevor er seine Aufgabe dann erfolgreich abgeschlossen hat. Fertigkeiten, bei denen typischerweise 20 genommen wird, sind: Entfesselungskunst, Mechanismus ausschalten (wenn es darum geht, Schlösser zu öffnen) und Wahrnehmung (wenn es darum geht, Fallen zu finden).

Fertigkeitswürfe und Zauberstufenwürfe: Das Nehmen von 10 oder 20 bezieht sich auf Fertigkeits- bzw. Attributswürfe. Keine dieser beiden Regeln gilt für Zauberstufenwürfe.

Jemand anderem helfen

Du kannst einem anderen Charakter dabei helfen, einen erfolgreichen Fertigkeitswurf zu erzielen, indem du denselben Fertigkeitswurf ablegst und ihr beiden kooperiert. Wenn du bei diesem Wurf 10 oder mehr würfelst, erhält derjenige, dem du hilfst, einen Bonus von +2 auf seinen Wurf, wie es die Regeln für günstige Umstände vorgeben. Du kannst nicht 10 nehmen, wenn du jemand anderem hilfst. In vielen Fällen ist die Hilfe eines anderen Charakters nicht unbedingt von Vorteil oder es kann nur eine bestimmte Anzahl weiterer Charaktere helfen.

In Fällen, in denen die Fertigkeit selbst einschränkt, wer Erfolge erzielen kann (zum Beispiel beim Öffnen eines Schlosses mit Mechanismus ausschalten), kannst du jemand anderem keinen Bonus durchs Helfen verleihen, wenn du diese Aufgabe nicht alleine bewältigen könntest. Von Fall zu Fall kann der SL auch noch weitere Einschränkungen geltend machen.

Beschreibung der Fertigkeiten

Im folgenden Abschnitt wird jede Fertigkeit mit ihren typischen Anwendungsgebieten und Modifikatoren beschrieben. Manchmal können Charaktere ihre Fertigkeiten auch für andere Aufgaben als die hier genannten einsetzen, das liegt im Ermessen des SL. Eine Zusammenfassung aller Fertigkeiten findet sich auf Tabelle 4-3.

Alle Beschreibungen folgen denselben Richtlinien:

Name der Fertigkeit: Hinter dem Namen der Fertigkeit werden folgende weitere Informationen aufgelistet.

Bezugsattribut: Die Abkürzung des Attributs, dessen Modifikator beim Wurf zu berücksichtigen ist.

Nur geübt: Ist diese Bemerkung hinter dem Fertigkeitsnamen aufgeführt, heißt das, dass du mindestens einen Rang in der Fertigkeit besitzen musst, um sie anwenden zu können. Fehlt dieser Zusatz, kannst du die Fertigkeit auch ungeübt (also mit Rang 0) anwenden. Spezielle Anmerkungen zur geübten oder ungeübten Anwendung der Fertigkeiten findest du in dem Abschnitt „Ungeübt“ (siehe weiter unten).

Rüstungsmalus: Ist diese Bemerkung hinter dem Fertigkeitsnamen aufgeführt, wird ein vorhandener Rüstungsmalus auf den Wurf angerechnet (siehe Kapitel 6). Fehlt der Zusatz, kann der Rüstungsmalus ignoriert werden.

Beschreibung: Unterhalb der Namenszeile folgt eine allgemeine Beschreibung der entsprechenden Fertigkeit. Dieser Beschreibung folgen weitere Informationen:

Wurf: Gibt an, was ein Charakter (in der Fertigkeitsbeschreibung „du“) mit einem erfolgreichen Wurf erreichen kann und wie hoch der Schwierigkeitsgrad (SG) ist.

Aktion: Gibt die Art der Aktion an, die eine Anwendung der Fertigkeit erfordert, bzw. die benötigte Zeit.

Erneuter Versuch: Hier werden alle Voraussetzungen genannt, die man erfüllen muss, um eine Aufgabe auch mit mehreren Würfen erfolgreich zu bewältigen. Erlaubt die Fertigkeit nur einen einmaligen Versuch oder hat das Scheitern des Wurfs eine negative Konsequenz zur Folge (wie z.B. im Fall der Fertigkeit „Klettern“), darf man nicht „20 nehmen“. Fehlt dieser Abschnitt, kann die Fertigkeit ohne jede negative Konsequenz (abgesehen von der zusätzlich benötigten Zeit) erneut eingesetzt werden.

Speziell: Hier stehen alle zusätzlichen Informationen, die für die Fertigkeit von Bedeutung sind; z.B. besondere Auswirkungen der Fertigkeit oder Boni, die bestimmte Charaktere aufgrund ihrer Klasse, ihrer Talentauswahl oder ihrer Volkszugehörigkeit erhalten.

Einschränkung: Manche Fertigkeiten können nur von bestimmten Klassen voll genutzt werden. Solche Einschränkungen werden in diesem Abschnitt aufgeführt.

Ungeübt: Dieser Abschnitt beschreibt, was ein Charakter mit der Fertigkeit erreichen kann, auch wenn er keinen Rang darin besitzt. Fehlt dieser Abschnitt, kann auch ein ungeübter Charakter die Fertigkeit ganz normal einsetzen (sofern sie ungeübt anwendbar ist), bzw. darf sie nicht einsetzen (sofern sie als „nur geübt“ gekennzeichnet ist).

Akrobatik (GE; Rüstungsmalus)

Du kannst dein Gleichgewicht halten, auch wenn du schmale oder trügerische Oberflächen überquerst. Außerdem kannst du Hechtsprünge machen, dich abrollen, springen, Überschläge machen und Angriffen und Hindernissen ausweichen.

Wurf: Mit Hilfe dieser Fertigkeit kannst du dich über schmale und über unebene Flächen bewegen, ohne hinzufallen. Ein erfolgreicher Wurf ermöglicht es dir, dich in solchen Situationen mit deiner halben Bewegungsrate zu bewegen. Nur ein Wurf pro Runde wird benötigt. Bestimme mit der folgenden Tabelle den Grund-SG und verändere ihn dann anhand der weiter unten aufgeführten Modifikatoren für die Fertigkeit Akrobatik. Wenn du Akrobatik auf diese Weise verwendest, giltst du als auf dem falschen Fuß erwischt und verlierst deinen Geschicklichkeitsbonus auf deine RK (falls vorhanden). Wenn du Schaden erleidest, während du Akrobatik anwendest, führe sofort einen weiteren Wurf mit dem gleichen SG aus, um nicht zu fallen oder auf den Boden geschleudert zu werden.

Breite der Oberfläche	Grundschwierigkeit Akrobatik
mehr als 1 m breit	0*
31 cm bis 1 m breit	5*
16 cm bis 30 cm breit	10
5 cm bis 15 cm breit	15
weniger als 5 cm breit	20

* Sofern weitere Modifikatoren den SG nicht auf 10 oder mehr erhöhen, muss kein Wurf auf Akrobatik ausgeführt werden.

Außerdem kann die Fertigkeit dazu verwendet werden, sich an Gegnern vorbei oder durch von Gegnern besetzte Felder hindurch zu bewegen, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Verwendest du die Fertigkeit auf diese Weise, bewegst du dich nur mit deiner halben Bewegungsrate. Wenn du den SG des Wurfs um 10 erhöhst, kannst du dich auch mit deiner vollen Bewegungsrate bewegen. Du kannst Akrobatik nicht auf diese Weise einsetzen, wenn deine Bewegungsrate aufgrund von mittelschwerer oder schwerer Belastung eingeschränkt ist oder du mittelschwere oder schwere Rüstung trägst. Wenn du jedoch eine Fähigkeit besitzt, die es dir auch unter solchen Bedingungen erlaubt, dich mit deiner vollen Bewegungsrate zu bewegen, kannst du das tun. Du kannst Akrobatik auf diese Weise einsetzen, während du am Boden liegst, musst dann aber eine volle Aktion ausgeben, um dich 1,50 m weit zu bewegen und der SG steigt um 5. Scheitert der Wurf während du versuchst dich an Gegnern vorbei oder durch von Gegnern besetzte Felder hindurch zu bewegen, verlierst du deine Bewegungsaktion und provozierst einen Gelegenheitsangriff.

Situation	Grund-SG Akrobatik*
Bewegung durch ein bedrohtes Feld	KMV des Gegners
Bewegung durch ein von einem Feind besetztes Feld	5 + KMV des Gegners

* Dieser SG gilt, wenn man versucht, einen durch eigene Bewegung provozierten Gelegenheitsangriff zu vermeiden. Bei jedem weiteren Gegner, dem man in derselben Runde auszuweichen versucht, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad um +2.

Drittens kannst du Akrobatik dazu einsetzen, um zu springen und um deinen Fall abzufedern. Die Grundschwierigkeit berechnet sich in diesem Fall nicht anhand der Breite der Oberfläche (wenn es ein horzintaler Sprung ist). Der Grund-SG für Hochsprünge ist stets viermal so hoch wie der für Weitsprünge. Der SG verdoppelt sich, wenn dir für den Sprung nicht wenigstens 3 m Anlauf zur Verfügung stehen. Die einzigen anzurechnenden Modifikatoren hängen von der Beschaffenheit der Oberfläche ab, von der du abspringst. Misslingt der Wurf um weniger als 5 Punkte, bist du zu kurz gesprungen, darfst aber mit einem Reflexwurf (SG 20) versuchen, auf der anderen Seite Halt zu finden. Schlägt der Wurf um 5 oder mehr Punkte fehl, springst du zu kurz und fällst (oder stürzt bei einem Hochsprung bei der Landung und liegst dann auf dem Boden). Kreaturen, deren Grundbewegungsrate zu Lande über 9 m liegt, erhalten bei einem Sprung pro 3 m, die ihre Grundbewegungsrate über 9 m liegt, einen Volksbonus von +4 auf ihre Würfe für Akrobatik. Kreaturen mit einer Grundbewegungsrate zu Lande, die unter 9 m liegt, erhalten pro 3 m, welche ihre Bewegungsrate unter 9 m liegt, einen Volksmalus von –4 auf Würfe für Akrobatik, um zu springen. Du kannst mit einem Sprung nicht mehr als deine Bewegungsreichweite pro Runde zurücklegen. Bei einem

Tabelle 4-3: Fertigkeiten

Fertigkeit	BAR	BRB	DRU	HXM	KÄM	KLE	MAG	MÖN	PAL	SRK	WAL	Ungeübt	Attribut
Akrobatik	K	K	-	-	-	-	-	K	-	K	-	Ja	GE*
Auftreten	K	-	-	-	-	-	-	K	-	K	-	Ja	CH
Beruf	K	-	K	K	K	K	K	K	K	K	K	Nein	WE
Bluffen	K	-	-	K	-	-	-	-	-	K	-	Ja	CH
Diplomatie	K	-	-	-	-	K	-	-	K	K	-	Ja	CH
Einschüchtern	K	K	-	K	K	-	-	K	-	K	K	Ja	CH
Entfesselungskunst	K	-	-	-	-	-	-	K	-	K	-	Ja	GE*
Fingerfertigkeit	K	-	-	-	-	-	-	-	-	K	-	Nein	GE*
Fliegen	-	-	K	K	-	-	K	-	-	-	-	Ja	GE*
Handwerk	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	Ja	IN
Heilkunde	-	-	K	-	-	K	-	-	K	-	K	Ja	WE
Heimlichkeit	K	-	-	-	-	-	-	K	-	K	K	Ja	GE*
Klettern	K	K	K	-	K	-	-	K	-	K	K	Ja	ST*
Magischen Gegenst. benutzen	K	-	-	K	-	-	-	-	-	K	-	Nein	CH
Mechanismus ausschalten	-	-	-	-	-	-	-	-	-	K	-	Nein	GE*
Mit Tieren umgehen	-	K	K	-	K	-	-	-	K	-	K	Nein	CH
Motiv erkennen	K	-	-	-	-	K	-	K	K	K	-	Ja	WE
Reiten	-	K	K	-	K	-	-	K	K	-	K	Ja	GE*
Schätzen	K	-	-	K	-	K	K	-	-	K	-	Ja	IN
Schwimmen	-	K	K	-	K	-	-	K	-	K	K	Ja	ST*
Sprachenkunde	K	-	-	-	-	K	K	-	-	K	-	Nein	IN
Überlebenskunst	-	K	K	-	K	-	-	-	-	-	K	Ja	WE
Verkleiden	K	-	-	-	-	-	-	-	-	K	-	Ja	CH
Wahrnehmung	K	K	K	-	-	-	-	K	-	K	K	Ja	WE
Wissen (Adel)	K	-	-	-	-	K	K	-	K	-	-	Nein	IN
Wissen (Arkanes)	K	-	-	K	-	K	K	-	-	-	-	Nein	IN
Wissen (Baukunst)	K	-	-	-	K	-	K	-	-	-	-	Nein	IN
Wissen (Die Ebenen)	K	-	-	-	-	K	K	-	-	-	-	Nein	IN
Wissen (Geographie)	K	-	K	-	-	-	K	-	-	-	K	Nein	IN
Wissen (Geschichte)	K	-	-	-	-	K	K	K	-	-	-	Nein	IN
Wissen (Gewölbekunde)	K	-	-	-	K	-	K	-	-	K	K	Nein	IN
Wissen (Lokales)	K	-	-	-	-	-	K	-	-	K	-	Nein	IN
Wissen (Natur)	K	K	K	-	-	-	K	-	-	-	K	Nein	IN
Wissen (Religion)	K	-	-	-	-	K	K	K	K	-	-	Nein	IN
Zauberkunde	K	-	K	K	-	K	K	-	K	-	K	Nein	IN

K = Klassenfertigkeit * = Rüstungsmalus muss eingerechnet werden

Sprung mit Anlauf gibt das Ergebnis des Wurfs auf Akrobatik die Reichweite des Sprungs an (wenn der Sprung fehlschlägt die Entfernung, in der du landest und zu Boden gehst). Halbiere das Ergebnis, wenn du aus dem Stand springst.

Immer, wenn du fällst, zum Beispiel weil dir ein Sprung misslungen ist, kannst du einen Wurf für Akrobatik (SG 15) machen, um die ersten 3 m des Falls zu ignorieren. Wenn du durch den Fall Schaden erleidest, liegst du jedoch nach dem Fall. Siehe die Regeln zum Fallen für weitere Details (S. 442).

Weitsprung	SG für Akrobatik
1,50 m	5
3 m	10
4,50 m	15
6 m	20
mehr als 6 m	+5 pro 1,50 m

Hochsprung	SG für Akrobatik
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
1,20 m	16
höher als 1,20 m	+4 pro 30 cm

Bei einem Wurf auf Akrobatik können viele Umstände deine Erfolgschancen beeinflussen. Die folgenden Modifikatoren werden auf alle Würfe für Akrobatik angerechnet. Sie sind prinzipiell kumulativ, allerdings wird bei Umständen derselben Art nur der höchste Modifikator angerechnet.

Einflussfaktoren auf Akrobatik	SG-Modifikator
leichte Behinderung (Schotter, Sand)	+2
schwere Behinderung (Höhle, Geröll)	+5
leichte Glätte (nass)	+2
starke Glätte (vereist)	+5
leichter Abhang (< 45°)	+2
steiler Abhang (> 45°)	+5
etwas instabil (Boot in aufgewühltem Wasser)	+2
instabil (Boot in einem Sturm)	+5
sehr instabil (Erdbeben)	+10
normale Geschwindigkeit auf engem Raum oder auf unebenen Oberflächen	+5*

* Gilt nicht für Würfe, um zu springen.

Aktion: Keine. Ein Wurf auf Akrobatik ist Teil einer anderen Aktion oder eine Reaktion.

Speziell: Wenn du 3 Ränge oder mehr in Akrobatik besitzt, erhältst du einen Ausweichbonus von +3 auf die RK, wenn du defensiv kämpfst, statt des sonst üblichen Bonus' von +2. Außerdem erhältst du in diesem Fall statt des sonst üblichen Bonus' von +4 einen Ausweichbonus von +6 auf die RK, wenn du die Aktion Volle Verteidigung einsetzt.

Wenn du ein Akrobatiktalent hast, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Akrobatik (siehe Kapitel 5).

Auftreten (CH)

Du bist in einer bestimmten Form der Unterhaltungskunst ausgebildet, z.B. im Singen, dem Schauspiel oder dem Spielen eines Instruments. Wie bei den Fertigkeiten Handwerk, Wissen und Beruf handelt es sich auch bei Auftreten eigentlich um eine Zusammenfassung mehrerer einzelner Fertigkeiten.

Du kannst natürlich mehrere Fertigkeiten aus dem Bereich Auftreten besitzen. Diese werden als separate Fertigkeiten behandelt und besitzen jeweils einen eigenen Rang.

Jede der neun Kategorien der Fertigkeit Auftreten schließt verschiedene Methoden, Instrumente oder Techniken ein. Für jede Kategorie ist im Folgenden ein kurzes Beispiel aufgeführt.

- Blasinstrumente (Flöte, Panflöte, Blockflöte, Schalmei, Trompete)
- Gesang (Balladen, Choräle, Melodien)
- Komik (Possenreißen, Knüttelverse, Witze)
- Redekunst (Epen, Oden, Geschichtenerzählen)
- Saiteninstrumente (Geige, Harfe, Laute, Mandoline)
- Schauspielkunst (Komödie, Tragödie, Pantomime)
- Schlaginstrumente (Schellen, Glockenspiele, Trommeln, Gong)
- Tanzen (Ballett, Walzer und andere Tänze)
- Tasteninstrumente (Cembalo, Piano, Orgel)

Wurf: Du kannst dein Publikum mit deinem Talent und deinen Fertigkeiten beeindrucken.

SG für Auftreten	Darbietung
10	Routineauftritt: Der Versuch, mit einem Auftritt in der Öffentlichkeit Geld zu verdienen, grenzt an Bettelei. Du kannst 1W10 KM pro Tag verdienen.
15	Unterhaltsamer Auftritt: In einer wohlhabenden Stadt kannst du 1W10 SM pro Tag verdienen.
20	Großartiger Auftritt: In einer wohlhabenden Stadt kannst du 3W10 SM pro Tag verdienen. Im Laufe der Zeit wirst du vielleicht eingeladen, Mitglied in einer professionellen Künstlergruppe zu werden, und kannst dir einen guten Ruf in der Gegend erwerben.
25	Denkwürdiger Auftritt: In einer wohlhabenden Stadt kannst du 1W6 GM pro Tag verdienen. Im Lauf der Zeit könntest du die Aufmerksamkeit adeliger Gönner erregen und landesweit einen guten Ruf erwerben.
30	Außergewöhnlicher Auftritt: In einer wohlhabenden Stadt verdienst du 3W6 GM pro Tag. Im Lauf der Zeit könntest du die Aufmerksamkeit weit entfernt lebender Gönner und sogar extraplanarer Wesen erregen.

Ein Musikinstrument (Meisterarbeit) verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf alle Würfe für Auftreten, die seinen Gebrauch beinhalten.

Aktion: Verschieden. Der Versuch, mit einem öffentlichen Auftritt Geld zu verdienen, kann einen Abend bis zu einem ganzen Tag dauern. Die besonderen auf der Fertigkeit Auftreten beruhenden Klassenfähigkeiten des Barden werden bei der Beschreibung der Klasse aufgeführt.

Erneuter Versuch: Ja. Erneute Versuche sind erlaubt, man kann mit ihnen aber keine früheren Misserfolge negieren. Eine beim ersten Mal unbeeindruckte Zuhörerschaft wird gegenüber weiteren Auftritten wahrscheinlich voreingenommen sein (was den SG pro früherem Misserfolg um +2 erhöht).

Speziell: Ein Barde muss Ränge in bestimmten Kategorien der Fertigkeit Auftreten haben, um einige seiner Bardenauftritte einsetzen zu können. Siehe auch die Klassenbeschreibung des Barden im 3. Kapitel.

Beruf (WE; nur geübt)

Du beherrscht einen bestimmten Beruf. Wie Auftreten, Handwerk und Wissen ist auch Beruf eigentlich eine Zusammenfassung mehrerer unterschiedlicher Fertigkeiten. Du kannst auch mehrere Berufe haben. Jeder Beruf wird als einzelne Fertigkeit mit eigenem Rang behandelt. Während Handwerk die Fähigkeit repräsentiert, einen Gegenstand herzustellen, versteht man unter Beruf die Begabung zu einer Arbeit, die eine größere Bandbreite an weniger speziellem Wissen erfordert. Zu den typischen Berufen gehören: Architekt, Bäcker, Rechtsanwalt, Braumeister, Metzger, Angestellter, Koch, Kurtisane, Fahrer, Ingenieur, Bauer, Fischer, Spieler, Gärtner, Kräuterkundler, Wirt, Bibliothekar, Kaufmann, Hebamme, Müller, Minenarbeiter, Pförtner, Matrose, Schreiber, Schäfer, Stallmeister, Gerber, Fallensteller und Holzfäller.

Wurf: Du kannst deinen Beruf ausüben und dir damit deinen Lebensunterhalt verdienen. Pro Woche intensiver Arbeit verdienst du die Hälfte deines Wurfergebnisses in Goldmünzen. Du beherrschst die Werkzeuge, die für deinen Beruf wichtig sind, kannst die täglich in deinem Beruf anfallenden Aufgaben erledigen, Hilfskräfte beaufsichtigen und häufig auftretende Probleme lösen. Außerdem kannst du Fragen zu deinem Berufsfeld beantworten. Normale Fragen haben einen SG von 10, kompliziertere einen SG von 15 oder höher.

Aktion: Nicht anwendbar. Ein einzelner Wurf entspricht für gewöhnlich einer Woche Arbeit.

Erneuter Versuch: Verschieden. Ein Wurf, um mit seinem Beruf seinen Lebensunterhalt zu verdienen, kann nicht wiederholt werden. Du bist auf die Summe festgelegt, die dein Wurfergebnis dir einbringt. Nach einer Woche kann ein weiterer Wurf gemacht werden, um das Einkommen der nächsten Woche zu bestimmen. Ein Versuch, eine bestimmte Aufgabe zu erledigen, kann allerdings im Normalfall wiederholt werden.

Ungeübt: Ungeübte Arbeiter und Assistenten (also Charaktere ohne einen Rang in Beruf) verdienen im Durchschnitt 1 SM pro Tag.

Speziell: Ein Gnom erhält einen Bonus von +2 auf eine Handwerks- oder Berufsfertigkeit seiner Wahl.

Bluffen (CH)

Du weißt, wie man anderen eine Lüge auftischt.

Wurf: Ein Wurf auf Bluffen konkurriert mit dem Wurf eines Gegners auf Motiv erkennen. Benutzt du Bluffen, um andere hereinzulegen, überzeugst du dein Gegenüber bei einem Erfolg davon, dass du die Wahrheit sagst. Würfe auf Bluffen werden in Abhängigkeit von der Glaubwürdigkeit der Lüge modifiziert. Bedenke, dass manche Lügen so fantastisch sind, dass man einfach niemanden von ihrer Glaubwürdigkeit überzeugen kann (liegt im Ermessen des Spielleiters).

Folgende Modifikatoren werden auf einen Wurf einer Kreatur addiert, die zu lügen versucht.

Umstände	Modifikator auf Bluffen
Das Ziel möchte dir glauben	+5
Die Lüge ist glaubwürdig	+0
Die Lüge ist unwahrscheinlich	–5
Die Lüge ist an den Haaren herbeigezogen	–10
Die Lüge ist unmöglich wahr	–20
Die Zielperson ist betrunken oder anders beeinträchtigt	+5
Du bist im Besitz überzeugender Beweise	bis zu +10

Finte: Du kannst Bluffen auch für eine Finte im Kampf einsetzen. Wenn du das erfolgreich machst, darf dein Gegner bei deinem nächsten Wurf seinen Geschicklichkeitsbonus nicht auf seine RK addieren. Der SG eines solchen Wurfs beträgt 10 + dem Grundangriffsbonus des Gegners + seinem Weisheitsmodifikator. Falls dein Gegner in Motiv Erkennen geübt ist, beträgt der SG 10 + seinem Bonus auf Motiv erkennen, sofern das der höhere Wert ist. Weitere Informationen über Finten findest du im 8. Kapitel.

Geheimbotschaften: Du kannst Bluffen auch dazu einsetzen, eine heimliche Botschaft an einen anderen Charakter weiterzugeben, ohne dass andere die wahre Bedeutung hinter deinen Worten verstehen. Bei einfachen Nachrichten beträgt der SG für einen solchen Wurf 15, bei komplexeren Nachrichten beträgt er 20. Bei einem Erfolg versteht dich die Zielperson sofort, sofern du in einer ihr verständlichen Sprache redest. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr Punkte, übermittelst du eine falsche Botschaft. Außerdem können andere Kreaturen, welche die Botschaft hören, ihre Bedeutung durch einen erfolgreichen Wurf auf Motiv erkennen herausfinden.

Aktion: Der Versuch, jemanden zu täuschen, dauert mindestens 1 Runde, kann bei komplizierten Lügen aber auch länger dauern (muss vom SL von Fall zu Fall entschieden werden).

Eine Finte im Kampf ist eine Standard-Aktion.

Eine Geheimbotschaft zu übermitteln, dauert für gewöhnlich doppelt so lange, wie es dauern würde, die Botschaft im Klartext zu übermitteln.

Erneuter Versuch: Misslingt die Täuschung einer Person, erhalten weitere Versuche, sie zu täuschen, einen Malus von –10 und können sogar unmöglich sein (Spielleiterentscheid).

Misslingt eine Finte, kannst du eine weitere Finte versuchen. Auch Geheimbotschaften können ein weiteres Mal übermittelt werden, sollte der erste Versuch misslingen.

Speziell: Ein Zauberwirker mit einem Schlangenvertrauten erhält einen Fertigkeitsbonus von +3 auf alle Würfe für Bluffen.

Wenn du das Talent Täuscher besitzt, erhältst du einen Bonus bei Würfen auf Bluffen (siehe Kapitel 5).

Diplomatie (CH)

Du besitzt Überzeugungskraft, kannst Streitigkeiten schlichten und wertvolle Informationen sammeln. Bei Verhandlungen in Konfliktsituationen kennst du die rechte Etikette und weißt, wie du dich verhalten musst.

Wurf: Du kannst mit einem erfolgreichen Wurf die Einstellung von Nichtspielercharakteren verändern. Der SG für diesen Wurf hängt davon ab, wie die Kreatur dir gegenüber momentan eingestellt ist und wird außerdem von ihrem Charisma-Modifikator beeinflusst. Bei einem Erfolg verändert sich die Einstellung des Charakters dir gegenüber um einen Schritt zum Positiven. Pro fünf Punkte, die dein Wurf den SG übertrifft, verändert sich die Haltung des Charakters dir gegenüber um einen weiteren Schritt zum Positiven. Die Haltung eines Charakters kann auf diese Weise aber nicht um mehr als 2 Schritte verändert werden, obwohl der SL diese Regel in manchen Situationen außer Kraft setzen kann. Misslingt dein Wurf um weniger als 5 Punkte, bleibt die Haltung des Charakters dir gegenüber unverändert. Misslingt dein Wurf um 5 oder mehr Punkte, verschlechtert sich die Einstellung des Charakters dir gegenüber um einen Schritt.

Du kannst Diplomatie nicht gegen eine Kreatur einsetzen, die dich nicht versteht oder eine Intelligenz von 3 oder weniger besitzt. Diplomatie ist prinzipiell unwirksam in Kampfsituationen oder gegenüber Kreaturen, die beabsichtigen, dir oder deinen Verbündeten in der unmittelbaren Zukunft Schaden zuzufügen. Die durch Diplomatie verursachte Änderung der Haltung währt für gewöhnlich 1W4 Stunden, kann aber je nach Situation (also nach Einschätzung des SL) wesentlich länger oder kürzer währen.

Anfängliche Einstellung	SG für Diplomatie
Feindlich	25 + CH-Modifikator der Kreatur
Unfreundlich	20 + CH-Modifikator der Kreatur
Gleichgültig	15 + CH-Modifikator der Kreatur
Freundlich	10 + CH-Modifikator der Kreatur
Hilfsbereit	0 + CH-Modifikator der Kreatur

Falls die Haltung einer Kreatur dir gegenüber zumindest gleichgültig ist, kannst du Forderungen an sie stellen. Dazu bedarf es eines weiteren Wurfs auf Diplomatie. Die derzeitige Haltung der Kreatur gibt den SG vor, der durch einen der folgenden Modifikatoren beeinflusst wird. Eine hilfsbereite Kreatur erfüllt die meisten Forderungen ohne einen Wurf, sofern die Forderung nicht gegen ihre Natur ist oder sie in ernsthafte Gefahr bringt. Wenn eine Forderung den Werten oder der Natur einer Kreatur widerstrebt, wird sie automatisch nicht erfüllt (Spielleiterentscheidung).

Forderung	Modifikator
Einen einfachen Rat erteilen oder die Richtung weisen	–5
Einen ausführlichen Rat geben	+0
Eine einfache Hilfsleistung erbringen	+0
Ein unwichtiges Geheimnis verraten	+5
Eine langwierige oder komplizierte Hilfsleistung erbringen	+5
Eine gefahrvolle Hilfsleistung erbringen	+10
Geheimes Wissen enthüllen	+10 oder mehr
Eine Hilfsleistung erbringen, auf die eine Strafe steht	+15 oder mehr
weitere Forderungen	+5 pro Forderung

Informationen sammeln: Man kann Diplomatie auch dazu einsetzen, Informationen über ein bestimmtes Thema oder eine bestimmte Person zu sammeln. Dazu muss man mindestens 1W4 Stunden damit verbringen, Leute in den örtlichen Tavernen, auf Marktplätzen und Versammlungsplätzen zu befragen. Der SG hängt von der Bekanntheit der gesuchten Information ab. Für die meisten allgemein bekannten Fakten und Gerüchte beträgt er 10. Für verborgenes oder geheimes Wissen kann der SG auf 20 oder höher steigen. Auch kann der SL bestimmen, dass manche Themen dem einfachen Volk nicht bekannt sind.

Aktion: Es braucht eine Minute ununterbrochener Interaktion mit einer Kreatur, um ihre Haltung zu beeinflussen. Eine Forderung an eine Kreatur zu stellen, dauert eine oder mehr Runden, je nachdem wie kompliziert die Forderung ist. Es dauert 1W4 Stunden, Diplomatie zum Sammeln von Informationen einzusetzen. In dieser Zeit wandert man durch die Stadt und sucht nach Gerüchten und Informanten.

Erneuter Versuch: Man kann Diplomatie nicht öfter als ein Mal in 24 Stunden einsetzen, um die Haltung einer Kreatur zu beeinflussen. Wird eine Forderung verweigert, kann man das auch mit weiteren Würfen nicht mehr ändern, obwohl andere Forderungen gestellt werden dürfen. Würfe auf Diplomatie, die dem Sammeln von Informationen dienen, dürfen wiederholt werden.

Speziell: Wenn du das Talent Beredsamkeit besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Diplomatie (siehe Kapitel 5).

Einschüchtern (CH)

Mit dieser Fertigkeit kannst du deinen Gegnern Angst einjagen oder sie dazu bringen, in deinem Sinne zu handeln. Deine Ziele erreichst du mit verbalen wie körperlichen Drohungen.

Wurf: Mit einem erfolgreichen Wurf auf Einschüchtern kannst du einen Gegner dazu zwingen, sich dir gegenüber für 1W6 x 10 Minuten freundlich zu verhalten. Der SG für diesen Wurf beträgt 10 + den Trefferwürfeln des Ziels + seinem Weisheitsmodifikator. Bei einem Erfolg wird die Zielperson

dir die gewünschten Informationen geben, Handlungen ausführen, die sie selbst nicht in Gefahr bringen, oder dich auf andere Weise in begrenztem Maße unterstützen. Danach behandelt die Zielperson dich unfreundlich und wird dich vielleicht bei den örtlichen Behörden anzeigen. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr Punkte, versucht die Zielperson, dich zu täuschen oder dich auf andere Weise zu behindern.

Demoralisieren: Mit dieser Fertigkeit kannst du einen Gegner für eine gewisse Anzahl von Runden erschüttern. Der SG für diesen Wurf beträgt 10 + die Trefferwürfel des Ziels + seinem Weisheitsmodifikator. Bei einem Erfolg ist die Zielperson eine Runde lang erschüttert. Pro 5 Punkte, um die dein Ergebnis den SG überschreitet, verlängert sich die Dauer um eine Runde. Auf diese Weise kannst du nur Gegner bedrohen, die maximal 9 m von dir entfernt sind und dich deutlich sehen und hören können. Mehrfacher Einsatz der Fähigkeit erhöht die Dauer, verstärkt aber nicht den Effekt.

Aktion: Die Einstellung eines Gegners durch Einschüchtern zu verändern, dauert 1 Minute. Einen Gegner zu demoralisieren, ist eine Standard-Aktion.

Erneuter Versuch: Du kannst deinen Einschüchterungsversuch wiederholen, jeder weitere Wurf erhöht den SG allerdings um +5. Diese Erhöhung entfällt nach einer Stunde wieder.

Speziell: Wenn du um eine Größenkategorie größer bist als deine Zielperson, erhältst du einen Bonus von +4. Bist du um eine Größenkategorie kleiner, erleidest du einen Malus von –4 auf deine Würfe auf Einschüchtern.

Wenn du das Talent Beredsamkeit hast, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Einschüchtern (siehe Kapitel 5).

Ein Halbork erhält einen Bonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern.

Entfesselungskunst (GE; Rüstungsmalus)

Du kannst dich aus Fesseln befreien und Haltegriffen entwinden.

Wurf: In der Tabelle unten findest du die SG, die du schlagen musst, um dich aus verschiedenen Arten von Fesselungen zu befreien.

Fessel	SG für Entfesselungskunst
Seile/Bande	KMB des Fesslers +20
Netz, *Pflanzen befehligen, Pflanzen kontrollieren, Seil beleben* oder *Verstricken*	20
Schlinge	23
Handschellen	30
Enge Zwischenräume	30
Handschellen (Meisterarbeit)	35
Ringkampf	KMV des Ringkämpfers

Seile: Der SG deines Wurfs entspricht dem Kampfmanöverbonus desjenigen, der dich gefesselt hat, + 20.

Handschellen und Handschellen (Meisterarbeit): Der SG für Handschellen wird durch deren Konstruktionsweise vorgegeben (siehe die oben stehende Tabelle).

Enge Zwischenräume: Dieser SG gilt, wenn du dich durch einen Spalt zwängen willst, durch den dein Kopf, aber nicht deine Schultern passen. Bei einem tief reichenden Spalt können mehrere Würfe erforderlich sein. Durch einen Spalt, durch den dein Kopf nicht hindurchpasst, kannst du dich nicht hindurchzwängen.

Ringkampf: Um einem Ringkampf oder einem Haltegriff zu entgehen, kannst du statt eines Wurfs auf Kampfmanöver (siehe Kapitel 8) auch einen Wurf auf Entfesselungskunst machen.

Aktion: Sich mit einem Wurf auf Entfesselungskunst aus Seilfesseln, Handschellen oder anderen Arten von Fesselungen (mit Ausnahme einer Umklammerung im Ringkampf) zu befreien, dauert 1 Minute. Aus einem Netz oder den Zaubern *Pflanzen befehligen, Pflanzen kontrollieren, Seil beleben* oder *Verstricken* zu entkommen, dauert eine volle Runde. Einer Umklammerung oder einem Haltegriff zu entkommen, ist eine Standard-Aktion. Sich durch einen engen Zwischenraum zu zwängen, dauert mindestens 1 Minute, kann aber je nach Ausdehnung des Zwischenraums auch länger dauern.

Erneuter Versuch: Verschieden. Du kannst nach einem misslungenen Wurf erneut versuchen, dich durch einen engen Zwischenraum zu zwängen. Solange es die Situation erlaubt und es keinen ernsthaften Widerstand gibt, kannst du weitere Würfe machen oder sogar 20 nehmen. Wenn der SG, um sich von Seilen oder Fesseln zu befreien, 20 oder mehr Punkte über deinem Fertigkeitsbonus für Entfesselungskunst liegt, kannst du deinen Fesseln nicht mit dieser Fertigkeit entkommen.

Speziell: Wenn du das Talent Verstohlenheit hast, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Entfesselungskunst (siehe Kapitel 5).

Fingerfertigkeit (GE; nur geübt; Rüstungsmalus)

Deine Ausbildung ermöglicht es dir, Taschendiebstähle zu begehen, verborgene Waffen zu ziehen und eine Vielzahl anderer Aktionen durchzuführen, ohne dabei bemerkt zu werden.

Wurf: Ein erfolgreicher Wurf auf Fingerfertigkeit (SG 10) erlaubt es dir, ein münzgroßes, unbeobachtetes Objekt in deiner Hand zu verstecken. Ein kleinerer Taschenspielertrick, wie z.B. eine Münze verschwinden zu lassen, hat ebenfalls einen SG von 10, solange ein Beobachter nicht genau darauf achtet, wohin der Gegenstand verschwindet.

Wendest du die Fertigkeit unter genauer Beobachtung an, konkurriert dein Wurf mit dem Wurf deines Beobachters für Wahrnehmung. Ein Erfolg des Beobachters verhindert nicht, dass du den Trick durchführst, er verhindert nur, dass du das unbemerkt tust.

Du kannst einen kleinen Gegenstand (bis zur Größe einer leichten Waffe oder einer leicht zu verbergenden Fernkampfwaffe, z.B. ein Wurfpfeil, eine Schleuder oder eine Handarmbrust) an deinem Körper verstecken. Deine Fingerfertigkeit konkurriert mit der Wahrnehmungsfertigkeit jeder Person, die dich beobachtet oder durchsucht. Im letzteren Fall erhält der Suchende +4 auf seine Wahrnehmung, da es im Normalfall leichter ist, ein solches Objekt zu finden als es zu verbergen. Ein Dolch lässt sich besser als die meisten anderen leichten Waffen verstecken und daher erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Fingerfertigkeit, wenn du einen solchen verbergen willst. Besonders kleine Gegenstände wie z.B. eine Münze, ein Shuriken oder ein Ring gewähren dir einen Bonus von +4 auf deine Fingerfertigkeit, wenn du sie verbergen willst. Schwere Gewänder oder Gewänder mit vielen Beuteln und Taschen gewähren dir einen Bonus von +2 auf deinen Wurf.

Eine verborgene Waffe zu ziehen, ist eine Standard-Aktion, die keinen Gelegenheitsangriff provoziert.

Wenn du einer anderen Kreatur etwas wegnehmen willst, muss dir ein Wurf auf Fingerfertigkeit (SG 20) gelingen. Dein Gegner macht einen Wurf auf Wahrnehmung, um diesen Versuch zu bemerken, und zwar als konkurrierenden Wurf gegen das Resultat deines Wurfs auf Fingerfertigkeit, um den Gegenstand zu

nehmen. Gelingt dem Gegner der Wurf, entdeckt er den Versuch, egal ob du in den Besitz des Gegenstands gelangst oder nicht. Du kannst diese Fertigkeit nicht einsetzen, um einer Kreatur einen Gegenstand im Kampf wegzunehmen, wenn diese Kreatur sich deiner Anwesenheit bewusst ist.

Du kannst Fingerfertigkeit außerdem dazu verwenden, ein Publikum wie mit der Fertigkeit Auftreten zu unterhalten. Dein Auftritt umfasst in diesem Fall Taschenspielereien, Jonglieren und dergleichen.

SG für Fingerfertigkeit	Aufgabe
10	münzgroßes Objekt verbergen, eine Münze verschwinden lassen
20	Einer Person ein kleines Objekt entwenden

Aktion: Ein Wurf auf Fingerfertigkeit ist normalerweise eine Standard-Aktion. Man kann jedoch einen Malus von –20 in Kauf nehmen, um Fingerfertigkeit als Bewegungsaktion anzuwenden.

Erneuter Versuch: Ja. Nach einem Fehlschlag erhöht sich der SG für den zweiten Versuch gegen dasselbe Ziel allerdings um +10. Dies gilt auch, wenn man von derselben Person beobachtet wird, die auch den ersten Versuch wahrgenommen hat.

Ungeübt: Eine ungeübte Anwendung von Fingerfertigkeit wird einfach als Wurf auf Geschicklichkeit ausgeführt. Ohne echtes Training kann man allerdings keinen Erfolg gegen einen SG erzielen, der höher als 10 ist. Eine Ausnahme bildet der Versuch, ein Objekt am eigenen Körper zu verbergen.

Speziell: Wenn du das Talent Geschickte Hände besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Fingerfertigkeit.

Fliegen (GE; Rüstungsmalus)

Dank deiner Flügel oder deiner magischen Künste bist du in der Lage zu fliegen und kannst waghalsige Manöver vollführen, während du dich in der Luft befindest. Diese Fertigkeit verleiht dir aber nicht an sich die Fähigkeit zu fliegen.

Wurf: Für gewöhnlich wird ein Wurf auf Fliegen nur dann nötig, wenn man komplexe Manöver durchführen möchte. Eine Kreatur kann am Ende ihrer Runde im Flug verweilen, solange sie sich mindestens halb so weit bewegt hat, wie es ihre Bewegungsrate erlaubt. Auch kann sie 1,50 m ihrer Bewegung für eine Wende um 45° aufwenden, mit halber Geschwindigkeit in einem Winkel von 45° aufsteigen oder mit normaler Geschwindigkeit in jedem beliebigen Winkel wieder absteigen. Diese Beschränkungen gelten nur für die Aktionen, die du selbst durchführst, wenn du an der Reihe bist. Mit dem Beginn deiner nächsten Aktion kannst du dich in eine andere Richtung bewegen, ohne dafür weitere Würfe ablegen zu müssen. Jede Aktion, die eine dieser Regeln verletzt, bedarf eines Wurfs. Die Schwierigkeit dieser Manöver variiert – siehe die folgende Tabelle.

Flugmanöver	SG für Fliegen
Den Flug aufrechterhalten, wenn man sich langsamer als mit der halben Bewegungsrate bewegt	10
In der Luft schweben	15
Sich innerhalb von 1,50 m um mehr als 45° drehen	15
Sich innerhalb von 3 m um 180° wenden	20
In einem steileren Winkel als 45° aufsteigen	20

Im Flug angegriffen: Du giltst während des Fliegens nicht als auf dem falschen Fuß erwischt. Fliegst du mit Hilfe von Flügeln und erleidest du im Flug Schaden, musst du einen erfolgreichen Wurf auf Fliegen (SG 10) ablegen, um nicht 3 m an Höhe zu verlieren. Dieser Höhenverlust provoziert keine Gelegenheitsangriffe und zählt nicht zu der Bewegung der Kreatur.

Zusammenstoß im Flug: Fliegst du mit Flügelkraft und kollidierst dabei mit einem Objekt mindestens deiner Größe, musst du sofort einen erfolgreichen Wurf auf Fliegen (SG 25) ablegen, um nicht abzustürzen und den daraus resultierenden Fallschaden zu erleiden.

Fallschaden vermeiden: Kannst du fliegen, kannst du Fallschaden mit einem Wurf auf Fliegen (SG 10) vermeiden. Diesen Wurf darfst du allerdings nicht machen, wenn der Sturz aufgrund eines misslungenen Wurfs auf Fliegen oder einer Kollision geschieht.

Hohe Windgeschwindigkeit: Der Flug bei starkem Wind verursacht die in der Tabelle 4-4 angegebenen Mali auf deine Würfe für Fliegen. „Größe“ bedeutet, dass Wesen der angegebenen oder einer kleineren Größe einen Wurf auf Fliegen (SG 20) bestehen müssen, um sich überhaupt bewegen zu können, solange der Wind andauert. „Weggeweht“ bedeutet, dass Wesen der angegebenen oder einer kleineren Größe einen Wurf auf Fliegen (SG 25) bestehen müssen, um nicht 2W6 x 3 m weit weggeweht zu werden und durch den Wind nicht 2W6 nichttödlichen Schaden zu erleiden. Dieser Wurf muss in jeder Runde, in der sich die Kreatur in der Luft befindet, neu gemacht werden. Eine weggewehte Kreatur muss immer noch einen Wurf auf Fliegen (SG 20) bestehen, um sich bewegen zu können.

Aktion: Keine. Ein Wurf auf Fliegen ist Teil einer anderen Aktion oder eine Reaktion auf eine Situation und hat daher keine eigene Dauer.

Erneuter Versuch: Verschieden. Du kannst einen Wurf auf Fliegen in späteren Runden dazu verwenden, dasselbe Manöver zu wiederholen. Fliegst du mit Flügeln und scheitert dein Wurf um 5 oder mehr Punkte, stürzt du zu Boden und erleidest den entsprechenden Fallschaden.

Tabelle 4-4: Auswirkungen von Wind aufs Fliegen

Windstärke	Windgeschwindigkeit	Größe	weggeweht	Flugmalus
Leicht	0 – 15 km/h	—	—	—
Mäßig	16 – 30 km/h	—	—	—
Stark	31 – 45 km/h	sehr klein	—	–2
Heftig	46 – 75 km/h	klein	sehr klein	–4
Windsturm	76 – 113 km/h	mittelgroß	klein	–8
Orkan	114 – 263 km/h	groß	mittelgroß	–12
Tornado	mehr als 263 km/h	riesig	groß	–16

Speziell: Ein Zauberkundiger mit einem Fledermausvertrauten erhält einen Bonus von +3 aufs Fliegen.

Kreaturen mit einer Flugbewegungsrate dürfen Fliegen als Klassenfertigkeit behandeln.

Eine Kreatur mit einer natürlichen Flugbewegungsrate, erhält einen Bonus (oder Malus) auf Würfe für Fliegen. Der Modifikator hängt von der Manövrierfähigkeit dieser Kreatur ab: unbeholfen: –8, ausreichend: –4, durchschnittlich: +0, gut: +4, perfekt: +8. Bei Kreaturen, bei denen nicht angegeben wird, wie manövrierfähig sie sind, wird davon ausgegangen, dass sie eine durchschnittliche Manövrierfähigkeit besitzen.

Eine Kreatur, die größer oder kleiner als mittelgroß ist, erhält je nach ihrer Größe einen Bonus oder einen Malus auf Würfe für Fliegen: mini: +8, winzig: +6, sehr klein: +4, klein: +2, groß: –2, riesig: –4, gigantisch: –6, kolossal: –8.

Du kannst in dieser Fertigkeit keine Ränge erwerben, wenn du nicht von Natur aus über eine Möglichkeit verfügst zu fliegen oder zu gleiten. Für Kreaturen, die eine verlässliche Methode besitzen, jeden Tag zu fliegen, ist es jedoch möglich, Ränge in dieser Fertigkeit zu erwerben (wenn sie zum Beispiel in der Lage sind mit Hilfe eines Zaubers oder einer Fähigkeit zu fliegen).

Wenn du das Talent Akrobat besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Fliegen (siehe Kapitel 5).

Handwerk (In)

Du kannst Gegenstände aus bestimmten Kategorien wie z.B. Rüstungen oder Waffen herstellen. Wie Auftreten, Beruf und Wissen ist auch Handwerk eigentlich eine Zusammenfassung mehrerer Fertigkeiten. Du kannst also über mehrere handwerkliche Fertigkeiten verfügen, die jeweils einen eigenen Rang besitzen und die alle als separate Fertigkeit erworben wurden. Die typischsten Handwerksfertigkeiten sind: Alchemie, Rüstungen, Körbe, Bücher, Bögen, Kalligraphie, Zimmermannsarbeiten, Stoffe, Kleidung, Glas, Schmuck, Leder, Schlösser, Gemälde, Töpferware, Skulpturen, Schiffe, Schuhe, Steinmetzarbeiten, Fallen und Waffen.

Eine handwerkliche Fertigkeit ist speziell darauf ausgerichtet, etwas herzustellen. Wenn durch die geleistete Arbeit nichts hergestellt wird, fällt diese wahrscheinlich eher in den Bereich beruflicher Fertigkeiten.

Wurf: Du kannst mit der Ausübung deines Handwerks deinen Lebensunterhalt verdienen. Pro Woche geleisteter Arbeit verdienst du etwa die Hälfte deines Wurfergebnisses in Goldmünzen. Du weißt, wie du die Werkzeuge deines Handwerks benutzt, kannst die in deinem Handwerk täglich anfallenden Aufgaben bewältigen, ungeübte Hilfskräfte überwachen und häufig auftretende Probleme bereinigen (ungeübte Arbeiter und Hilfskräfte verdienen im Schnitt 1 Silbermünze pro Tag).

Die Grundaufgabe der Handwerksfertigkeit ist es jedoch, dir die Herstellung von Gegenständen des entsprechenden Typs zu ermöglichen. Der SG für den Wurf hängt dabei von der Komplexität des herzustellenden Gegenstands ab. Der SG bestimmt zusammen mit deinem Wurfergebnis und dem Preis eines Gegenstands, wie lange es dauert, diesen herzustellen. Der Preis des fertig gestellten Gegenstands bestimmt außerdem die Kosten der dazu nötigen Rohmaterialien.

In manchen Fällen kann der Zauber *Verarbeitung* dazu genutzt werden, die Ergebnisse eines Wurfs auf Handwerk zu erzielen, ohne dass dazu tatsächlich gewürfelt werden müsste. Allerdings muss man einen entsprechenden Wurf auf Handwerk ablegen, wenn man den Zauber dazu benutzt, Gegenstände herzustellen, für die es eines hohen Grads an handwerklicher Kunst bedarf.

Ein erfolgreicher Wurf auf ein holzverarbeitendes Handwerk in Verbindung mit dem Zauber *Eisenholz* ermöglicht es, Holzgegenstände mit der Stärke von Stahl herzustellen.

Um mit dem Zauber *Niedere Erschaffung* einen komplexen Gegenstand herzustellen, muss man ebenfalls einen erfolgreichen Wurf auf Handwerk ablegen.

Für jedes Handwerk bedarf es der Werkzeuge eines Handwerkers, um die größtmögliche Chance auf Erfolg zu haben. Benutzt man improvisierte Werkzeuge, wird auf den Wurf ein Malus von –2 angerechnet, dafür gewähren die Werkzeuge eines Handwerkers (Meisterarbeit) einen Situationsbonus von +2 auf den Wurf.

Tabelle 4-5: Handwerksfertigkeiten

Gegenstand	Handwerksfertigkeit	SG für Handwerk
Säure	Alchemie	15
Alchemistenfeuer, Rauchstab, Zündholz	Alchemie	20
Gegengift, Sonnenrute, Verstrickungsbeutel, Donnerstein	Alchemie	25
Rüstung oder Schild	Rüstungen	10 + RK-Bonus
Kurzbogen, Langbogen oder Pfeile	Bögen	12
Kompositbogen (kurz), (lang)	Bögen	15
Kompositbogen (kurz) oder Kompositbogen (lang) mit hoher Stärkeanforderung	Bögen	15 + (2 x Stärkeanforderung)
Armbrust oder Armbrustbolzen	Waffen	15
Einfache Nahkampf- oder Wurfwaffe	Waffen	12
Kriegswaffe (Nahkampf- oder Wurfwaffe)	Waffen	15
Exotische Nahkampf- oder Wurfwaffe	Waffen	18
Mechanische Falle	Fallen	variabel*
Sehr einfacher Gegenstand (z.B. Holzlöffel)	verschieden	5
Normaler Gegenstand (z.B. Eisentopf)	verschieden	10
Qualitativ hochwertiger Gegenstand (z.B. Glocke)	verschieden	15
Komplexer Gegenstand (z.B. Schloss)	verschieden	20

* Fallen haben ihre eigenen Konstruktionsregeln (siehe Kapitel 13).

Führe folgende Schritte durch, um die Zeit und das Geld zu bestimmen, die die Herstellung eines Gegenstands erfordern.

1. Berechne den Preis des Gegenstands in Silbermünzen (1 GM = 10 SM).

2. Schaue für den entsprechenden SG auf Tabelle 4-5 nach.

3. Bezahle ein Drittel des Preises des Gegenstands, um die Kosten der Rohmaterialien zu decken.

4. Lege einen Wurf auf Handwerk ab, der den in einer Woche Arbeit geschaffenen Wert darstellt. Multipliziere bei einem erfolgreichen Wurf das Wurfergebnis mit dem SG. Falls das Ergebnis dem Wert des Gegenstands in Silbermünzen entspricht, hast du den Gegenstand fertig gestellt. (Entspricht das Ergebnis dem doppelten oder dreifachen Preis des Gegenstands in Silbermünzen, hast du die Arbeit in der Hälfte oder einem Drittel der Zeit fertig gestellt. Andere Vielfache des Ergebnisses reduzieren die zur Fertigstellung benötigte Zeit auf dieselbe Art und Weise.) Entspricht das Ergebnis nicht dem Preis, stellt es den Fortschritt dar, den du in dieser Woche gemacht hast. Notiere das Ergebnis und lege für die folgende Woche einen weiteren Wurf auf Handwerk ab. Jede Woche machst du weitere Fortschritte, bis du schließlich in der Summe den Preis des Gegenstands in Silbermünzen erreichst.

Misslingt ein Wurf um weniger als 5 Punkte, machst du in dieser Woche keinen Fortschritt.

Misslingt der Wurf um 5 oder mehr Punkte, ruinierst du die Hälfte der Rohmaterialien und musst die Hälfte der Kosten für die Rohmaterialien ein weiteres Mal bezahlen.

Fortschritt pro Tag: Du kannst auch einen Wurf für jeden Tag statt für jede Woche ablegen, In diesem Fall solltest du deinen Fortschritt (Wurfergebnis mal SG) durch die Anzahl der Wochentage teilen.

Herstellung einer Meisterarbeit: Du kannst auch eine Meisterarbeit herstellen, also eine Waffe, eine Rüstung, einen Schild oder ein Werkzeug, das auf Grund seiner hervorragenden Verarbeitung (nicht weil es magisch ist) einen Bonus für seine Benutzung mit sich bringt. Um eine Meisterarbeit herzustellen, musst du zusätzlich zu dem Gegenstand die Meisterkomponente herstellen. Die Meisterkomponente hat einen eigenen Preis (300 GM für eine Waffe und 150 GM für eine Rüstung oder ein Schild) und einen besonderen SG für den Wurf auf Handwerk (SG 20). Sobald die Standard- und die Meisterkomponente hergestellt sind, ist die Meisterarbeit fertig gestellt. Die Kosten für die Meisterkomponente betragen ein Drittel des jeweiligen Preises, wie es auch bei den Kosten für die Rohmaterialien der Fall ist.

Reparatur: Für gewöhnlich kann man einen Gegenstand reparieren, indem man erfolgreiche Würfe gegen denselben SG ablegt, den man auch für die Herstellung des Gegenstandes erreichen musste. Die Reparaturkosten betragen ein Fünftel des Preises.

Aktion: Hier nicht anwendbar. Würfe für Handwerk werden pro Tag oder pro Woche gemacht (siehe oben).

Erneuter Versuch: Ja, aber man verdirbt jedes Mal, wenn man beim Wurf auf Handwerk um 5 oder mehr Punkte scheitert, die Hälfte der Rohmaterialien und muss daher die Hälfte der Kosten für die Rohmaterialien erneut bezahlen.

Speziell: Du darfst freiwillig +10 auf den entsprechenden SG addieren, um damit einen Gegenstand schneller herzustellen – du multiplizierst zur Berechnung des Fortschritts ja schließlich den so erhöhten SG mit deinem Wurfergebnis. Du musst dich aber auf diese Erhöhung festlegen, bevor du den entsprechenden Wurf für den Tag oder die Woche ablegst. Um einen Gegenstand mit Alchemie herstellen zu können, brauchst du die Ausrüstung eines Alchemisten. In einer Stadt kannst du die benötigten Werkzeuge als Teil der für den Gegenstand anfallenden Rohmaterialkosten erwerben, an manchen Orten ist die Ausrüstung eines Alchemisten aber nur schwer oder gar unmöglich zu erwerben. Der Kauf und die Inbetriebnahme eines Alchemistenlabors gewähren einen Situationsbonus von +2 auf Handwerk (Alchemie), da man damit die perfekten Werkzeuge für die Arbeit als Alchemist besitzt. Die Kosten für die Herstellung eines alchemistisch hergestellten Gegenstands bleiben davon aber unberührt.

Gnome erhalten einen Bonus von +2 auf eine Handwerks- oder Berufsfertigkeit ihrer Wahl.

Heilkunde (We)

Du kannst die Blessuren und Leiden anderer heilen.

Wurf: Der SG und seine Wirkung hängen von der Aufgabe ab, die du erledigen möchtest.

Aufgabe	SG
Erste Hilfe	15
Langzeitbehandlung	15
Wunden, die durch Krähenfüße, *Dornenwuchs* oder *Steindornen* verursacht wurden	15
Tödliche Wunden	20
Vergiftungen	SG des Rettungswurfs gegen das Gift
Krankheiten	SG des Rettungswurfs gegen die Krankheit

Erste Hilfe: Für gewöhnlich leistest du Erste Hilfe, um einen sterbenden Charakter zu retten. Hat der Charaktere negative Trefferpunkte und verliert weitere TP (1 pro Runde, Stunde oder Tag), kannst du ihn mit Erster Hilfe stabilisieren. Ein stabilisierter Charakter gewinnt keine Trefferpunkte, verliert aber auch keine mehr. Erste Hilfe hält auch den Trefferpunkteverlust eines Charakters auf, der von Effekten betroffen ist, die Blutungen verursachen.

Langzeitbehandlung: Eine Langzeitbehandlung durchzuführen, bedeutet, dass du eine verwundete Person einen Tag oder länger behandelst. Ist dein Wurf auf Heilen erfolgreich, gewinnt der Patient Trefferpunkte oder aufgrund von Attributsschaden verlorene Attributspunkte doppelt so schnell zurück wie gewöhnlich: 2 Trefferpunkte pro Stufe während einer achtstündigen Rast an einem Tag oder 4 Trefferpunkte pro Stufe bei einem kompletten Ruhetag; 2 Attributspunkte während einer achtstündigen Rast an einem Tag oder 4 Attributspunkte bei einem kompletten Ruhetag.

Du kannst bis zu sechs Patienten gleichzeitig behandeln. Dazu benötigst du einige Gegenstände und Vorräte (Bandagen, Salben usw.), die man in besiedelten Gegenden leicht bekommen kann. Eine Langzeitbehandlung gilt für den Heiler als leichte Arbeit. Du kannst dich nicht selbst auf diese Art und Weise behandeln.

Wunden, die durch Krähenfüße, Dornenwuchs oder Steindornen verursacht wurden: Eine Kreatur, die auf einen Krähenfuß getreten ist und sich dabei verletzt hat, kann sich nur noch mit ihrer halben Bewegungsrate weiterbewegen. Ein erfolgreicher Wurf auf Heilkunde hebt diesen Bewegungsmalus auf.

Einer durch die Zauber *Dornenwuchs* oder *Steindornen* verwundeten Kreatur muss ein Reflexwurf gelingen, sonst wird sie durch die Verletzungen auf ein Drittel ihrer Bewegungsrate verlangsamt. Ein anderer Charakter kann diesen Malus entfernen, indem er die Verletzungen des Opfers

verbindet (Dauer: 10 Minuten) und dann erfolgreich auf Heilkunde würfelt (SG entspricht dem SG des Rettungswurfs gegen den Zauber).

Tödliche Wunden: Wenn du tödliche Wunden behandelst, kannst du die Trefferpunkte der verletzten Kreatur wiederherstellen (1 Trefferpunkt pro Stufe des Wesens). Übertrifft dein Wurf den SG um 5 oder mehr Punkte, darfst du deinen Weisheitsmodifikator (falls positiv) auf die geheilten Trefferpunkte addieren. Eine Kreatur profitiert nur dann von der Behandlung ihrer tödlichen Wunden, wenn sie innerhalb von 24 Stunden nach dem Erhalt der Verletzung behandelt wird. Auch können tödliche Wunden nur ein Mal pro Tag behandelt werden. Diese Aufgabe kostet dich 2 Anwendungen einer Heilertasche. Für jede Anwendung, die dir weniger zur Verfügung steht, erleidest du einen Malus von –2 auf deinen Wurf auf Heilkunde.

Vergiftungen: Vergiftungen zu behandeln bedeutet, dass man einen einzelnen vergifteten Charakter behandelt, der weiteren Schaden durch das Gift nimmt (oder einer anderen Wirkung des Gifts ausgesetzt ist). Jedes Mal, wenn der Charakter einen Rettungswurf gegen das Gift ablegt, machst du gleichzeitig einen Wurf auf Heilkunde. Wenn das Ergebnis deines Wurfs auf Heilkunde den SG des Gifts übersteigt, erhält der Vergiftete einen Kompetenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen das Gift.

Krankheiten: Eine Krankheit zu behandeln bedeutet, dass du einen einzelnen kranken Charakter behandelst. Jedes Mal, wenn der Charakter einen Rettungswurf gegen die Auswirkungen der Krankheit macht, machst du gleichzeitig einen Wurf auf Heilkunde. Wenn das Ergebnis deines Wurfs auf Heilkunde den SG der Krankheit übersteigt, erhält der Erkrankte einen Kompetenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die Krankheit.

Aktion: Erste Hilfe zu leisten, eine Wunde oder eine Vergiftung zu behandeln ist eine Standard-Aktion. Eine Krankheit oder eine durch die Zauber *Dornenwuchs* oder *Steindornen* verwundete Kreatur zu behandeln, dauert 10 Minuten. Tödliche Wunden zu behandeln, dauert 1 Stunde. Eine Langzeitbehandlung durchzuführen, benötigt 8 Stunden leichter Arbeit.

Erneuter Versuch: Verschieden. Generell kannst du einen Wurf nicht wiederholen, wenn du nicht siehst, dass der erste Wurf fehlgeschlagen ist. Du darfst aber einen Wurf, um Erste Hilfe zu leisten, immer wiederholen, sofern das Ziel des ersten Wurfs noch lebt.

Speziell: Ein Charakter mit dem Talent Selbsterhaltung erhält einen Bonus von +2 auf Würfe für Heilkunde.

Eine Heilertasche verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Heilkunde.

Heimlichkeit (GE; Rüstungsmalus)

Du kannst es vermeiden, entdeckt zu werden, und dich so an Feinden vorbei schleichen oder aus einer Position heraus angreifen, aus der du nicht gesehen wirst. Diese Fertigkeit umfasst sowohl Verstecken als auch Leise Bewegen.

Wurf: Dein Wurf auf Heimlichkeit konkurriert mit der Wahrnehmung jedes Wesens, das dich vielleicht bemerken könnte. Jede Kreatur, die deinen Heimlichkeitswurf nicht übertreffen kann, ist sich deiner Anwesenheit nicht bewusst und behandelt dich so, als ob du von vollständiger Tarnung profitieren würdest. Du kannst dich mit deiner halben Bewegungsrate bewegen, ohne Mali auf Heimlichkeit zu erhalten. Bewegst du dich mit mehr als deiner halben, aber weniger als deiner normalen Bewegungsrate, erleidest du einen Malus von –5 auf deinen Wurf. Wenn du angreifst, rennst oder einen Sturmangriff ausführst, kannst du Heimlichkeit nicht anwenden.

Kreaturen erhalten in Abhängigkeit von ihrer Größe einen Größenbonus (oder einen Größenmalus): mini +16, winzig +12, sehr klein +8, klein +4, groß –4, riesig –8, gigantisch –12, kolossal –16.

Wenn andere Personen dich mit einem ihrer Sinne bemerken (typischerweise mit ihrem Sehsinn), kannst du Heimlichkeit nicht anwenden. Gegen die meisten Kreaturen kannst du Heimlichkeit anwenden, wenn du Deckung oder eine Tarnung findest. Sind die Beobachter einen Moment lang abgelenkt (z.B. durch Bluffen), kannst du versuchen, Heimlichkeit anzuwenden. Wenn die anderen ihre Aufmerksamkeit von dir abwenden, kannst du versuchen, Heimlichkeit zu nutzen, sofern es dir gelingt, einen unbeobachteten Ort irgendeiner Art zu erreichen. Dabei erleidest du aber einen Malus von –10, weil du dich dabei schnell bewegen musst.

Heimlichkeit verlieren: Wenn du deinen Zug beginnst, während du durch Heimlichkeit versteckt bist, kannst du deine Deckung oder Tarnung verlassen und weiter ungesehen bleiben, solange du einen weiteren Wurf auf Heimlichkeit bestehst und deinen Zug in Deckung oder Tarnung beendest. Deine Heimlichkeit endet sofort, wenn du einen Angriffswurf durchführst, egal ob er erfolgreich war oder nicht (mit Ausnahme von Schuss aus dem Hinterhalt, wie unten beschrieben).

Schuss aus dem Hinterhalt: Wenn du Heimlichkeit bereits erfolgreich angewendet hast und zumindest 3 m von deinem Gegner entfernt bist, kannst du einen Fernkampfangriff ausführen und dann sofort wieder Heimlichkeit anwenden. Du erleidest einen Malus von –20 auf deinen Wurf, um im Verborgenen zu bleiben.

Eine Ablenkung erschaffen, um sich zu verstecken: Du kannst Bluffen einsetzen, um daraufhin Heimlichkeit anzuwenden. Ein erfolgreicher Wurf auf Bluffen verschafft dir die notwendige Ablenkung, die du benötigst, um einen Wurf auf Heimlichkeit zu versuchen, obwohl andere Personen sich deiner Anwesenheit bewusst sind.

Aktion: Für gewöhnlich keine. Normalerweise machst du einen Wurf auf Heimlichkeit im Rahmen deiner Bewegungsaktion, es bedarf also keiner eigenen Aktion. Allerdings ist die Anwendung von Heimlichkeit im Anschluss an einen Fernkampfangriff eine Bewegungsaktion (siehe Schuss aus dem Hinterhalt).

Speziell: Wenn du unsichtbar bist, erhältst du einen Bonus von +40 auf Heimlichkeit, solange du dich nicht bewegst; anderenfalls erhältst du einen Bonus von +20 auf Heimlichkeit.

Hast du das Talent Verstohlenheit, erhältst du einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit (siehe Kapitel 5).

Klettern (ST; Rüstungsmalus)

Du bist ein guter Kletterer und bewältigst glatte Stadtmauern ebenso gut wie Felsenklippen.

Wurf: Mit einem erfolgreichen Wurf auf Klettern kannst du Abhänge, Mauern oder anderes steiles Gelände (oder gar Decken mit Handgriffen) mit einem Viertel deiner normalen Bewegungsrate hinauf- und hinabklettern oder sie anderweitig überqueren. Als Abhang wird jeder Anstieg mit einem Steigungswinkel kleiner als 60° bezeichnet, als Mauer jeder Anstieg mit einem Steigungswinkel von 60° oder mehr.

Misslingt dein Wurf auf Klettern um weniger als 5 Punkte, machst du keinen Fortschritt, misslingt er aber um 5 oder mehr Punkte, fällst du hinab.

Der SG des Wurfs hängt von den Kletterbedingungen ab. Vergleiche die zu bewältigende Aufgabe mit der folgenden Tabelle, um den passenden SG zu bestimmen.

SG für Klettern	Oberfläche oder Aktion
0	Ein Hang, der zu steil ist, um einfach hinaufzugehen, oder ein Seil mit Knoten, das an einer Wand hängt, gegen die man sich stemmen kann.
5	Ein Seil, das an einer Wand hängt, gegen die man sich stemmen kann, oder ein Seil mit Knoten oder ein Seil, auf dem der Zauber *Seiltrick* liegt.
10	Eine Oberfläche mit Vorsprüngen, auf denen man stehen und an denen man sich festhalten kann, wie. z.B. eine sehr unebene Mauer oder die Takelage eines Schiffs.
15	Jede Oberfläche mit natürlichen oder künstlichen Fuß- und Handhalten, z.B. eine sehr unebene natürliche Felswand oder ein Baum, ein unverknotetes Seil; oder du ziehst dich hoch, wenn du dich nur mit deinen Händen festhältst.
20	Eine unebene Oberfläche mit einigen schmalen Hand- und Fußhalten, z.B. die typische Mauer in einem Gewölbe.
25	Eine raue Oberfläche, z.B. eine natürliche Felswand oder eine Ziegelsteinmauer.
30	Ein Überhang oder eine Decke mit Handgriffen, aber keinen Fußhalten.
—	Eine absolut glatte, flache, senkrechte Oberfläche kann man nicht hinaufklettern.

SG-Modifikator fürs Klettern*	Oberfläche oder Aktion
–10	Du kletterst einen natürlichen oder künstlichen Kamin oder einen anderen Ort hinauf oder hinab, an dem du dich gegen zwei gegenüberliegende Wände stemmen kannst (verringert den SG um 10).
-5	Du kletterst in einer Ecke, in der du dich gegen im rechten Winkel zueinander stehende Mauern stemmen kannst (verringert den SG um 5).
+5	Glatte Oberflächen (erhöht den SG um 5).

* Es handelt sich hier um kumulative Modifikatoren. Rechne alle mit ein, die anwendbar sind.

Um zu klettern, musst du beide Hände frei haben, du kannst dich aber mit einer Hand an einer Wand festhalten, während du einen Zauber wirkst oder eine andere Aktion ausführst, für die du nur eine Hand brauchst. Während du kletterst, kannst du Schlägen nicht ausweichen und verlierst daher den Geschicklichkeitsbonus auf die RK (falls vorhanden). Auch kannst du beim Klettern keinen Schild benutzen. Jedes Mal, wenn du beim Klettern Schaden erleidest, musst du einen Wurf auf Klettern gegen den SG des Hangs oder der Mauer bestehen. Scheiterst du, fällst du nach unten und erleidest Fallschaden entsprechend der Höhe, aus der du herab gefallen bist.

Beschleunigtes Klettern: Du versuchst, schneller als gewöhnlich zu klettern. Nimmst du einen Malus von –5 auf deinen Wurf in Kauf, kannst du statt mit einem Viertel deiner normalen Bewegungsrate mit deiner halben Bewegungsrate klettern.

Anfertigen eigener Handgriffe und Fußhalte: Du kannst mit Kletterhaken eigene Handgriffe und Fußhalte in eine Wand schlagen. Das dauert 1 Minute pro Kletterhaken und pro 1,50 m Entfernung brauchst du einen Kletterhaken. Wie auch bei Oberflächen mit Handgriffen und Fußhalten hat eine Wand mit Kletterhaken einen SG von 15. Auf dieselbe Weise kann ein Kletterer mit einer Handaxt oder einem ähnlichen Werkzeug Handgriffe in eine Eiswand schlagen.

Den eigenen Fall abfangen: Es ist nahezu unmöglich, sich selbst abzufangen, wenn man fällt. Dafür muss man einen Wurf auf Klettern (SG der Wand + 20) bestehen. Es ist aber wesentlich einfacher, den Sturz von einem Hang abzufangen (SG des Hangs + 10).

Beim Klettern den Fall eines anderen abfangen: Wenn jemand fällt, der über dir oder in deiner Nähe klettert, kannst du versuchen, den Fallenden zu fangen, sobald er oder sie in deiner Reichweite ist. Dazu muss dir ein erfolgreicher Berührungsangriff gegen den Fallenden gelingen (er oder sie kann dabei freiwillig auf den Geschicklichkeitsbonus auf die RK verzichten). Im Falle eines Treffers musst du sofort einen Wurf auf Klettern ablegen (SG der Wand + 10). Ein Erfolg bedeutet, dass du den fallenden Charakter abfängst. Sein Gesamtgewicht inklusive seiner Ausrüstung darf aber deine Obergrenze für eine schwere Last nicht überschreiten, sonst fällst du automatisch ebenfalls. Misslingt dein Wurf auf Klettern um weniger als 5 Punkte, kannst du den Fall des Charakters zwar nicht verhindern, dich selbst aber weiter an der Wand halten. Misslingt dein Wurf um 5 oder mehr Punkte, beginnst du ebenfalls zu fallen.

Aktion: Klettern ist ein Teil der Bewegung, also für gewöhnlich Teil einer Bewegungsaktion (und kann daher mit anderen Arten von Bewegungen in einer Bewegungsaktion kombiniert werden). Jede Bewegungsaktion, die Klettern beinhaltet, erfordert einen eigenen Wurf auf Klettern. Den eigenen Sturz oder den Fall eines anderen abzufangen, erfordert keine Aktion.

Speziell: Du kannst mit einem Seil und schierer Körperkraft einen Charakter nach oben ziehen oder nach unten ablassen. Auf diese Art und Weise kannst du das Doppelte deiner Maximallast anheben.

Jede Kreatur mit einer speziellen Kletterbewegungsrate erhält einen Volksbonus von +8 auf alle Würfe für Klettern. Eine solche Kreatur muss jedes Mal einen Wurf für Klettern machen, wenn sie eine Wand oder einen Hang mit einem SG über 0 hochklettern will, darf aber „10 nehmen“, selbst wenn sie beim Klettern gehetzt oder bedroht wird. Versucht eine Kreatur mit Kletterbewegungsrate, schneller zu klettern (siehe oben), bewegt sie sich mit ihrer doppelten Kletterbewegungsrate oder ihrer doppelten Bewegungsrate zu Lande, je nachdem, welches die niedrigere Bewegungsrate ist. Dafür macht die Kreatur einen einzelnen Wurf auf Klettern mit einem Malus von –5. Sie behält beim Klettern ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK (falls vorhanden), ihre Gegner erhalten daher keinen besonderen Bonus bei Angriffen gegen sie. Allerdings kann die Kreatur beim Klettern nicht die Aktion Rennen einsetzen.

Wenn du das Talent Athlet besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Klettern (siehe Kapitel 5).

Magischen Gegenstand benutzen (CH; nur geübt)

Du kannst magische Gegenstände aktivieren, selbst wenn du nicht in ihrem Gebrauch geübt bist.

Wurf: Du kannst diese Fertigkeit anwenden, um einen Zauber zu lesen oder um einen magischen Gegenstand zu benutzen. Die Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen lässt dich die Zauberfertigkeit oder Klassenfähigkeit einer anderen Klasse, eines anderen Volkes oder einer anderen Gesinnung nachahmen, als wenn es deine eigene wäre.

Aufgabe	SG für Magischen Gegenstand benutzen
Blinde Aktivierung	25
Niedergeschriebenen Zauber entschlüsseln	25 + Zaubergrad
Schriftrolle benutzen	20 + Zauberstufe
Zauberstab benutzen	20
Klassenfähigkeit nachahmen	20
Attributswert nachahmen	siehe Text
Volkszugehörigkeit nachahmen	25
Gesinnung nachahmen	30

Jedes Mal, wenn du einen Gegenstand wie z.B. einen Zauberstab aktivieren willst, musst du einen Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen machen. Wenn du mit deinem Wurf eine Gesinnung oder eine andere Eigenschaft über einen längeren Zeitraum nachahmen willst, musst du dafür jede Stunde den entsprechenden Wurf machen.

Du musst explizit benennen, welche Anforderung du nachahmen willst. Du musst also wissen, welche bestimmte Aufgabe du mit einem Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen nachahmen willst.

Blinde Aktivierung: Manche magischen Gegenstände werden durch besondere Worte, Gedanken oder Aktionen aktiviert. Mit der Fertigkeit kannst du einen solchen Gegenstand aktivieren, als wenn du das entsprechende Befehlswort, den entsprechenden Gedanken oder die entsprechende Aktion nutzen würdest, obwohl du das gar nicht wirklich tust oder diese vielleicht nicht einmal kennst. Um den Wurf durchzuführen, musst du allerdings eine Handlung durchführen, die der eigentlich erforderlichen Handlung ähnelt, also sprechen, den Gegenstand herumschwenken oder etwas anderes versuchen, um ihn zu aktivieren. Wenn du den fraglichen Gegenstand schon mindestens ein Mal vorher aktiviert hattest, erhältst du einen besonderen Bonus von +2 auf deinen Wurf. Misslingt der Wurf um weniger als 10 Punkte, kannst du den Gegenstand nicht aktivieren. Misslingt der Wurf um noch mehr Punkte, widerfährt dir ein Missgeschick. Das bedeutet, dass magische Energie freigesetzt wird, aber nicht das tut, was sie eigentlich tun soll. Typische Missgeschicke sind z.B., dass das falsche Ziel

von der Wirkung der Magie betroffen wird oder dass unkontrollierte magische Energie freigesetzt wird und du dadurch 2W6 Schaden erleidest. Dieses Missgeschick widerfährt dir zusätzlich zu jedem weiteren Unglück, das dir widerfahren könnte, wenn du einen Zauber von einer Schriftrolle wirkst, die du auf andere Weise nicht benutzen könntest.

Niedergeschriebenen Zauber entschlüsseln: Diese Nutzung der Fertigkeit funktioniert genauso wie das Entschlüsseln eines niedergeschriebenen Zaubers mit Zauberkunde, allerdings ist der SG um +5 erhöht. Um einen niedergeschriebenen Zauber zu entschlüsseln, musst du dich eine Minute lang konzentrieren.

Attributswert nachahmen: Um einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken, benötigst du einen hohen Wert in einem entsprechenden Attribut (Intelligenz für Magierzauber, Weisheit für göttliche Zauber oder Charisma für Barden- und Hexenmeisterzauber). Dein effektiver Attributswert für die Klasse, die du nachzuahmen versuchst, wenn du den Zauber von einer Schriftrolle wirkst, entspricht deinem Wurfergebnis –15. Ist dein Attributswert im entsprechenden Attribut bereits hoch genug, musst du den Wurf nicht ausführen, um die Fertigkeit anwenden zu können.

Gesinnung nachahmen: Einige magische Gegenstände haben positive oder negative Wirkungen, die von der Gesinnung des Anwenders abhängen. Magischen Gegenstand benutzen erlaubt es dir, diese Gegenstände zu verwenden, als ob du eine Gesinnung hättest, die du frei wählen kannst. Du kannst aber nicht mehrere Gesinnungen gleichzeitig nachahmen.

Klassenfähigkeit nachahmen: Manchmal benötigt man eine bestimmte Klassenfähigkeit, um einen magischen Gegenstand zu aktivieren. In diesem Fall entspricht deine effektive Stufe in der nachzuahmenden Klasse deinem Wurfergebnis –20. Die Fertigkeit lässt dich die Klassenfähigkeit einer anderen Klasse nicht wirklich benutzen. Du kannst damit lediglich Gegenstände aktivieren, als ob du im Besitz dieser Klassenfähigkeit wärst. Hat die Klasse, die du nachahmen willst, eine Gesinnungseinschränkung, musst du diese zusätzlich erfüllen, entweder mit deiner tatsächlichen Gesinnung oder indem du die Gesinnung mit einem entsprechenden Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen nachahmst (siehe oben).

Volkszugehörigkeit nachahmen: Manche magische Gegenstände funktionieren nur im Besitz von Mitgliedern eines bestimmten Volkes oder wirken zumindest besser, wenn man dem richtigen Volk angehört. Du kannst einen solchen Gegenstand benutzen, als wenn du einem Volk deiner Wahl angehören würdest. Du kannst nicht mehrere Völker gleichzeitig nachahmen.

Schriftrolle benutzen: Um einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken, musst du diesen vorher entschlüsseln. Normalerweise muss der Zauber in der Liste deiner Klassenzauber stehen. Magischen Gegenstand benutzen erlaubt es dir, eine Schriftrolle so zu verwenden, als ob der darauf enthaltene Zauber in der Liste deiner Klassenzauber stünde. Der SG entspricht 20 + dem Grad des Zaubers, den du von der Schriftrolle zu wirken versuchst. Zusätzlich benötigst du einen minimalen Wert (10 + Grad des Zaubers) in dem entsprechenden Attribut. Hast du einen niedrigeren Wert, musst du den Attributswert mit einem zusätzlichen Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen nachahmen (siehe oben).

Diese Anwendungsweise der Fertigkeit gilt auch für andere zauberwirkende Gegenstände.

Zauberstab, Zauberstecken oder einen anderen zauberwirkenden Gegenstand benutzen: Um einen Zauberstab zu benutzen, muss der Zauber, der in diesem gespeichert ist, auf der Liste deiner Klassenzauber stehen. Diese Verwendung der Fertigkeit erlaubt es dir, den Zauberstab so zu benutzen, als ob das der Fall wäre. Diese Anwendungsweise der Fertigkeit gilt auch für andere zauberauslösende Gegenstände wie z.B. Zauberstecken. Misslingt der Wurf, wird keine Aufladung verbraucht.

Aktion: Keine. Der Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen ist Teil der Aktion, die man für die Aktivierung des Gegenstandes benötigt (falls erforderlich).

Erneuter Versuch: Ja, aber wenn du bei der Aktivierung eines Gegenstands eine natürliche 1 würfelst und damit der Wurf scheitert, kannst du erst nach 24 Stunden wieder versuchen, den entsprechenden Gegenstand zu aktivieren.

Speziell: Du darfst auf diese Fertigkeit nicht 10 nehmen.

Du darfst außerdem niemand anderem bei der Anwendung dieser Fertigkeit helfen. Nur der Benutzer des Gegenstandes darf einen Wurf ausführen.

Wenn du das Talent Neigung zur Magie besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Magischen Gegenstand benutzen.

Mechanismus ausschalten (GE; Rüstungsmalus; nur geübt)

Du kannst Fallen entschärfen und Schlösser öffnen. Zusätzlich kannst du mit dieser Fertigkeit einfache Mechanismen wie Katapulte, Wagenräder oder Türen sabotieren.

Wurf: Wenn du eine Falle oder einen anderen Mechanismus zu entschärfen versuchst, wird der Wurf auf Mechanismus ausschalten vom SL heimlich durchgeführt, damit du nicht genau weißt, ob der Wurf erfolgreich war.

Der SG hängt von der Komplexität des Gegenstands ab. Einen recht einfachen Mechanismus zu manipulieren, zu blockieren oder auszuschalten, gelingt mit einem Wurf gegen SG 10. Raffinierte und komplexere Gegenstände haben höhere SG.

Mit einem erfolgreichen Wurf schaltest du den Mechanismus aus. Misslingt der Wurf um weniger als 5 Punkte, scheiterst du, kannst es aber erneut versuchen. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr Punkte, geht etwas schief. Handelt es sich bei dem Mechanismus um eine Falle, löst du sie aus. Versuchst du den Gegenstand zu sabotieren, glaubst du, den Mechanismus außer Kraft gesetzt zu haben, dieser funktioniert aber noch normal.

Du kannst auch einfache Mechanismen wie Sättel oder Wagenräder so manipulieren, dass sie noch eine Weile normal funktionieren und erst später versagen oder abfallen (für gewöhnlich nach 1W4 Runden oder Minuten der Benutzung).

SG für Mechanismus

Mechanismus	Zeit	ausschalten*	Beispiel
Einfach	1 Runde	10	Ein Schloss blockieren
Raffiniert	1W4 Runden	15	Ein Wagenrad sabotieren
Schwierig	2W4 Runden	20	Eine Falle entschärfen oder wieder funktionsfähig machen
Extrem schwierig	2W4 Runden	25	Eine komplexe Falle entschärfen, einen Gegenstand auf clevere Art sabotieren.

* Versuchst du, bei deiner Manipulation keine Spuren zu hinterlassen, erhöht sich der SG um +5.

Schlösser öffnen: Der SG für das Öffnen eines Schlosses hängt von dessen Qualität ab. Ohne Diebeswerkzeuge erhöhen sich die hier angegebenen SG um +10.

Qualität des Schlosses	SG für Mechanismus ausschalten
Einfach	20
Durchschnittlich	25
Gut	30
Hervorragend	40

Aktion: Die Dauer für einen Wurf auf Mechanismus ausschalten variiert wie oben angegeben. Einen einfachen Mechanismus auszuschalten, dauert 1 Runde und ist eine volle Aktion. Für einen raffinierten oder extrem schwierigen Mechanismus braucht man 1W4 oder 2W4 Runden. Der Versuch, ein Schloss zu öffnen, verbraucht eine volle Runde.

Erneuter Versuch: Verschieden. Du kannst Würfe, um eine Falle zu entschärfen, wiederholen, solange du nicht um 5 oder mehr Punkte scheiterst. Würfe, um Schlösser zu öffnen, dürfen wiederholt werden.

Speziell: Das Talent Geschickte Hände verleiht einen Bonus von +2 auf Würfe für Mechanismus ausschalten (siehe Kapitel 5).

Ein Schurke, der den SG einer Falle um 10 oder mehr Punkte übertrifft, kann die Falle studieren, herausfinden, wie sie arbeitet, und sie gemeinsam mit seinen Begleitern umgehen, ohne sie zu entschärfen.

Einschränkung: Nur Charaktere mit der Klassenfähigkeit Fallen finden (wie etwa Schurken) können magische Fallen entschärfen. Eine magische Falle hat typischerweise einen SG von 25 + dem Zaubergrad, der bei der Herstellung eingesetzt wurde.

Die Zauber *Feuerfalle, Glyphe der Abwehr, Kreis der Teleportation* und *Symbol* erzeugen ebenfalls Fallen, die ein Schurke mit einem erfolgreichen Wurf auf Mechanismus ausschalten entschärfen kann. *Dornenwuchs* und *Steindornen* erschaffen allerdings Fallen, gegen die Würfe für Mechanismus ausschalten nicht gelingen können. Siehe dazu die jeweilige Zauberbeschreibung.

Mit Tieren umgehen (CH; nur geübt)

Du bist darin ausgebildet, mit Tieren zu arbeiten, kannst ihnen Tricks beibringen, sie dazu bringen, einfachen Befehlen zu gehorchen und sie sogar zähmen.

Wurf: Der SG hängt davon ab, was du tun möchtest.

Aufgabe	SG für Mit Tieren umgehen
Mit einem Tier umgehen	10
Tier einen Trick beibringen	15 oder 20*
Tier für eine bestimmte Aufgabe ausbilden	15 oder 20*
Tier „antreiben“	25
Wildes Tier aufziehen	15 + TW des Tieres

* Siehe die im Weiteren beschriebenen Tricks oder Aufgaben.

Mit einem Tier umgehen: Hiermit kannst du einem Tier ein Kommando geben oder es einen Trick ausführen lassen, das, bzw. den es bereits kennt. Ist das Tier verletzt oder hat nichttödlichen oder Attributsschaden erlitten, erhöht sich der SG um +2. Gelingt der Wurf, führt das Tier die Aufgabe oder den Trick bei seiner nächsten Aktion aus.

Tier „antreiben“: Ein Tier anzutreiben bedeutet, es dazu zu bringen, einen Trick oder eine Aufgabe auszuführen, den es zwar nicht kennt, aber physisch auszuführen in der Lage ist. In diese Kategorie fallen auch Versuche, ein Tier zu einem Gewaltmarsch anzutreiben oder es zwischen zwei Schlafperioden länger als eine Stunde zu zwingen, sich zu eilen. Ist das Tier verletzt oder hat es nichttödlichen oder Attributsschaden erlitten, erhöht sich der SG um +2. Gelingt der Wurf, führt das Tier die Aufgabe oder den Trick bei seiner nächsten Aktion aus.

Tier einen Trick beibringen: Du kannst einem Tier innerhalb einer Woche und einem erfolgreichen Wurf auf Mit Tieren umgehen gegen den angegebenen SG einen bestimmten Trick beibringen. Ein Tier mit Intelligenz 1 kann maximal drei Tricks, ein Tier mit Intelligenz 2 maximal 6 Tricks erlernen. Mögliche Tricks (und die dazugehörigen SG) werden im Folgenden vorgestellt, andere Tricks sind aber nicht ausgeschlossen.

- *Angreifen* (SG 20): Das Tier greift erkannte Feinde an. Du kannst auf ein bestimmtes Wesen zeigen, um das Tier zum Angriff gegen das Wesen zu bewegen; falls möglich, wird es gehorchen. Im Normalfall wird ein Tier nur Humanoide oder monströse Humanoide, Riesen oder andere Tiere angreifen. Ein Tier darauf zu trainieren, alle Wesen (auch so unnatürliche Wesen wie Untote und Aberrationen) anzugreifen, wird als zwei Tricks gewertet.
- *Arbeiten* (SG 15): Das Tier zieht oder schiebt eine mittelschwere oder schwere Last.
- *Bei Fuß gehen* (SG 15): Das Tier folgt dir in geringem Abstand selbst an Orte, an die es normalerweise nicht gehen würde
- *Bleiben* (SG 15): Das Tier bleibt an seinem Platz und wartet dort auf deine Rückkehr. Es greift vorbeikommende Wesen nicht an, verteidigt sich aber, wenn es angegriffen wird.
- *Bringen* (SG 15): Das Tier bringt etwas herbei. Wenn du nicht auf einen bestimmten Gegenstand zeigst, bringt es irgendeinen zufällig ausgewählten Gegenstand.
- *Kommen* (SG 15): Das Tier kommt zu dir, selbst wenn es das normalerweise nicht tun würde.
- *Kunststück vorführen* (SG 15): Das Tier macht verschiedene Kunststücke, macht zum Beispiel Männchen, dreht sich, kläfft, brüllt und Ähnliches.
- *Spuren suchen* (SG 20): Das Tier folgt einer Geruchsspur, auf die es angesetzt wird (dazu muss das Tier die Fähigkeit Geruchssinn besitzen).
- *Suchen* (SG 15): Das Tier sucht in einem Gebiet nach etwas offensichtlich Lebendigem oder Belebtem.
- *Verteidigen* (SG 20): Das Tier verteidigt dich (oder ist verteidigungsbereit, falls es gerade keine offensichtliche Bedrohung gibt), auch wenn es keinen Befehl dazu erhält. Alternativ kannst du dem Tier auch befehlen, einen bestimmten anderen Charakter zu verteidigen.
- *Wachen* (SG 20): Das Tier verweilt an einem Ort und hindert andere daran, sich zu nähern.
- *Zurückziehen* (SG 20): Das Tier bricht den Kampf ab oder zieht sich anderweitig zurück. Ein Tier, das diesen Trick nicht kennt, kämpft weiter, bis es (aufgrund einer Verletzung, eines Furchteffekts oder ähnlichem) fliehen muss oder der Gegner vernichtet ist.

Ein Tier für eine Aufgabe ausbilden: Anstelle einem Tier

bestimmte Tricks beizubringen, kannst du es auch einfach für eine bestimmte Aufgabe ausbilden. Die Aufgabe des Tiers ist im Prinzip nichts anderes als eine Vorauswahl an bekannten Tricks, die in ein gemeinsames Schema passen, z.B. Wache oder Lastarbeit. Das Tier muss alle Voraussetzungen für alle Tricks erfüllen, die in die Komplette Ausbildung miteinbezogen sind. Enthält die Ausbildung mehr als drei Tricks, muss das Tier eine Intelligenz von 2 oder höher besitzen.

Ein Tier kann nur für eine bestimmte Aufgabe ausgebildet werden, obwohl es noch weitere Tricks (über die in der Aufgabe zusammengefassten hinaus) erlernen kann, wenn es dazu fähig ist. Ein Tier für eine Aufgabe auszubilden, benötigt weniger Würfe, als wenn man ihm die Tricks einzeln beibringen wollte, aber genauso viel Zeit.

- *Kampfausbildung* (SG 20): Ein Tier, das dazu ausgebildet wurde, einen Reiter in den Kampf zu tragen, kennt die Tricks Angreifen, Bei Fuß gehen, Kommen, Verteidigen, Wachen und Zurückziehen. Es dauert sechs Wochen, ein Tier zum Kampf auszubilden. Man kann auch ein bereits ausgebildetes Tier zum Kampf ausbilden, indem man es drei Wochen lang trainiert und dann einen erfolgreichen Wurf auf Mit Tieren Umgehen (SG 20) ablegt. Die neue Aufgabe inklusive der neuen Tricks ersetzt die frühere Aufgabe des Tieres sowie alle ihm vorher bekannten Tricks. Viele Hunde und Pferde sind bereits für den Kampf ausgebildet.
- *Kämpfen* (SG 20): Ein Tier, das zum Kampf ausgebildet wurde, kennt die Tricks Angreifen, Bleiben und Zurückziehen. Ein Tier für den Kampf auszubilden, dauert 3 Wochen.
- *Wache halten* (SG 20): Ein Tier, das dazu ausgebildet wurde, Wache zu halten, kennt die Tricks Angreifen, Verteidigen, Wachen und Zurückziehen. Diese Ausbildung dauert 4 Wochen.
- *Lastarbeit* (SG 15): Ein Tier, das dazu ausgebildet wurde, Lasten zu transportieren, kennt die Tricks Arbeiten und Kommen. Ein Tier für Lastarbeiten auszubilden, dauert 2 Wochen.
- *Jagen* (SG 20): Ein Tier, das für die Jagd ausgebildet wurde, kennt die Tricks Angreifen, Bei Fuß gehen, Bringen, Spuren suchen, Suchen und Zurückziehen. Ein Tier für die Jagd auszubilden, dauert 6 Wochen.
- *Ein Kunststück vorführen* (SG 15): Ein Tier, das dazu ausgebildet wurde, Kunststücke vorzuführen, kennt die Tricks Bleiben, Bringen, Kommen und Kunststück vorführen. Ein Tier dazu auszubilden, Kunststücke zu vollführen, dauert 5 Wochen.
- *Reiten* (SG 15): Ein ausgebildetes Reittier kennt die Tricks Bei Fuß gehen, Bleiben und Kommen. Ein Tier zum Reittier auszubilden, dauert 3 Wochen.

Ein wildes Tier aufziehen: Ein Tier aufzuziehen bedeutet, dass man eine wilde Kreatur von Kindheit an großzieht und sie so zähmt. Ein Tiertrainer kann drei Wesen derselben Art gleichzeitig aufziehen.

Ein erfolgreich gezähmtes Tier kann in derselben Zeit Tricks lernen, in der es großgezogen wird, kann sie aber auch später als gezähmtes Tier erlernen.

Aktion: Verschieden. Mit einem Tier umzugehen ist eine Bewegungsaktion, ein Tier „anzutreiben" dauert eine volle Runde. Ein Druide oder Waldläufer kann mit seinem Tiergefährten im Rahmen einer freien Aktion umgehen und es als Bewegungsaktion antreiben. Bei Aufgaben mit einer speziellen oben genannten Zeitdauer musst du die Hälfte der Zeit (3 Stunden pro Tag und Tier, mit dem du arbeitest) auf die Vollendung der Aufgabe hinarbeiten, bevor du den Wurf auf Mit Tieren umgehen versuchst. Misslingt der Wurf, misslingt damit auch dein Versuch, das Tier auszubilden, zu trainieren oder aufzuziehen und du musst den Rest der Zeit nicht mehr in die Ausbildung, das Training oder die Aufzucht investieren. Wird die Zeit der Ausbildung unterbrochen oder die Aufgabe nicht bis zu ihrer Vollendung durchgeführt, scheitert der Versuch, das Tier auszubilden, zu trainieren oder aufzuziehen automatisch.

Erneuter Versuch: Ja, außer um ein Tier aufzuziehen.

Speziell: Du kannst diese Fertigkeit auch auf eine Kreatur mit Intelligenz 1 oder 2 anwenden, wenn sie kein Tier ist, dann steigt der SG für die entsprechenden Würfe aber um +5. Solche Kreaturen unterliegen derselben Einschränkung bezüglich bekannter Tricks, wie das bei Tieren der Fall ist.

Ein Druide oder Waldläufer erhält einen Situationsbonus von +4 auf Mit Tieren Umgehen, wenn es sich bei dem Tier um seinen Tiergefährten handelt.

Außerdem kennt der Tiergefährte eines Druiden oder Waldläufers einen oder mehrere Bonustricks. Diese werden nicht in die normale Beschränkung bekannter Tricks mit einberechnet und erfordern keinen zeitlichen Trainingsaufwand und keine Würfe, um die Tricks zu erlernen.

Wenn du das Talent Affinität zu Tieren besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Mit Tieren umgehen (siehe Kapitel 5).

Ungeübt: Wenn du keine Ränge in Mit Tieren Umgehen besitzt, kannst du mit einem erfolgreichen Charisma-Wurf mit zahmen Tieren umgehen oder sie antreiben, kannst sie aber nicht ausbilden, trainieren oder aufziehen. Ein Druide oder Waldläufer, der keine Ränge in Mit Tieren Umgehen besitzt, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma mit seinem Tiergefährten umgehen und diesen antreiben, kann aber keine anderen ungezähmten Tiere ausbilden, trainieren oder aufziehen.

Motiv erkennen (We)

Du kannst Lügen erkennen und die wahren Absichten einer Kreatur aufdecken.

Wurf: Eine erfolgreicher Wurf verhindert, dass jemand dir gegenüber blufft (siehe die Fertigkeit Bluffen). Auch kannst du mit dieser Fertigkeit feststellen, ob „etwas im Gange ist" (ob also etwas Merkwürdiges geschieht) und sie nutzen, um die Vertrauenswürdigkeit einer Person einzuschätzen.

Aufgabe	SG für Motiv erkennen
Ahnung	20
Verzauberung spüren	25 oder 15
Geheimbotschaften bemerken	verschieden

Ahnung: Diese Anwendung der Fertigkeit lässt dich eine soziale Situation nach deinem Bauchgefühl beurteilen. Du kannst aus dem Benehmen eines anderen schließen, dass etwas nicht stimmt, z.B. wenn du mit einem Betrüger redest. Außerdem kannst du spüren, ob jemand vertrauenswürdig ist.

Verzauberung spüren: Du kannst feststellen, ob das Verhalten einer anderen Person durch eine Verzauberung (per Definition eine Geistesbeeinflussung) beeinflusst wird, auch wenn die Person selbst sich dessen gar nicht bewusst ist. Der SG beträgt 25, außer wenn das Ziel beherrscht wird (siehe auch *Personen beherrschen*); in diesem Fall sinkt der SG auf 15, da der Zauber nur begrenzte, mitunter auffällige Aktivitäten zulässt..

Geheimbotschaften bemerken: Du kannst Motiv erkennen auch dazu verwenden, die Übermittlung einer Geheimnachricht durch Bluffen zu bemerken. In diesem Fall konkurriert dein Wurf auf Motiv erkennen mit dem Wurf auf Bluffen desjenigen, der die Nachricht übermittelt. Für jedes Detail der Information, das dir in Bezug auf die übermittelte Nachricht fehlt, erleidest du einen Malus von –2 auf deinen Wurf. Übertrifft dein Wurf den SG um weniger als 5 Punkte, erkennst du, dass eine Geheimbotschaft übermittelt wird, kannst aber den genauen Inhalt nicht verstehen. Übertriffst du den SG um 5 oder mehr Punkte, hörst und verstehst du die Nachricht. Misslingt dein Wurf um weniger als 5 Punkte, kannst du keine Geheimnachricht entdecken. Misslingt er um 5 oder mehr Punkte, entnimmst du den Worten eine falsche Botschaft.

Aktion: Mit Motiv erkennen Informationen zu erhalten, dauert mindestens 1 Minute. Manchmal kann es sogar einen ganzen Abend dauern, sich einen Eindruck von den Leuten um sich herum zu verschaffen.

Erneuter Versuch: Nein, allerdings kannst du gegen jeden Wurf auf Bluffen, der gegen dich gerichtet ist, einen Wurf auf Motiv erkennen ablegen.

Speziell: Ein Waldläufer erhält einen Bonus auf Motiv erkennen, wenn er diese Fertigkeit gegen einen Erzfeind einsetzt.

Wenn du das Talent Wachsamkeit besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Motiv erkennen.

Reiten (GE; Rüstungsmalus)

Du kannst reiten. Für gewöhnlich wird davon ausgegangen, dass du auf einem Pferd reiten kannst, du könntest aber auch ein exotischeres Reittier wie z.B. einen Greif oder einen Pegasus beherrschen. Versuchst du auf einer Kreatur zu reiten, die sich nur schlecht als Reittier eignet, erleidest du einen Malus von –5 auf Reiten.

Wurf: Typische Reitaktionen benötigen keinen Wurf. Du kannst ohne Probleme ein Reittier satteln, aufsitzen, reiten und wieder absteigen.

Folgende Aufgaben erfordern einen Wurf.

Aufgabe	SG für Reiten
Mit den Knien lenken	5
Im Sattel bleiben	5
Auf einem Schlachtross kämpfen	10
Deckung	15
Weiche Landung	15
Sprung	15
Das Reittier anspornen	15
Das Reittier im Kampf lenken	20
Schnelles Auf- oder Absteigen	20

Mit den Knien lenken: Du kannst dein Reittier mit den Knien lenken, um im Kampf beide Hände frei zu haben. Mach deinen Wurf auf Reiten, sobald du am Zug bist. Scheitert der Wurf, kannst du in dieser Runde nur eine Hand benutzen, weil du mit der anderen dein Reittier lenken musst.

Im Sattel bleiben: Wenn dein Reittier sich plötzlich aufbäumt, ausschlägt oder wenn du Schaden nimmst, kannst du sofort auf die Gefahr reagieren zu fallen. Dieser Wurf gilt nicht als Aktion.

Auf einem für den Kampf ausgebildeten Reittier kämpfen: Wenn du dein Schlachtross zu einem Angriff im Kampf veranlasst, kannst du selbst immer noch deinen eigenen Angriff ausführen. Dieser Wurf repräsentiert eine freie Aktion.

Deckung: Du kannst dich bei einer Bedrohung unmittelbar aus dem Sattel fallen lassen und an einer Seite deines Reittieres hängen, um es so als Deckung zu benutzen. Während du dein Reittier als Deckung benutzt, kannst du nicht angreifen oder Zauber wirken. Misslingt dein Wurf auf Reiten, erhältst du keinen Bonus durch Deckung. Diese Anwendung der Fertigkeit benötigt keine Aktion. Außerdem entspricht diese Anwendung von Reiten einer augenblicklichen Aktion. Wenn du dich wieder aufrichten willst, musst du allerdings eine Bewegungsaktion aufwenden (kein Wurf erforderlich).

Weiche Landung: Wenn du von einem Reittier fällst, z.B. weil es getötet wird oder selbst fällt, kannst du sofort reagieren, um Fallschaden zu vermeiden. Misslingt dein Wurf auf Reiten, erleidest du 1W6 Fallschaden. Diese Anwendung der Fertigkeit benötigt keine Aktion.

Sprung: Du kannst dein Reittier dazu veranlassen, während seiner Bewegung Hindernisse zu überspringen. Nutze deinen Modifikator von Reiten oder den Modifikator des Reittieres fürs Springen (den niedrigeren der beiden), um zu bestimmen, wie weit dein Reittier springt. Misslingt dein Wurf auf Reiten, fällst du während des Sprungs von deinem Reittier und erleidest den entsprechenden Fallschaden (mindestens 1W6). Diese Anwendung der Fertigkeit benötigt keine Aktion, sondern wird mit der Bewegung des Reittieres ausgeführt.

Das Reittier anspornen: Du kannst dein Reittier mit einer Bewegungsaktion anspornen, damit es sich schneller bewegt. Bei einem erfolgreichen Wurf auf Reiten steigt die Bewegungsrate des Tieres 1 Runde lang um 3 m, dafür erleidet die Kreatur allerdings auch 1W3 Schadenspunkte. Du kannst dein Reittier jede Runde lang anspornen, jedoch nur solange, bis das Tier erschöpft ist. Es ist nach einer Anzahl an Runden erschöpft, die seinem Konstitutionswert entspricht. Ein bereits erschöpftes Reittier kann nicht mehr angespornt werden.

Das Reittier im Kampf lenken: Mit einer Bewegungsaktion kannst du versuchen, ein leichtes Pferd, ein Pony, ein schweres Pferd oder ein anderes nicht für den Kampf ausgebildetes Reittier im Kampf zu lenken. Misslingt der Wurf auf Reiten, kannst du in dieser Runde sonst nichts mehr tun. Reitest du ein Schlachtross oder -pony, entfällt der Wurf.

Schnelles Auf- oder Absteigen: Du kannst als freie Aktion versuchen, auf ein maximal eine Größenkategorie größeres Reittier aufzusteigen oder von ihm abzusteigen, sofern du in dieser Runde noch eine Bewegungsaktion durchführen kannst. Misslingt dein Wurf auf Reiten, bleibt auf- oder absteigen eine Bewegungsaktion. Du kannst schnelles Auf- oder Absteigen nicht bei Reittieren anwenden, die mehr als eine Kategorie größer als du sind.

Aktion: Verschieden. Auf ein Reittier auf- oder von ihm abzusteigen ist eine Bewegungsaktion. Andere Würfe sind wie angegeben Bewegungsaktionen, freie oder gar keine Aktionen.

Speziell: Wenn du ohne Sattel reitest, erleidest du einen Malus von –5 auf deine Würfe auf Reiten.

Hast du das Talent Affinität zu Tieren, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Reiten (siehe Kapitel 5).

Trägt dein Reittier einen Militärsattel, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf alle Würfe, bei denen es darum geht, im Sattel zu bleiben.

Die Fertigkeit Reiten ist eine Voraussetzung für die Talente Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Angriff im Vorbeireiten, Beherzter Sturmangriff und Niederreiten.

Schätzen (In)

Mit Hilfe dieser Fertigkeit kannst du den finanziellen Wert eines Gegenstands einschätzen.

Wurf: Mit Hilfe eines Wurfs für Schätzen (SG 20) kannst du den Wert eines normalen Gegenstands ermitteln. Wenn das Ergebnis deines Wurfs den SG um 5 oder mehr Punkte übersteigt, kannst du auch feststellen, ob der Gegenstand magische Eigenschaften besitzt. Du hast allerdings keine Ahnung, welche magischen Eigenschaften dies sind und wie sie funktionieren. Wenn das Ergebnis deines Wurfs 1 bis 5 Punkte unter dem SG liegt, liegst du mit deiner Werteinschätzung um circa 20 % daneben. Wenn das Ergebnis deines Wurfs sogar 5 oder mehr Punkte unter dem SG liegt, schätzt du einen völlig falschen Wert – wie hoch oder niedrig dieser ist, liegt im Ermessen des Spielleiters. Besonders seltene oder exotische Gegenstände können den SG für Würfe auf Schätzen in die Höhe treiben.

Du kannst diese Fähigkeit auch einsetzen, um den wertvollsten sichtbaren Gegenstand in einem Schatzhort zu finden. Der SG für diese Aufgabe liegt normalerweise bei 20, kann sich aber auf bis zu 30 erhöhen, wenn der Schatzhort besonders groß ist.

Aktion: Es verbraucht 1 Standard-Aktion, einen nichtmagischen Gegenstand zu schätzen. Den wertvollsten Gegenstand in einem Schatzhort auszumachen, entspricht 1 vollen Aktion.

Erneuter Versuch: Zusätzliche Versuche, einen nichtmagischen Gegenstand zu schätzen, liefern dasselbe Ergebnis.

Speziell: Ein Zauberwirker mit einem Rabenvertrauten erhält einen Bonus von +3 auf Würfe für Schätzen.

Schwimmen (St; Rüstungsmalus)

Du kannst sogar in stürmischem Gewässer schwimmen.

Wurf: Mache jede Runde, in der du dich im Wasser aufhältst, einen Wurf auf Schwimmen. Ein Erfolg bedeutet, dass du mit deiner halber Bewegungsrate (volle Aktion) oder einem Viertel deiner Bewegungsrate (Bewegungsaktion) schwimmen kannst. Scheitert dein Wurf um weniger als 5 Punkte, kommst du im Wasser nicht voran. Scheitert er um einen höheren Wert, gehst du unter.

Unter Wasser musst du die Luft anhalten (unabhängig davon, ob du wegen eines gescheiterten Wurfes auf Schwimmen untergegangen bist oder ob du absichtlich untergetaucht bist). Du kannst die Luft eine Anzahl von Runden anhalten, die dem Doppelten deines Konstitutionswerts entspricht, solange du dich auf freie oder Bewegungsaktionen beschränkst. Führst du hingegen eine Standard-Aktion oder volle Aktion aus (z.B. einen Angriff), verringert sich die Restdauer, in der du die Luft anhalten kannst, um eine Runde. (Ein Charakter kann im Kampf die Luft also nur halb so lange wie normal anhalten). Wenn diese Zeit abgelaufen ist, musst du in der nächsten Runde, in der du dich unter Wasser befindest, einen Wurf auf Konstitution (SG 10) bestehen, um weiter den Atem anhalten zu können. Der SG für diesen Wurf erhöht sich in jeder weiteren Runde unter Wasser um +1. Scheitert dein Konstitutionswurf, beginnst du zu ertrinken.

Der SG für den Wurf auf Schwimmen hängt vom Zustand des Wassers ab, wie es in der folgenden Tabelle dargestellt ist.

Wasser	SG für Schwimmen
Ruhiges Wasser	10
Aufgewühltes Wasser	15
Stürmisches Wasser	20*

* Du kannst in stürmischem Wasser keine 10 auf Schwimmen nehmen, selbst wenn du nicht anderweitig bedroht oder abgelenkt wirst.

In jeder Stunde, die du schwimmst, musst du einen Wurf auf Schwimmen (SG 20) ablegen. Misslingt der Wurf, erleidest du 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden.

Aktion: Ein erfolgreicher Wurf auf Schwimmen erlaubt es dir, dich mit deiner halben Bewegungsrate (volle Aktion) oder mit einem Viertel deiner Bewegungsrate (Bewegungsaktion) schwimmend fortzubewegen.

Speziell: Kreaturen mit spezieller Schwimmbewegungsrate können sich ohne einen Wurf auf Schwimmen mit der angegebenen Bewegungsrate fortbewegen. Sie erhalten einen Volksbonus von +8 auf jeden Wurf, mit dem sie eine besondere Aktion durchführen oder einer Gefahr ausweichen wollen. Eine solche Kreatur kann immer 10 nehmen, sogar wenn sie abgelenkt oder bedroht wird. Sie kann auch während des Schwimmens die Aktion Rennen ausführen, solange sie in einer geraden Linie vorwärts schwimmt.

Wenn du das Talent Athlet besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Schwimmen (siehe Kapitel 5).

Sprachenkunde (In; nur geübt)

Du kennst dich mit Sprachen aus und bist sowohl im schriftlichen als auch verbalen Umgang geübt. Du sprichst mehrere Sprachen und kannst mit genügend Zeit fast jede Sprache entschlüsseln. Deine schriftlichen Fähigkeiten erlauben es dir außerdem, Fälschungen zu erkennen, aber auch welche anzufertigen.

Wurf: Du kannst Schriftstücke in einer dir nicht bekannten Sprache, aber auch unvollständige oder archaische Botschaften entziffern. Der Grund-SG für die einfachsten Botschaften beträgt 20, für normale Texte 25 und für komplizierte, fremdartige oder sehr alte Schriften 30. Bei einem Erfolg verstehst du den allgemeinen Inhalt eines etwa eine Seite langen Schriftstücks (oder einer entsprechenden Schriftmenge). Bei einem Misserfolg musst du einen Wurf auf Weisheit (SG 5) bestehen, um keine falschen Schlussfolgerungen aus dem Text zu ziehen (Erfolg bedeutet, dass man keine falschen Schlüsse zieht; Misserfolg, dass man genau dies tut).

Sowohl der Wurf auf Sprachenkunde als auch der gegebenenfalls notwendige Wurf auf Weisheit werden verdeckt vom SL durchgeführt. Du weißt also nicht sicher, ob die von dir gezogenen Schlüsse korrekt sind oder nicht.

Umstand	Modifikator für Sprachenkunde
Eine dem Leser unbekannte Art von Dokument	–2
Eine dem Leser wenig bekannte Art von Dokument	+0
Eine dem Leser gut bekannte Art von Dokument	+2
Eine dem Leser unbekannte Handschrift	–2
Eine dem Leser wenig bekannte Handschrift	+0
Eine dem Leser wohl vertraute Handschrift	+2
Leser überfliegt das Dokument nur flüchtig	–2
Das Dokument widerspricht Anordnungen oder dem Wissen des Lesers	+2

Fälschungen anfertigen oder entdecken: Für Fälschungen brauchst du die für die Fälschung eines Dokuments notwendigen Schreibmaterialien (z.B. Tinte, Papier, Wachs). Um ein Dokument zu fälschen, dessen Handschrift nicht auf eine spezielle Person hinweist, musst du lediglich ein ähnliches Dokument schon einmal gesehen haben, um einen Bonus von +8 auf deinen Wurf zu erhalten. Um eine Unterschrift zu fälschen, brauchst du ein Unterschriftenbeispiel der Person als Fälschungsvorlage, um einen Bonus von +4 auf deinen Wurf zu erhalten. Um ein längeres Dokument in der Handschrift einer bestimmten Person zu fälschen, brauchst du ein größeres Schriftstück, das in der Handschrift dieser Person verfasst wurde. Der Wurf auf Sprachenkunde wird verdeckt durchgeführt, du kannst dir also nicht sicher sein, wie gut deine Fälschung ist. Wie im Falle von Verkleiden musst du erst dann einen Wurf ablegen, wenn jemand deine Arbeit überprüft. Dein Wurf auf Sprachenkunde konkurriert mit dem Wurf auf Sprachenkunde der Person, die das Dokument auf seine Echtheit überprüft. Der Wurf des Betrachters wird gegebenenfalls anhand der aufgelisteten Umstände in der oben stehenden Tabelle modifiziert.

Sprachen lernen: Jedes Mal, wenn du einen Rang in die Fertigkeit investierst, lernst du sofort eine neue Sprache in Wort und Schrift. Zu den häufigsten Sprachen (und ihren Sprechern) gehören:

- Abyssisch (Dämonen und andere chaotisch böse Externare)
- Aklo (Derro, nicht-menschliche und andersweltliche Monster, böse Feen)
- Aqual (aquatische Kreaturen, auf Wasser basierende Kreaturen)
- Aural (fliegende Kreaturen, auf Luft basierende Kreaturen)
- Celestisch (Engel und andere gute Externare)
- Drakonisch (Drachen, reptilienartige Humanoide)
- Druidisch (nur Druiden)
- Elfisch (Elfen, Halbelfen)
- Finsterländisch (Duergar, Drow, Morlocks, Swirfneblin)
- Gemeinsprache (Menschen und die sieben Basis-Völker aus Kapitel 2)
- Gnoll (Gnolle)
- Gnomisch (Gnome)
- Goblinisch (Goblins, Grottenschrate, Hobgoblins)
- Halblingisch (Halblinge)
- Ignal (auf Feuer basierende Kreaturen)
- Infernalisch (Teufel und andere rechtschaffen böse Externare)
- Orkisch (Halborks, Orks)
- Riesisch (Ettin, Oger, Riesen, Trolle, Zyklopen)
- Sylvanisch (Einhörner, Feenwesen, Pflanzenkreaturen, Zentauren)
- Terral (auf Erde basierende Kreaturen)
- Zwergisch (Zwerge)

Aktion: Verschieden. Eine Seite normalen Text zu entschlüsseln, dauert 1 Minute (10 aufeinander folgende Runden). Eine Fälschung anzufertigen, kann von einer Minute bis zu 1W4 Minuten pro Seite dauern. Eine Fälschung durch einen Wurf auf Sprachenkunde zu entdecken, dauert 1 Runde pro überprüfte Seite.

Erneuter Versuch: Ja.

Speziell: Du musst in dieser Fertigkeit geübt sein, um sie anzuwenden, kannst aber auch ohne Ränge in dieser Fertigkeit jederzeit versuchen, archaische und sonderbare Formen deiner volksabhängigen Bonussprachen zu lesen. Außerdem kannst du immer versuchen, eine Fälschung zu entdecken.

Überlebenskunst (We)

Du kannst in der Wildnis überleben und den Spuren anderer Kreaturen folgen.

Wurf: Du kannst in der Wildnis für deine Sicherheit und die anderer Personen sorgen und euch ernähren. Die folgende Tabelle enthält die SG für verschiedene Aufgaben, bei denen man auf Überlebenskunst würfeln muss.

SG für Überlebens-kunst	Aufgabe
10	In der Wildnis zurechtkommen. Du kannst dich mit deiner halben Bewegungsrate zu Lande bewegen, während du jagst oder auf Nahrungssuche bist (ohne dabei auf Nahrung oder Wasservorräte zuzugreifen). Pro 2 Punkte, die dein Wurfergebnis den SG von 10 übertrifft, kannst du eine weitere Person mit Nahrung und Wasser versorgen.
15	Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Zähigkeitswürfe gegen schlechte Witterungs-verhältnisse, solange du dich maximal mit deiner halben Bewegungsrate zu Lande fortbewegst, oder einen Bonus von +4, wenn du am selben Ort verharrst. Für jeden Punkt, den dein Wurf den SG von 15 übertrifft, kannst du einem weiteren Charakter denselben Bonus verschaffen.
15	Du vermeidest es, dich zu verirren oder in natürliche Gefahren z.B. Treibsand zu geraten.
15	Du kannst das Wetter für bis zu 24 Stunden vorhersagen. Pro 5 Punkte, die dein Wurf den SG von 15 übertrifft, kannst du das für einen weiteren Tag vorhersagen.

Spuren folgen: Um Spuren zu finden oder ihnen 1,8 km weit zu folgen, musst du einen erfolgreichen Wurf auf Überlebenskunst ablegen. Jedes Mal, wenn es schwierig wird, der Spur zu folgen, musst du ein weiteres Mal auf Überlebenskunst würfeln. Wenn du in der Fertigkeit nicht geübt bist, kannst du ungeübte Würfe machen, um Spuren zu finden, kannst ihnen aber nur dann folgen, wenn der SG für diese Aufgabe 10 oder weniger beträgt. Auch kannst du Wahrnehmung nutzen, um eine Fußspur oder ein ähnliches Anzeichen für die frühere Anwesenheit eines Wesens zu finden. Der Wurf hat denselben SG wie der Wurf auf Überlebenskunst, du kannst Wahrnehmung aber nicht dafür einsetzen, Spuren zu folgen, selbst dann nicht, wenn jemand anderes sie bereits gefunden hat.

Während du den Spuren folgst, bewegst du dich nur mit deiner halben Bewegungsrate (wenn du dich mit deiner normalen Bewegungsrate bewegst, erhältst du einen Malus von –5 auf deinen Wurf, nimmst du einen Malus von –20 in Kauf, kannst du dich auch bis zu doppelt so schnell bewegen.). Der SG hängt von der Bodenbeschaffenheit und den vorherrschenden Bedingungen ab, die in folgender Tabelle aufgelistet werden:

Oberfläche	SG für Überlebenskunst
Sehr weicher Boden	5
Weicher Boden	10
Fester Boden	15
Harter Boden	20

Sehr weicher Boden: Jede Oberfläche, in der sich Fußstapfen klar und deutlich abzeichnen (frischer Schnee, dicker Staub, nasser Lehm).

Weicher Boden: Jede Oberfläche, die weich genug ist, um Druck nachzugeben, die aber fester als nasser Lehm oder frischer Schnee ist und in der eine Kreatur zwar regelmäßig, aber nur flache Fußabdrücke hinterlässt.

Fester Boden: Die meisten Oberflächen im Freien (Rasen, Felder, Wälder und ähnliches) oder besonders weiche und schmutzige Innenböden (dicke Teppiche und sehr schmutzige oder staubige Böden). Kreaturen hinterlassen hier einige Spuren (abgebrochene Zweige oder Haarbüschel), aber nur selten Fußabdrücke bzw. wenn, dann nur Teilabdrücke.

Harter Boden: Jede Oberfläche, auf der sich Fußabdrücke gar nicht abzeichnen, wie z.B. nackter Fels oder ein Fußboden. Die meisten Flussbette fallen in diese Kategorie, da Fußabdrücke verborgen sind bzw. weggewaschen werden. Eine Kreatur hinterlässt hier nur leichte Spuren (z.B. Schlammspuren oder verschobene Kieselsteine).

Bedingung	Modifikator für den SG für Überlebenskunst
Pro drei Wesen in der verfolgten Gruppe	–1
Größe des / der verfolgten Wesen:[1]	
Mini	+8
Winzig	+4
Sehr klein	+2
Klein	+1
Mittelgroß	+0
Groß	–1
Riesig	–2
Gigantisch	–4
Kolossal	–8
Pro 24 Stunden seit Entstehung der Spuren	+1
Pro Stunde Regen seit Entstehung der Spuren	+1
Schneefall nach Entstehung der Spuren	+10
Schlechte Sicht:[2]	
Bewölkte oder mondlose Nacht	+6
Mondschein	+3
Nebel oder Niederschlag	+3
Verfolgte Gruppe verwischt die Spur (und bewegt sich mit halber Geschwindigkeit)	+5

1 Bei Gruppen mit verschieden großen Kreaturen wird immer der Modifikator für die größte verfolgte Kreatur angewendet.

2 Aus dieser Kategorie wird nur der jeweils höchste Modifikator angewendet.

Verschiedene Modifikatoren aus obiger Tabelle können gegebenenfalls gleichzeitig angerechnet werden.

Aktion: Verschieden. Ein einzelner Wurf auf Überlebenskunst kann die Aktivität mehrerer Stunden oder eines ganzen Tages abbilden. Spuren zu finden, dauert mindestens eine volle Runde, kann aber auch länger dauern.

Erneuter Versuch: Verschieden. Um in der Wildnis zurechtzukommen oder um den in der ersten Tabelle auf Seite 105 angegebenen Bonus auf Zähigkeitswürfe zu erhalten, darf man alle 24 Stunden einen Wurf auf Überlebenskunst ablegen. Das Ergebnis des Wurfs gilt bis zum nächsten gemachten Wurf. Um zu vermeiden, sich zu verirren oder in eine natürliche Gefahr zu geraten, wird immer dann ein Wurf auf Überlebenskunst gemacht, wenn eine Situation danach verlangt. Wiederholungen, um sich in einer speziellen Situation nicht zu verirren oder um eine bestimmte natürliche Gefahr zu vermeiden, sind nicht erlaubt. Um Spuren zu finden, darfst du einen gescheiterten Wurf nach einer Stunde (im Freien) oder nach 10 Minuten (in Innenräumen) Suche wiederholen.

Speziell: Bist du in Überlebenskunst geübt, weißt du automatisch, in welcher Richtung Norden liegt.

Ein Waldläufer erhält einen Bonus auf Überlebenskunst, wenn er die Spuren seines Erzfeindes finden oder verfolgen will.

Das Talent Selbsterhaltung verleiht einen Bonus von +2 auf Würfe für Überlebenskunst (siehe Kapitel 5).

Verkleiden (CH)

Du kannst dein Erscheinungsbild verändern.

Wurf: Dein Wurf auf Verkleiden entscheidet darüber, wie gut die Verkleidung ist, und konkurriert mit den Wurfergebnissen auf Wahrnehmung durch andere Personen. Ziehst du keine Aufmerksamkeit auf dich, dürfen andere auch keine Würfe auf Wahrnehmung machen. Richtet sich die Aufmerksamkeit von misstrauischen Personen auf dich (z.B. eine Stadtwache, die das Volk dabei beobachten, wie es durchs Stadttor marschiert), darfst du davon ausgehen, dass solche Beobachter 10 auf ihre Würfe auf Wahrnehmung nehmen.

Du darfst pro Anwendung der Fertigkeit nur einen Wurf auf Verkleiden ausführen, auch wenn mehrere andere Personen dagegen einen Wurf auf Wahrnehmung machen. Der Wurf auf Verkleiden wird heimlich vom SL ausgeführt, du weißt also nicht sicher, wie gut das Ergebnis des Wurfes ist.

Die Wirksamkeit deiner Verkleidung hängt teilweise davon ab, wie sehr du dein Erscheinungsbild zu verändern versuchst. Du kannst Verkleiden einsetzen, um dich als Kreatur erscheinen zu lassen, die eine Größenkategorie größer oder kleiner ist als du selbst. Deine tatsächliche Größe und Reichweite ändern sich dadurch nicht, solltest du in dieser Verkleidung in einen Kampf geraten.

Verkleidung	Modifikator für den Wurf auf Verkleiden
Nur kleinere Details	+5
Als Person des anderen Geschlechts verkleidet[1]	–2
Als Person eines anderen Volkes verkleidet[1]	–2
Als Person einer anderen Alterskategorie verkleidet[2]	–2[2]
Als andere Größenkategorie verkleidet[1]	10

1 Diese Modifikatoren sind kumulativ; rechne alle zutreffenden mit ein.

2 Pro Alterskategorie zwischen deiner echten und der mit der Verkleidung angenommenen Alterskategorie. Die Kategorien sind: jung (jünger als erwachsen), erwachsen, mittleren Alters, alt und ehrwürdig.

Versuchst du, eine bestimmte andere Person darzustellen, erhalten diejenigen, die wissen, wie diese Person wirklich aussieht, gemäß der folgenden Tabelle einen Bonus auf ihre Würfe auf Wahrnehmung. Außerdem gelten sie dir gegenüber automatisch als misstrauisch, es werden also in jedem Fall konkurrierende Würfe ausgeführt.

Vertrautheit	Wahrnehmungsbonus des Betrachters
Bekannter	+4
Freunde oder Verbündete	+6
Enge Freunde	+8
Vertraute	+10

Für gewöhnlich macht eine einzelne Person sofort, wenn sie dich trifft, und in jeder weiteren Stunde einen Wurf auf Wahrnehmung, um deine Verkleidung zu durchschauen. Wenn du hingegen vielen verschiedenen Kreaturen nur für kurze Zeit begegnest, würfle ein Mal pro Tag oder Stunde und benutze dabei einen durchschnittlichen Modifikator für die ganze Gruppe.

Aktion: Sich zu verkleiden, dauert 1W3 x 10 Minuten. Wenn du Magie dafür einsetzt (wie etwa den Zauber *Gestalt verändern*), verringert sich diese Dauer auf den Zeitaufwand für das Wirken des Zaubers oder das Auslösen des Effekts.

Erneuter Versuch: Ja. Du kannst versuchen, eine misslungene Verkleidung erneut durchzuführen, aber sobald andere davon wissen, dass jemand sich zu verkleiden versuchte, werden sie natürlich misstrauischer sein.

Speziell: Magie, die deine Form verändert, z.B. die Zauber *Gestalt verändern, Selbstverkleidung, Verwandlung* oder *Gestaltwandel*, gewährt dir einen Bonus von +10 auf Verkleiden (siehe dazu auch die jeweilige Beschreibung des Zaubers). Erkenntniszauber, die es den Anwendern erlauben, Illusionen zu durchschauen (wie z.B. *Wahrer Blick*), durchdringen keine normale Verkleidung, können aber die magische Komponente einer magisch verbesserten Verkleidung negieren.

Wenn du den Zauber *Simulakrum* anwendest, musst du einen Wurf auf Verkleiden ablegen, um zu bestimmen, wie groß die Ähnlichkeit ist.

Wenn du das Talent Täuscher besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Verkleiden (siehe Kapitel 5).

Wahrnehmung (We)

Deine Sinne ermöglichen es dir, feinste Details wahrzunehmen, und machen dich auf Gefahren aufmerksam. Wahrnehmung deckt alle fünf Sinne ab: Sehen, Hören, Tasten, Schmecken und Riechen.

Wurf: Wahrnehmung kann dir in vielerlei Hinsicht helfen. Meist hilft sie dir bei einem konkurrierenden Wurf gegen den Wurf auf Heimlichkeit eines Gegners, um diesen zu bemerken und nicht überrascht zu werden. Bist du dabei erfolgreich, bemerkst du den Gegner und kannst dementsprechend reagieren. Misslingt dein Wurf hingegen, kann dein Gegner dann diverse Aktionen ausführen, zum Beispiel sich an dir vorbei schleichen und dich angreifen.

Wahrnehmung kann aber auch dazu dienen, Details deiner Umgebung wahrzunehmen. Der SG, um solche Details zu bemerken, hängt von der Entfernung, der Art der Umgebung und der Natur dieses Details ab. Die folgende Tabelle soll dir ein paar Richtlinien an die Hand geben.

Detail	SG für Wahrnehmung
Kampfgeräusche	–10
Geruch verrottenden Mülls	–10
Geruch von Rauch	0
Gespräch	0
Sichtbare Kreatur	0
Schlecht gewordenes Essen	5
Schritte eines Laufenden	10
Details eines geflüsterten Gespräches	15
Durchschnittlich versteckte Tür	15
Schlüssel, der im Schloss umgedreht wird	20
Durchschnittliche Geheimtür	20
Sehne eine Bogens wird gespannt	25
Grabende Kreatur unter dir bemerken	25
Taschendiebstahl	konkurrierender Wurf (Dieb benutzt Fingerfertigkeit)
Heimlichkeit	konkurrierender Wurf (Schleichender benutzt Heimlichkeit)
Verborgene Falle finden	je nach Falle
Kräfte eines Tranks durch den Geschmack erkennen	15 + Zauberstufe des Tranks

Einflussfaktor auf Wahrnehmung	SG-Modifikator
Entfernung zur Quelle des Sinneseindrucks, zum Gegenstand oder zur Kreatur	+1 pro 3 m
Quelle des Sinneseindrucks ist hinter einer geschlossenen Tür	+5
Quelle des Sinneseindrucks ist hinter einer Wand	+10 pro 30 cm Dicke der Wand
Günstige Umstände[1]	–2
Ungünstige Umstände[1]	+2
Schreckliche Umstände[2]	+5
Kreatur, die den Wurf macht, ist abgelenkt	+5
Kreatur, die den Wurf macht, schläft	+10
Kreatur oder Gegenstand, die Sinneseindruck hervorrufen, ist unsichtbar	+20

1 Günstige und ungünstige Umstände hängen von dem Sinn ab, mit dem der Wurf gemacht wird. Helles Licht könnte zum Beispiel einen Bonus auf Würfe verleihen, bei denen es ums Sehen geht, während das Licht einer Fackel oder des Mondes einen Malus verleihen könnten. Hintergrundgeräusche könnten einen Malus auf Würfe fürs Hören verleihen, während andere Gerüche Mali auf Würfe verursachen könnten, bei denen es ums Riechen geht.

2 Schreckliche Umstände sind wie ungünstige Umstände, nur eben noch extremer. Es könnte sich hierbei zum Beispiel um Würfe fürs Sehen bei Kerzenlicht handeln, Würfe fürs Hören nahe einem brüllenden Drachen, oder Würfe, bei denen du einen Geruch ermitteln willst, während ein überwältigender Gestank dich ablenkt.

Aktion: Die meisten Würfe auf Wahrnehmung sind Reaktionen auf beobachtbare Reize. Nach solchen Reizen bewusst zu suchen, entspricht einer Bewegungsaktion.

Erneuter Versuch: Ja. Solange der Reiz noch vorhanden ist, kannst du auch erneut versuchen, ihn wahrzunehmen.

Speziell: Elfen, Halb-Elfen, Gnome und Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Wahrnehmung. Kreaturen mit der besonderen Fähigkeit Geruchssinn erhalten einen Bonus von +8 auf Würfe auf Wahrnehmung, bei denen es ums Riechen geht. Kreaturen mit der besonderen Fähigkeit Erschütterungssinn erhalten einen Bonus von +8 auf Würfe für Wahrnehmung gegen Kreaturen, die den Boden berühren. Kreaturen mit Erschütterungssinn machen den Fertigkeitswurf automatisch, wenn sich eine Kreatur innerhalb ihrer Reichweite bewegt, die den Boden berührt. Weitere Informationen zu solchen besonderen Merkmalen findest du in Anhang 1.

Ein Zauberwirker mit einem Falken- oder einem Eulenvertrauten, erhält einen Bonus von +3 auf Würfe für Wahrnehmung. Wenn du das Talent Wachsamkeit besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Wahrnehmung (siehe Kapitel 5).

Tabelle 4-6: SG für Würfe auf Wissen

Aufgabe	Wissensfertigkeit	SG
Auren mit *Magie entdecken* identifizieren	Arkanes	15 + Zaubergrad
Wirkenden Zaubereffekt identifizieren	Arkanes	20 + Zaubergrad
Durch Magie hergestellte Materialien identifizieren	Arkanes	20 + Zaubergrad
Auf dich gezielten Zauber identifizieren	Arkanes	25 + Zaubergrad
Mit spezieller Materialkomponente gewirkten Zauber identifizieren	Arkanes	20
Unterirdische Gefahr identifizieren	Gewölbekunde	15 + HG der Gefahr
Mineralien, Gesteine oder Metalle identifizieren	Gewölbekunde	10
Steigung bestimmen	Gewölbekunde	15
Tiefe unter der Erde bestimmen	Gewölbekunde	20
Gefährliche Konstruktion identifizieren	Baukunst	10
Stil oder Alter einer Struktur bestimmen	Baukunst	15
Schwächen einer Baustruktur bestimmen	Baukunst	20
Herkunft oder Akzent einer Kreatur bestimmen	Geographie	10
Bodenmerkmale einer Region erkennen	Geographie	15
Lage der nächsten Gemeinde oder der nächsten Örtlichkeit kennen	Geographie	20
Zeitgenössisches oder historisch gesehen wichtiges Ereignis kennen	Geschichte	10
Ungefähres Datum eines bestimmten Ereignisses bestimmen	Geschichte	15
Unbedeutendes oder historisches Ereignis kennen	Geschichte	20
Örtliche Gesetze, Herrscher und beliebte Örtlichkeiten kennen	Lokales	10
Allgemein bekanntes Gerücht oder örtlichen Brauch kennen	Lokales	15
Geheime Organisationen, Herrscher und geheime Orte kennen	Lokales	20
Naturgefahr identifizieren	Natur	15 + HG der Gefahr
Verbreitete Pflanze oder verbreitetes Tier identifizieren	Natur	10
Unnatürliches Naturphänomen identifizieren	Natur	15
Künstliche Natur eines Merkmals erkennen	Natur	20
Aktuelle Herrscher und ihre Symbole kennen	Adel	10
Angemessene Etikette beherrschen	Adel	15
Erbfolge kennen	Adel	20
Namen der Ebenen kennen	Ebenen	10
Ebene erkennen, auf der man gerade weilt	Ebenen	15
Planare Herkunft eines Wesens erkennen	Ebenen	20
Symbol einer verbreiteten Gottheit oder Kirche erkennen	Religion	10
Verbreitete Mythologie und Lehren kennen	Religion	15
Symbol einer unbedeutenden Gottheit oder Kirche erkennen	Religion	20
Fähigkeiten und Schwächen eines Monsters erkennen	verschieden	10 + HG des Monsters

Wissen (IN; nur geübt)

Du hast ein Wissensgebiet studiert und kannst sowohl einfache als auch schwierige Fragen zu diesem Thema beantworten. Wie bei den Fertigkeiten Auftreten, Beruf und Handwerk handelt es sich auch bei Wissen eigentlich um eine Anzahl mehrerer einzelner Fertigkeiten. Wissen stellt das Studium eines Wissensgebiets dar, bei dem es sich möglicherweise um eine akademische oder gar wissenschaftliche Disziplin handelt.

Im Folgenden werden typische Studienfelder aufgelistet.

- Adel (Abstammungslinien, Familienstammbäume, Heraldik, historische Persönlichkeiten, Königshäuser; Mottos)
- Arkanes (antike Geheimnisse, arkane Symbole, Drachen und magische Bestien; Konstrukte, kryptische Ausdrücke, magische Überlieferungen)
- Baukunst (Aquädukte, Befestigungen; Brücken, Gebäude)
- Die Ebenen (Astralebene, Ätherebene, Ebenenmagie; Externare, Innere und Äußere Ebenen)
- Geographie (Bodenbeschaffenheit, Einwohner, Klima, Länder)
- Geschichte (Kolonien, Kriege, Stadtgründungen, Völkerwanderungen)
- Gewölbekunde (Aberrationen, Gallerte, Höhlen, Höhlenforschung)
- Lokales (Bräuche, Einwohner, Gesetze, Humanoide, Legenden, Persönlichkeiten, Traditionen)
- Natur (Feenwesen, Jahreszeiten und -Jahreszeitenwechsel, monströse Humanoide, Pflanzen, Tiere, Ungeziefer, Wetter)
- Religion (Götter und Göttinnen, heilige Symbole, Kirchentraditionen, mythische Vorgeschichte, Untote)

Wurf: Eine Frage zu einem Studienfeld zu beantworten, hat einen SG von 10 (für sehr leichte Fragen), von 15 (für einfache Fragen) oder von 20 bis 30 (für sehr schwierige Fragen).

In vielen Fällen kannst du Wissen dazu verwenden, Monster und ihre besonderen Kräfte oder verwundbaren Stellen zu identifizieren. Für gewöhnlich beträgt der SG eines solchen Wurfs 10 + dem HG des Monsters. Bei bekannten Monstern

Tabelle 4-7: Schwierigkeitsgrade für Zauberkunde

Aufgabe	SG für Zauberkunde
Einen Zauber identifizieren, der gerade gewirkt wird	15 + Zaubergrad
Einen Zauber aus einem Zauberbuch oder von einer Schriftrolle lernen	15 + Zaubergrad
Einen Zauber aus einem ausgeliehenen Zauberbuch vorbereiten	15 + Zaubergrad
Einen magischen Gegendstand herstellen	je nach Gegenstand
Die Eigenschaften eines magischen Gegenstands mit *Magie entdecken* identifizieren	15 + Zauberstufe des Gegenstands
Eine Schriftrolle entschlüsseln	20 + Zaubergrad

wie z.B. Goblins beträgt der SG 5 + dem HG des Monsters. Bei besonders seltenen Monstern wie der Tarraske beträgt der SG 15 + dem HG des Monsters oder sogar mehr. Bei einem Erfolg erinnerst du dich an eine nützliche Information, die du über das Monster weißt. Pro 5 Punkte, die dein Wurfergebnis den SG übersteigt, erinnerst du dich an eine weitere nützliche Information über das Monster. Viele Wissensfertigkeiten beziehen sich auf besondere Anwendungsgebiete, siehe Tabelle 4-6.

Aktion: Für gewöhnlich keine. In den meisten Fällen ist ein Wurf auf Wissen keine Aktion; entweder man kennt die Antwort, oder man kennt sie nicht.

Erneuter Versuch: Nein. Der Wurf repräsentiert dein Wissen. Über ein Thema ein zweites Mal nachzudenken, lässt dich nichts wissen, was du niemals gelernt hast.

Ungeübt: Ein ungeübter Wurf auf Wissen ist ein Wurf auf Intelligenz, man darf aber keinen Wurf mit einem SG über 10 machen. Diese Einschränkung wird durch den Zugang zu einer umfangreichen Bibliothek, die eine spezielle Fertigkeit abdeckt, aufgehoben. Die Zeit für einen Wurf, bei dem man eine Bibliothek benutzt, steigt allerdings von einer Stunde auf 1W4 Stunden. Besonders ausführliche Bibliotheken können sogar einen Bonus auf Würfe für Wissen verleihen, welche das von ihnen abgedeckte Wissensgebiet betrifft.

Zauberkunde (In; nur geübt)

Du bist in der Kunst des Zauberns geübt, kannst magische Gegenstände herstellen und identifizieren und Zauber erkennen, die gerade gewirkt werden.

Wurf: Zauberkunde kommt immer dann zum Einsatz, wenn dein theoretisches Wissen zum Zauberwirken oder zum Herstellen magischer Gegenstände gefragt ist. Außerdem wird diese Fertigkeit eingesetzt, wenn es darum geht, die Eigenschaften eines magischen Gegenstands in deinem Besitz mit Hilfe von Zaubern wie *Magie entdecken* oder *Identifizieren* herauszufinden. Der SG für einen Wurf auf Zauberkunde hängt ganz davon ab, was du machen willst.

Aktion: Das Identifizieren eines Zaubers, der gerade gewirkt wird, erfordert keine Aktion. Du musst nur in der Lage sein, den gewirkten Zauber zu sehen. Ansonsten gelten dieselben Mali für Entfernung, schlechte Bedingungen und andere Faktoren wie bei der Fertigkeit Wahrnehmung. Um einen Zauber aus einem Zauberbuch zu lernen, musst du 1 Stunde pro Zaubergrad aufwenden (30 Minuten bei einem Zauber des 0. Grads). Bereitest du einen Zauber aus einem ausgeliehenen Zauberbuch vor, musst du dafür keine zusätzliche Zeit aufwenden. Wenn du einen Wurf für Zauberkunde machst, um einen magischen Gegenstand zu erschaffen, ist dieser Wurf Teil des Schöpfungsprozesses. Das Identifizieren der Eigenschaften eines magischen Gegenstands dauert 3 Runden. Du musst den Gegenstand dafür gründlich untersuchen können.

Erneuter Versuch: Würfe, um einen Zauber zu identifizieren, darfst du nicht wiederholen. Gelingt es dir nicht, einen Zauber aus einem Zauberbuch oder von einer Schriftrolle zu lernen, musst du mindestens 1 Woche warten, bevor du es erneut versuchen darfst. Wenn es dir nicht gelingt, einen Zauber aus einem ausgeliehenen Zauberbuch vorzubereiten, kannst du dies erst wieder am nächsten Tag versuchen. Wenn du *Magie entdecken* oder *Identifizieren* einsetzt, um die Eigenschaften eines magischen Gegenstands herauszufinden, kannst du das pro Gegenstand nur einmal pro Tag versuchen. Zusätzliche Versuche enthüllen dir dieselben Ergebnisse.

Speziell: Bist du ein spezialisierter Magier, erhältst du einen Bonus von +2, um Zauber deiner ausgewählten Schule zu lernen, vorzubereiten und zu identifizieren. Geht es hingegen um Zauber deiner entgegengesetzten Schule, erhältst du einen Malus von –5 auf dieselben Handlungen.

Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Zauberkunde, um die Eigenschaften eines magischen Gegenstands zu identifizieren.

Wenn du das Talent Neigung zur Magie besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Zauberkunde (siehe Kapitel 5).

5 Talente

Harsk blickte auf, als er etwas Feuchtes über seinen Kopf spritzen fühlte. Er hatte die riesige Kobra vorher nicht bemerkt, da seine ganze Aufmerksamkeit dem Feind vor ihm galt. Und die heimtückische Schlange hatte sich nahezu lautlos aus den Schatten an ihn herangeschlängelt.

„Ich kümmere mich später um deine Kuscheltiere“, murmelte er und wandte sich wieder dem Rakschasa-Priester zu. Auf diese kurze Entfernung konnte er ihn kaum verfehlen. Er hob seine Armbrust, die mit einem gesegneten Bolzen geladen war und zielte sorgfältig.

„Öffne dein Maul ganz weit, Kätzchen. Onkel Harsk hat einen Leckerbissen für dich!“

Einige Fähigkeiten sind nicht an deine Volks-, Klassenzugehörigkeit oder eine Fertigkeit gebunden – Eigenschaften wie besonders schnelle Reflexe, mit denen du auf Gefahren schneller reagierst, die Fähigkeit, magische Gegenstände zu erschaffen, die Ausbildung darin, kräftige Hiebe mit Nahkampfwaffen auszuteilen, oder die Gabe, auf dich abgefeuerte Pfeile abzulenken. Diese Fähigkeiten werden durch Talente wiedergegeben. Einige Talente sind für bestimmte Charaktere besser geeignet als für andere, viele haben besondere Voraussetzungen, die erfüllt werden müssen, um sie auszuwählen, prinzipiell aber stellen Talente Fähigkeiten außerhalb des üblichen Rahmens des Volks oder der Klasse deines Charakters dar. Viele von ihnen verändern oder verbessern Klassenfähigkeiten oder weichen Beschränkungen einer Klasse auf; wieder andere könnten Boni auf bestimmte Spielwerte gewähren oder dir die Fähigkeit verleihen, Aktionen durchzuführen, die dir sonst verwehrt sind. Durch die Auswahl von Talenten kannst du deinen Charakter ganz nach deinen eigenen Wünschen anpassen.

Voraussetzungen

Für den Erwerb einiger Talente sind gewisse Voraussetzungen zu erfüllen. Dein Charakter muss den angegebenen Attributswert, ein bestimmtes Klassenmerkmal, ein anderes Talent, eine Fertigkeit, einen bestimmten Grund-Angriffsbonus oder eine andere festgelegte Eigenschaft besitzen, um das jeweilige Talent auswählen oder anwenden zu können. Ein Charakter kann ein Talent auf der gleichen Stufe erwerben, ab der er die Voraussetzungen dafür erfüllt.

Wenn ein Charakter die Voraussetzungen für ein Talent nicht mehr erfüllt, kann er das jeweilige Talent nicht mehr anwenden.Wenn er die verlorene Voraussetzung zu einem späteren Zeitpunkt zurückerwirbt, kann er das Talent augenblicklich wieder vollständig nutzen.

Talentarten

Einige Talente sind allgemeiner Natur. Das bedeutet, dass für sie als Gruppe keine besonderen Regeln gelten. Talente zur Erschaffung von Gegenständen ermöglichen es Charakteren, alle Arten von magischen Gegenständen herzustellen. Metamagische Talente ermöglichen es Zauberwirkern wiederum, einen Zauber mit größerer Wirkungskraft als üblich vorzubereiten und zu wirken, wenngleich, als ob der Zauber einen höheren Zaubergrad besäße.

Kampftalente

Jedes als Kampftalent bezeichnete Talent kann von Kämpfern als Bonustalent ausgewählt werden. Aber auch Charaktere anderer Klassen dürfen diese Talente wählen, sofern sie die Voraussetzungen dafür erfüllen.

Kritischer-Treffer-Talente

Kritischer-Treffer-Talente ändern die Folgen eines kritischen Treffers, indem sie dem Opfer eines kritischen Treffers eine weitere Wirkung zufügen. Charaktere ohne das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft können nur die Auswirkungen eines Kritischer-Treffer-Talents bei einem kritischen Treffer anwenden. Charaktere mit mehreren Kritischer-Treffer-Talenten können entscheiden, welches Talent sie nach der Bestätigung des kritischen Treffers anwenden möchten.

Talente zur Erschaffung von Gegenständen

Ein Talent zur Erschaffung von Gegenständen erlaubt es einem Charakter, magische Gegenstände einer bestimmten Art zu erschaffen. Unabhängig von der jeweiligen Gegenstandsart, für die sie gelten, haben die verschiedenen Talente zur Erschaffung von Gegenständen bestimmte gemeinsame Merkmale.

Kosten für die Grundmaterialien: Die Kosten für die Erschaffung eines magischen Gegenstands betragen die Hälfte seines Verkaufspreises.

Um ein Talent zur Erschaffung von Gegenständen zu benutzen, wird außerdem Zugang zu einem Labor oder einer magischen Werkstatt, spezielles Werkzeug usw. benötigt. Für gewöhnlich hat ein Charakter Zugang zu den Dingen, die er benötigt, falls nicht außergewöhnliche Umstände vorliegen.

Zeitaufwand: Der Zeitaufwand für die Erschaffung eines magischen Gegenstands hängt vom jeweiligen Talent und den Kosten des Gegenstands ab.

Kosten des Gegenstands: Mit den Talenten Trank brauen, Zauberstab herstellen, Zauberstecken herstellen und Schriftrolle anfertigen werden Gegenstände erschaffen, die die Wirkung von Zaubern eins zu eins reproduzieren. Die Macht dieser Gegenstände hängt von ihrer Zauberstufe ab. Das heißt, dass ein Zauber, der mit einem solchen Gegenstand gewirkt wird, dieselbe Stärke hat, als wenn er von einem Zauberwirker dieser Stufe gewirkt worden wäre. Der Preis dieser Gegenstände (und damit die Kosten der Grundmaterialien) hängen ebenfalls von der Zauberstufe ab. Diese muss niedrig genug sein, dass der Zauberwirker, der den Gegenstand erschafft, den Zauber auf dieser Stufe wirken kann. Multipliziere die Zauberstufe mit dem Zaubergrad und multipliziere das Ergebnis nochmal mit einer Konstante (wie im folgenden gezeigt), um den endgültigen Preis für den jeweiligen Gegenstand zu bestimmen:

***Schriftrollen*: Grundpreis = Zauberstufe x Zaubergrad x 25 GM.**
***Tränke*: Grundpreis = Zauberstufe x Zaubergrad x 50 GM.**
***Zauberstäbe*: Grundpreis = Zauberstufe x Zaubergrad x 750 GM.**

Zauberstecken: Der Preis für Zauberstecken wird durch komplexere Formeln ermittelt (siehe Kapitel 15, S. 552).

Ein Zauber des 0. Grades wird für diese Berechnungen als Zauber des ½. Grades angesehen.

Zusatzkosten: Bei jedem Trank, jeder Schriftrolle und jedem Zauberstab, der einen Zauber mit einer teuren Materialkomponente speichert, enthält der Preis die entsprechenden Kosten. Bei Tränken und Schriftrollen muss der Erschaffer die Kosten für die Materialkomponenten aufwenden, wenn er den Gegenstand herstellt.

Bei Zauberstäben muss der Hersteller die Kosten für 50 Einheiten der Materialkomponente bezahlen.

Einige Gegenstände verursachen auf ähnliche Weise Zusatzkosten für die Materialkomponenten; diese Zusatzkosten sind in der jeweiligen Gegenstandsbeschreibung nachzulesen.

Fertigkeitswürfe: Für die Erschaffung eines Gegenstandes wird ein erfolgreicher Wurf auf Zauberkunde mit SG 5 + Zauberstufe des Gegenstandes benötigt. Je nach Art des Gegenstandes kann für den Wurf alternativ auch ein mit der Gegenstanderschaffung zusammenhängender Wurf auf Handwerk oder auf Beruf verwendet werden.

Siehe S. 548-550 in Kapitel 15 für weitere Informationen dazu, welche Fertigkeitswürfe für Handwerk und Beruf hier genutzt werden können. Der SG für diese Würfe kann steigen, wenn der Erschaffer sich beeilen muss oder nicht alle Voraussetzungen erfüllt. Bei einem misslungenen Wurf gehen die verwendeten Materialien verloren. Ein Wurf, der um 5 oder mehr Punkte fehlschlägt, resultiert in einem verfluchten Gegenstand. Siehe Kapitel 15 für weitere Details.

Metamagische Talente

Wenn das Wissen eines Zauberwirkers über die Magie zunimmt, kann er lernen, Zauber auf eine gegenüber der Norm leicht abweichende Art zu wirken. Es ist zwar schwieriger, einen Zauber auf diese Art und Weise vorzubereiten und zu wirken, dank der metamagischen Talente aber zumindest möglich. Zauber, die durch ein metamagisches Talent modifiziert werden, belegen einen höheren Zauberplatz. Der Grad des Zaubers selbst wird dadurch aber nicht verändert, der SG für die Rettungswürfe gegen solche Zauber erhöht sich daher ebenfalls nicht. Metamagische Talente beeinflussen keine Zauberähnlichen Fähigkeiten.

Magier und göttliche Zauberwirker: Magier und göttliche Zauberwirker müssen ihre Zauber im Voraus vorbereiten. Während dieser Vorbereitung hat der Charakter die Wahl, welche Zauber er mit metamagischen Talenten modifiziert vorbereiten möchte (und legt damit fest, welche Zauber den Zauberplatz eines höheren Zaubergrads belegen).

Hexenmeister und Barden: Hexenmeister und Barden wählen ihre Zauber in dem Moment, in dem sie sie wirken und haben zu genau diesem Zeitpunkt auch die Wahl, ob sie ihre metamagischen Talente zur Verbesserung des jeweiligen Zaubers einsetzen. Wie bei anderen Zauberwirkern auch belegt ein verbesserter Zauber allerdings den Zauberplatz eines höheren Zaubergrades. Da Hexenmeister und Barden metamagische Zauber nicht vorbereiten, müssen sie ihre metamagischen Talente spontan einsetzen. Deswegen dauert das Wirken eines metamagischen Zaubers (ein durch ein metamagisches Talent verbesserter Zauber) für diese Charakterklassen länger als das eines regulären Zaubers. Beträgt der normale Zeitaufwand für das Wirken eines Zaubers eine Standard-Aktion, erhöht er sich beim Wirken der metamagischen Version dieses Zaubers für Hexenmeister und Barden auf eine Volle Aktion. (Das ist nicht dasselbe wie ein Zeitaufwand von einer Runde.) Die einzige Ausnahme sind Zauber, die mit dem metamagischen Talent Schnell zaubern modifiziert werden und mit diesem Talent wie der normale Zauber gewirkt werden können.

Bei Zaubern mit einem höheren Zeitaufwand erhöht sich dieser um eine zusätzliche Volle Aktion.

Spontanes Zaubern und metamagische Talente: Ein Kleriker, der einen *Wunden-heilen-* oder *Wunden-verursachen-*Zauber spontan einsetzt oder ein Druide, der spontan *Verbündeten der Natur herbeizaubern* wirkt, kann diesen Zauber alternativ in einer metamagischen Version wirken. Auch in diesem Fall verlängert sich der Zeitaufwand. Einen metamagischen Zauber spontan zu wirken, dessen Zeitaufwand eine Standard-Aktion beträgt, erhöht den Zeitaufwand auf eine Volle Aktion; bei Zaubern mit einem höheren Zeitaufwand erhöht sich dieser noch um eine zusätzliche Volle Aktion. Ausnahmen sind wiederum Zauber, die mit dem Talent Schnell Zaubern modifiziert wurden, die bei Einsatz dieses Talents als Schnelle Aktion gewirkt werden können.

Auswirkungen metamagischer Talente auf einen Zauber: Die Funktionsweise eines metamagischen Zaubers basiert in jeder Hinsicht auf seinem ursprünglichen Zaubergrad, auch wenn er als Zauber eines höheren Grades vorbereitet und gewirkt wird. Rettungswürfe gegen den Zauber werden nicht verändert, außer wenn es die Talentbeschreibung verlangt.

Änderungen durch diese Talente betreffen ausschließlich Zauber, die direkt von dem Anwender des Talents gewirkt werden. Zauberwirker können metamagische Talente also nicht dazu verwenden, um mit einem Zauberstab, von einer Schriftrolle oder mit einem anderen Gegenstand gewirkte Zauber zu modifizieren.

Metamagische Talente, die Bestandteile eines Zaubers außer Kraft setzen, verhindern nicht Gelegenheitsangriffe, die durch das Wirken des Zaubers provoziert werden, während der Zauberwirker bedroht ist. Einen Zauber zu wirken, der mit dem Talent Schnelles Zaubern modifiziert wurde, provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

Metamagische Talente können nicht auf jeden Zauber angewendet werden. Die Talentbeschreibungen enthalten Informationen darüber, welche Zauber mit dem bestimmten Talenten nicht modifiziert werden können.

Anwendung mehrerer metamagischer Talente auf einen Zauber: Ein Zauberwirker kann mehrere metamagische Talente auf einen Zauber anwenden. Die dadurch verursachte Erhöhung des Zaubergrads ist kumulativ. Das gleiche metamagisches Talent kann nicht öfter als einmal auf einen Zauber angewandt werden.

Magische Gegenstände und metamagische Zauber: Mit dem richtigen Talent zur Erschaffung von Gegenständen kann die metamagische Version eines Zaubers in einer Schriftrolle, einem Trank oder einem Zauberstab gespeichert werden. Die Begrenzungen des Zaubergrades für Tränke und Zauberstäbe gelten auch für den höheren Zaubergrad des durch das metamagische Talent modifizierten Zaubers. Um einen Gegenstand zu aktivieren, der die metamagische Version eines Zaubers speichert, braucht der Charakter nicht das jeweilige metamagische Talent zu besitzen.

Gegenzauber für metamagische Zauber: Ob ein Zauber mit einem metamagischen Talent modifiziert wurde, hat keine Auswirkung auf seine Anfälligkeit gegenüber Gegenzaubern oder seine Verwendbarkeit als Gegenzauber gegen einen anderen Zauber (siehe Kapitel 9).

Talentbeschreibungen

Talente werden auf den folgenden Seiten in Tabelle 5–1 aufgelistet. Beachte, dass die Voraussetzungen und Vorteile der Talente aus Platzgründen abgekürzt sind. In den Talentbeschreibungen sind die vollständigen Details der Talente zu finden.

Das folgende Format wird für alle Talentbeschreibungen verwendet.

Name des Talents [Talentart]: Der Talentname zeigt auch an, um welche Talentart es sich handelt. Im Anschluss folgt eine einfache Beschreibung der Wirkung des Talents.

Voraussetzung: Dieser Eintrag gibt an, welche Voraussetzungen für die Wahl eines Talents nötig sind, sei es ein minimaler Attributswert, ein oder mehrere andere Talente, ein Mindest-Grund-Angriffsbonus, eine Mindestzahl von Rängen in einer oder mehreren Fertigkeiten oder alles andere, das als Voraussetzung für den Erwerb des Talents erforderlich ist. Gibt es für ein Talent keine Voraussetzungen, fehlt dieser Eintrag. Ein Talent kann mehr als eine Voraussetzung besitzen.

Vorteil: Wozu das Talent den Charakter befähigt. Die Vorteile eines Talents sind bei mehrfacher Wahl des Talents nur dann kumulativ, wenn dies in der Beschreibung explizit angegeben wird.

Normal: Welchen Beschränkungen ein Charakter ohne dieses Talent unterliegt. Wenn der Nichtbesitz des Talents keinen besonderen Nachteil bedeutet, fehlt dieser Eintrag.

Speziell: Zusätzliche ungewöhnliche Informationen über das Talent.

Abhärtung

Du besitzt eine verbesserte physische Ausdauer.

Vorteil: Du erhältst 3 Trefferpunkte sowie einen Trefferpunkt für jeden Trefferwürfel über 3.

Wenn du mehr als 3 Trefferwürfel besitzt, so erhältst du

Tabelle 5-1: Talente

Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Abhärtung	—	+3 TP, zusätzlich +1 pro TW ab dem 4. TW
Akrobat	—	Bonus von +2 auf Würfe für Akrobatik und Fliegen
Anführen	Charakterstufe 7+	Gefolgsleute und Anhänger gewinnen
Arkaner Schlag	Fähigkeit, arkane Zauber zu wirken	Schaden +1, Waffen werden als magisch behandelt
Arkanes Rüstungstraining*	Umgang mit Rüstungen (leicht), Zauberstufe 3	Reduziert Chance eines arkanen Zauberpatzers um 10%
Arkane Rüstungsmeisterschaft*	Arkanes Rüstungstraining, Umgang mit Rüstungen (mittelschwere), Zauberstufe 7	Reduziert Chance eines arkanen Zauberpatzers um 20%
Athlet	—	Bonus von +2 auf Würfe für Klettern und Schwimmen
Ausdauer	—	Bonus von +4 auf Würfe, um nichttödlichen Schaden zu vermeiden
Unverwüstlich	Ausdauer	Automatische Stabilisierung und unter 0 TP bei Bewusstsein bleiben
Ausfallschritt	GAB +6	Rüstungsmalus von –2 in Kauf nehmen, um mit Reichweite anzugreifen
Ausweichen*	GE 13	Ausweichbonus +1 auf RK
Beweglichkeit*	Ausweichen	RK +4 gegen Gelegenheitsangriffe während einer Bewegung
Tänzelnder Angriff*	Beweglichkeit, GAB +4	Bewegung vor und nach Nahkampfangriff
Schnell wie der Wind*	Ausweichen, GE 15, GAB +6	20 % Tarnung während einer Bewegung
Schnell wie der Blitz*	GE 17, Schnell wie der Wind, GAB +11	50 % Tarnung während einer doppelten Bewegung
Behände Bewegung	GE 13	1,50 m schwierigen Geländes beim Bewegen ignorieren
Geschmeidige Bewegung	GE 15, Behände Bewegung	6 m schwierigen Geländes beim Bewegen ignorieren
Beredsamkeit	—	Bonus von +2 auf Würfe für Diplomatie und Einschüchtern
Berittener Kampf*	1 Rang in Reiten	Angriffe auf das Reittier können mit Wurf auf Reiten vermieden werden
Angriff im Vorbeireiten*	Berittener Kampf	Bewegung vor und nach einem berittenen Sturmangriff
Beherzter Sturmangriff*	Angriff im Vorbeireiten	Doppelter Schaden bei berittenem Sturmangriff
Berittener Fernkampf*	Berittener Kampf	Halbierter Malus bei Fernkampfangriffen im Reiten
Entsatteln	Verbesserter Ansturm, Berittener Kampf	Hebe Gegner aus dem Sattel
Niederreiten*	Berittener Kampf	Berittenes Überrennen
Blind kämpfen*	—	Erneutes Auswürfeln der Fehlschlagchance bei Tarnung
Blitzschnelle Reflexe	—	Bonus von +2 auf Reflexwürfe
Verbesserte Blitzschnelle Reflexe	Blitzschnelle Reflexe	Einmal täglich einen Reflexwurf wiederholen
Defensive Kampfweise*	IN 13	Wandle Angriffsbonus in Rüstungsbonus um
Verbessertes Entwaffnen*	Defensive Kampfweise	Bonus von +2 auf Entwaffnen, kein Gelegenheitsangriff
Mächtiges Entwaffnen*	Verbessertes Entwaffnen, GAB +6	Entwaffnete Waffen werden vom Gegner weggeschleudert
Verbesserte Finte*	Defensive Kampfweise	Finte als Bewegungs-Aktion
Mächtige Finte*	Verbesserte Finte, GAB +6	Gegner, bei denen Finte angewandt wird, verlieren ihren GE-Bonus für 1 Runde
Verbessertes Zu-Fall-bringen*	Defensive Kampfweise	Bonus von +2 auf Zu-Fall-bringen, kein Gelegenheitsangriff
Mächtiges Zu-Fall-bringen*	Verbessertes Zu-Fall-bringen, GAB +6	Von dir zu Fall gebrachte Gegner provozieren Gelegenheitsangriff
Wirbelwindangriff*	GE 13, Defensive Kampfweise, Tänzelnder Angriff, GAB +4	Ein Nahkampfangriff gegen alle Feinde in Reichweite
Defensives Kampftraining*	—	Verwende deine TW als GAB für KMV
Dranbleiben*	GAB +1	1,50 m-Schritt als Augenblickliche Aktion
Durchschlagende Zauber	—	Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, um Zauberresistenz zu überwinden
Mächtige Durchschlagende Zauber	Durchschlagende Zauber	Weiterer Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, um Zauberresistenz zu überwinden
Einschüchternde Kraft*	—	ST wird zusätzlich zu CH auf Einschüchtern addiert
Eiserner Wille	—	Bonus von +2 auf Willensrettungswürfe
Verbesserter Eiserner Wille	Eiserner Wille	Einmal täglich einen Willenswurf wiederholen
Element fokussieren	Klassenfähigkeit Energie fokussieren	Energie fokussieren kann Elementarwesen verletzen oder heilen
Fertigkeitsfokus	—	Bonus von +3 auf eine Fertigkeit (+6 ab 10 Rängen)
Flinke Manöver	—	Addiere deinen GE-Bonus bei der Berechnung deines KMB
Fokussiertes Niederstrecken *	Klassenfähigkeit Energie fokussieren	Energie durch deinen Angriff fokussieren

Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Gegenschlag*	GAB +11	Gegner attackieren, während sie mit Reichweite angreifen
Geschickte Hände	—	Bonus von +2 auf Würfe für Mechanismus ausschalten und Fingerfertigkeit
Gesinnung fokussieren	Klassenfähigkeit Energie fokussieren	Energie fokussieren kann Externare heilen oder verletzen
Gezieltes Fokussieren	CH 13, Klassenfähigkeit Energie fokussieren	Wählen, wen man mit Energie fokussieren betreffen möchte
Große Zähigkeit	—	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
Verbesserte Große Zähigkeit	Große Zähigkeit	Einmal täglich einen Zähigkeitswurf wiederholen
Heftiger Angriff*	ST 13, GAB +1	Angriffsbonus im Nahkampf gegen Schaden tauschen
Doppelschlag*	Heftiger Angriff	Zusatzangriff nach einem erfolgreichem ersten Angriff
Rundumschlag*	Doppelschlag, GAB +4	Zusatzangriff nach jedem erfolgreichen Angriff
Verbesserter Ansturm*	Heftiger Angriff	Bonus von +2 auf Ansturm, kein Gelegenheitsangriff
Mächtiger Ansturm*	Verbesserter Ansturm, GAB +6	Ziele eines Sturmangriffs provozieren Gelegenheitsangriff
Verbessertes Gegenstand zerschmettern*	Heftiger Angriff	Bonus von +2 auf Gegenstand zerschmettern, kein Gelegenheitsangriff
Mächtiges Gegenstand zerschmettern*	Verbessertes Gegenstand zerschmettern, GAB +6	Schaden aus Gegenstand zerschmettern wird auf Gegner übertragen
Verbessertes Überrennen*	Heftiger Angriff	Bonus von +2 auf Überrennen, kein Gelegenheitsangriff
Mächtiges Überrennen*	Verbessertes Überrennen, GAB +6	Überrannte Gegner provozieren Gelegenheitsangriff
Im Kampf zaubern*	—	Bonus von +4 auf Konzentrationswürfe, wenn du defensiv zaubern möchtest
In Tiergestalt zaubern	WE 13, Klassenfähigkeit Tiergestalt	In Tiergestalt Zauber wirken
Improvisierter Fernkampf*	—	Keine Abzüge auf improvisierte Fernkampfwaffen
Improvisierter Nahkampf*	—	Kein Malus im Kampf mit improvisierten Nahkampfwaffen
Kampf mit zwei Waffen*	GE 15	Mali beim Kampf mit zwei Waffen um +2 reduziert
Doppelschnitt*	Kampf mit zwei Waffen	Voller Stärkebonus auf Schaden mit Zweithandwaffe
Zerreißen mit zwei Waffen*	Doppelschnitt, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, GAB +11	Zerreißender Angriff auf Gegner mit zwei Waffen
Verbesserter Kampf mit zwei Waffen*	GE 17, Kampf mit zwei Waffen, GAB +6	Zusätzlicher Angriff mit Zweithand
Mächtiger Kampf mit zwei Waffen*	GE 19, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, GAB +11	Ein dritter Angriff mit Zweithand
Verteidigung mit zwei Waffen*	Kampf mit zwei Waffen	Schildbonus +1 beim Kampf mit zwei Waffen
Kampfreflexe*	—	Zusätzliche Gelegenheitsangriffe
Kein Vorbeikommen*	Kampfreflexe	Hindere Feinde daran, an dir vorbeizukommen
Kernschuss*	—	Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Ziele im Umkreis von 9 m
Aus vollem Lauf schießen*	GE 13, Beweglichkeit, Kernschuss, GAB +4	Fernkampfangriff zu jedem Zeitpunkt während einer Bewegung möglich
Fernschuss*	Kernschuss	Entfernungsmali werden halbiert
Präzisionsschuss*	Kernschuss	Kein Malus für Schuss in Nahkampf
Verbesserter Präzisionsschuss*	GE 19, Präzisionsschuss, GAB +11	Weniger als 100% Deckung/ Tarnung bei Fernkampfangriffen ignorieren
Punktgenaues Zielen*	Verbesserter Präzisionsschuss, GAB +16	Kein Rüstungs- oder Schildbonus gegen einen Fernkampfangriff
Schnelles Schießen*	GE 13, Kernschuss	Ein zusätzlicher Fernkampfangriff
Mehrfachschuss*	GE 17, Schnelles Schießen, GAB + 6	Zwei Pfeile gleichzeitig abschießen
Konzentrierter Schlag*	GAB +6	Doppelter Schaden mit einem einzelnen Angriff
Verbesserter Konzentrierter Schlag*	Konzentrierter Schlag, GAB +11	Dreifacher Schaden mit einem einzelnen Angriff
Mächtiger Konzentrierter Schlag*	Verbesserter Konzentrierter Schlag, GAB +16	Vierfacher Schaden mit einem einzelnen Angriff
Kritischer-Treffer-Fokus	GAB +9	Bonus +4 zur Bestätigung von kritischen Treffern
Kritischer-Treffer-Meisterschaft	Kritischer-Treffer-Fokus, zwei beliebige Kritischer-Treffer-Talente, KÄM 14	Wende bei kritischem Treffer zwei Effekte an
Kritischer Treffer (blind)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +15	Ziel ist blind bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (blutend)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +11	Ziel erleidet 2W6 Schaden durch Blutung bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (erschöpft)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +13	Ziel ist erschöpft bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (entkräftet)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +15 Kritischer Treffer (erschöpft)	Ziel ist entkräftet bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (kränkelnd)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +11	Ziel ist „kränkelnd“ bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (taub)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +13	Ziel ist taub bei kritischem Treffer
Kritischer Treffer (wankend)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +13	Ziel ist „wankend“ bei kritischem Treffer

Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Kritischer Treffer (betäubt)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +17 Kritischer Treffer (wankend)	Ziel ist betäubt bei kritischem Treffer
Leichtfüßigkeit	—	Grundgeschwindigkeit erhöht sich um 1,5 Meter
Materialkomponentenlos zaubern	—	Ohne Materialkomponenten zaubern
Meister der Waffenimprovisation	Improvisierter Nahkampf oder Improvisierter Fernkampf, GAB +8	Improvisierte Waffe in tödliche Waffe verwandeln
Meisterhandwerker	5 Ränge in Handwerks- oder Berufsfertigkeit	Als Nicht-Zauberwirker magische Gegenstände erschaffen
Neigung zur Magie	—	Bonus von +2 auf Würfe für Zauberkunde und Magischen Gegenstand benutzen
Rennen	—	Mit fünffacher Bewegungsrate rennen
Schnelle Waffenbereitschaft*	GAB +1	Waffe ziehen als Freie Aktion
Schnelles Nachladen*	Umgang mit Waffen (Armbrust)	Armbrust schnell nachladen
Selbsterhaltung	—	Bonus von +2 auf Heilkunde und Überlebenskunst
Täuscher	—	Bonus von +2 auf Würfe für Bluffen und Verkleiden
Tödliche Zielgenauigkeit*	GE 13, GAB +1	Wandle Angriffsbonus für Fernkampf in Schaden um
Umgang mit einfachen Waffen	—	Keine Abzüge auf Angriffe mit einfachen Waffen
Umgang mit exotischen Waffen*	GAB +1	Keine Abzüge bei Angriffen mit exotischen Waffen
Umgang mit Kriegswaffen	—	Keine Abzüge bei Angriffen mit Kriegswaffen
Umgang mit Rüstungen (leichte)	—	Kein Malus auf Angriffswürfe, wenn du eine leichte Rüstung trägst
Umgang mit Rüstungen (mittelschwere)	Umgang mit Rüstungen (leicht)	Kein Malus auf Angriffswürfe, wenn du eine mittelschwere Rüstung trägst
Umgang mit Rüstungen (schwere)	Umgang mit Rüstungen (mittelschwere)	Kein Malus auf Angriffswürfe, wenn du eine schwere Rüstung trägst
Umgang mit Schilden	—	Keine Abzüge auf Angriffswürfe, wenn du einen Schild benutzt
Schildfokus*	Umgang mit Schilden, GAB +1	RK-Bonus von +1 bei Verwendung eines Schildes
Mächtiger Schildfokus*	Schildfokus, KÄM 8	Weiterer RK-Bonus von +1 bei Verwendung eines Schildes
Umgang mit Turmschilden*	Umgang mit Schilden	Kein Abzug auf Angriffswürfe beim Einsatz eines Turmschilds
Verbesserter Schildstoß*	Umgang mit Schilden	Beim Schildstoß den Schildbonus behalten
Schildhieb*	Verbesserter Schildstoß, Kampf-mit-zwei-Waffen, GAB +6	Ansturm bei gleichzeitigem Schildstoß
Schildmeister*	Schildhieb, GAB +11	Kein Abzug für den Kampf mit zwei Waffen beim Einsatz eines Schilds
Untote befehligen	Klassenfähigkeit negative Energie fokussieren	Energie fokussieren kann zum Kontrollieren Untoter verwendet werden
Untote vertreiben	Klassenfähigkeit positive Energie fokussieren	Energie fokussieren kann eingesetzt werden, um Untote zu vertreiben
Verbesserte Initiative*	—	Bonus von +4 auf Initiativewürfe
Verbesserter Gegenzauber	—	Jeder Zauber der gleichen Schule der Magie ist als Gegenzauber geeignet
Verbesserter Kritischer Treffer*	Umgang mit Waffe, GAB +8	verdoppelt die Bedrohungschance einer Waffe
Verbesserter Vertrauter	Kann Vertrauten erwerben, siehe Talent	Einen mächtigeren Vertrauten erhalten
Verbesserter Waffenloser Schlag*	—	Immer als bewaffnet gelten
Betäubender Schlag*	GE 13, WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +8	Gegner mit waffenlosem Schlag betäuben
Geschosse abwehren*	GE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag	Einen Fernkampfangriff pro Runde abwehren
Geschosse fangen*	GE 15, Geschosse abwehren	Einmal pro Runde Geschoss eines abgewehrten Fernkampfangriffs fangen
Skorpionstachel*	Verbesserter Waffenloser Schlag	Geschwindigkeit des Gegners auf 1,5 m verlangsamen
Gorgonenfaust*	Skorpionstachel, GAB +6	Verlangsamten Gegner ins Wanken bringen
Medusenzorn*	Gorgonenfaust, GAB +11	Zwei zusätzliche Angriffe gegen beeinträchtigten Gegner
Verbesserter Ringkampf	GE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag	Bonus von +2 auf Ringkampfversuche, kein Gelegenheitsangriff
Mächtiger Ringkampf	Verbesserter Ringkampf, GAB +6	Halte Ringkampf als Bewegungs-Aktion aufrecht
Verbessertes Fokussieren	Klassenfähigkeit Energie fokussieren	Bonus von +2 auf SG für Energie fokussieren
Verbundenheit mit Tieren	—	Bonus von +2 auf Würfe für Mit Tieren umgehen und Reiten
Verstärkte Herbeizauberung	Zauberfokus (Beschwörung)	Beschworene Kreaturen erhalten Bonus von +4 auf ST und KO
Verstohlenheit	—	Bonus von +2 auf Würfe für Entfesselungskunst und Heimlichkeit

Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Wachsamkeit	—	Bonus von +2 auf Würfe für Wahrnehmung und Motiv Erkennen
Waffenfinesse*	—	GE-Modifikator anstelle von ST-Modifikator bei Angriffswürfen mit leichter Waffe
Waffenfokus*	Umgang mit Waffen, GAB +1	Angriffsbonus von +1 für gewählte Waffe
Bedrohliche Darbietung*	Waffenfokus	Alle Feinde im Umkreis von 9 m zu demoralisieren
Verteidigung zerschlagen*	Bedrohliche Darbietung, GAB +6	Eingeschüchterte Feinde stehen auf dem falschen Fuß
Tödlicher Hieb*	Bedrohliche Darbietung, GAB +11 Mächtiger Waffenfokus, Verteidigung zerschlagen	Doppelter Schaden + Blutung (1 KO)
Durchschlagender Hieb*	Waffenfokus, KÄM 12	Angriffe ignorieren 5 Punkte Schadensreduzierung
Mächtiger Durchschlagender Hieb*	Durchschlagender Hieb, KÄM 16	Angriffe ignorieren 10 Punkte Schadensreduzierung
Mächtiger Waffenfokus*	Waffenfokus, KÄM 8	Weiterer Angriffsbonus von +1 für gewählte Waffe
Waffenspezialisierung*	Waffenfokus, KÄM 4	Schadensbonus von +2 für gewählte Waffe
Mächtige Waffenspezialisierung*	Waffenspezialisierung, KÄM 12	Weiterer Schadensbonus von +2 für gewählter Waffe
Zauberfokus	—	Bonus von +1 auf SG der Rettungswürfe gegen eine Zauberschule
Mächtiger Zauberfokus	Zauberfokus	Weiterer Bonus von +1 auf SG der Rettungswürfe gegen eine Zauberschule
Zaubermeisterschaft	MAG 1	Einige Zauber ohne Zauberbuch vorbereiten
Zauberstörer	KÄM 6	Erhöht den SG darauf, in deiner Nähe zu zaubern
Zauberbrecher	Zauberstörer, KÄM 10	Feinde ermöglichen Gelegenheitsangriffe, wenn ihre Zauber scheitern
Zusätzliche Gnade	Klassenfähigkeit Gnade	Handauflegen wird um eine zusätzliche Gnade verstärkt
Zusätzlicher Bardenauftritt	Klassenfähigkeit Bardenauftritt	Bardisches Auftreten für 6 weitere Runden pro Tag verwenden
Zusätzlicher Kampfrausch	Klassenfähigkeit Kampfrausch	Kampfrausch für 6 weitere Runden pro Tag verwenden
Zusätzliches Fokussieren	Klassenfähigkeit Energie fokussieren	Energie fokussieren kann zweimal zusätzlich pro Tag eingesetzt werden
Zusätzliches Handauflegen	Klassenfähigkeit Handauflegen	Handauflegen kann zweimal zusätzlich pro Tag eingesetzt werden
Zusätzliches Ki	Klassenfähigkeit Ki-Vorrat	Erhöhung des Ki-Vorrat um 2 Punkte

Talent zur Erschaffung von Gegenständen	Voraussetzungen	Vorteile
Magische Waffen und Rüstungen herstellen	Zauberstufe 5	Magische Rüstungen, Schilde und Waffen herstellen
Ring schmieden	Zauberstufe 7	Magische Ringe herstellen
Schriftrolle anfertigen	Zauberstufe 1	Magische Schriftrollen herstellen
Trank brauen	Zauberstufe 3	Magische Tränke brauen
Wundersamen Gegenstand herstellen	Zauberstufe 3	Wundersame Gegenstände herstellen
Zauberstab herstellen	Zauberstufe 5	Zauberstäbe herstellen
Zauberstecken herstellen	Zauberstufe 11	Zauberstecken herstellen
Zauberzepter herstellen	Zauberstufe 9	Zauberzepter herstellen

Metamagische Talente	Voraussetzungen	Vorteile
Gestenlos zaubern	—	Zauber ohne Gestenkomponente wirken
Lautlos zaubern	—	Zauber ohne verbale Komponente wirken
Schnell zaubern	—	Zauber als Schnelle Aktion wirken
Zauber ausdehnen	—	Verdoppelt Zauberdauer
Zauber verstärken	—	Erhöht variable Werte von Zaubern um 50 %
Zauberbereich erweitern	—	Verdoppelt Zauberbereich
Zaubereffekt maximieren	—	Maximiert variable Werte von Zaubern
Zaubergrad erhöhen	—	Zauber wird als Zauber höheren Grades behandelt
Zauberreichweite erhöhen	—	Verdoppelt Zauberreichweite

* Dieses Talent ist ein Kampftalent und kann von Kämpfern als Bonustalent ausgewählt werden.

einen Trefferpunkt für jeden neuen Trefferwürfel (wie z.B. bei einem Stufenaufstieg)

Akrobat

Du bist geschickt darin zu hechten, zu springen und zu fliegen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Fliegen. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

Anführen

Du gewinnst Anhänger für deine Sache und einen Begleiter, der mit dir auf Abenteuer auszieht.

Voraussetzung: Charakter-Erfahrungsstufe 7

Vorteil: Dieses Talent ermöglicht es dir, einen treuen Gefolgsmann und eine Anzahl ergebener Anhänger zu gewinnen, die dich unterstützten. Ein Gefolgsmann ist gewöhnlich ein NSC mit Klassenstufen, während Anhänger niedrigstufigere NSCs sind. Tabelle 5-2 listet auf, einen Gefolgsmann welcher Stufe und wieviele Anhänger du anwerben kannst.

Modifikatoren für das Talent Anführen: Dein Wert in Anführen wird durch mehrere Faktoren beeinflusst und kann daher vom Grundwert (Stufe des Charakters + CH-Modifikator) abweichen. Dein Ruf (vom Standpunkt des Gefolgsmanns oder der Anhänger aus, den du für dich zu gewinnen versuchst) kann deinen Wert in Anführen erhöhen oder senken.

Ruf als Anführer	Modifikator
gilt als legendärer Anführer	+2
gilt als fair und gerecht	+1
verfügt über besondere Kräfte	+1
gilt als gescheitert	–1
gilt als unnahbar	–1
gilt als grausam	–2

Wenn du einen Gefolgsmann für dich zu gewinnen suchst, können auch andere Modifikatoren in Betracht kommen:

Der Anführer...	Modifikator
hat einen Vertrauten, ein besonderes Reittier oder einen Tiergefährten	–2
rekrutiert einen Gefolgsmann einer anderen Gesinnung	–1
verschuldete den Tod eines Gefolgsmanns	–2*

*Wert erhöht sich mit jedem getöteten Gefolgsmann.

Anhänger besitzen andere Prioritäten als Gefolgsleute. Wenn du einen neuen Anhänger zu gewinnen versuchst, gelten die folgenden Modifikatoren, sofern sie anwendbar sind.

Der Anführer...	Modifikator
hat eine Festung, Operationsbasis, ein Gildehaus oder ähnliches	+2
zieht ständig von einem Ort zum anderen	–1
verschuldete den Tod anderer Anhänger	–1

Wert in Anführen: Dein Grundwert in Anführen entspricht deiner Stufe + deinem CH-Modifikator. Um auch negative CH-Modifikatoren abbilden zu können, lässt die Tabelle auch sehr niedrige Werte in Anführen zu. Du musst aber in jedem Fall mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um das Talent Anführen wählen zu können. Äußere Faktoren können, wie oben dargestellt, deinen Wert in Anführen beeinflussen.

Tabelle 5-2: Anführen

Wert in Anführen	Stufe der Gefolgsleute	Anzahl der Anhänger pro Stufe 1	2	3	4	5	6
1 oder weniger	—	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—	—
4	3	—	—	—	—	—	—
5	3	—	—	—	—	—	—
6	4	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	—	—	—	—
8	5	—	—	—	—	—	—
9	6	—	—	—	—	—	—
10	7	5	—	—	—	—	—
11	7	6	—	—	—	—	—
12	8	8	—	—	—	—	—
13	9	10	1	—	—	—	—
14	10	15	1	—	—	—	—
15	10	20	2	1	—	—	—
16	11	25	2	1	—	—	—
17	12	30	3	1	1	—	—
18	12	35	3	1	1	—	—
19	13	40	4	2	1	1	—
20	14	50	5	3	2	1	—
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25 oder höher	17	135	13	7	4	2	2

Stufe der Gefolgsleute: Du kannst einen Gefolgsmann für dich gewinnen, der maximal diese Stufe besitzt. Unabhängig von deinem Wert in Anführen kannst du nur Gefolgsleute für dich gewinnen, deren Stufe mindestens zwei Stufen unter der deinen liegt. Der Gefolgsmann sollte mit seiner Stufe angemessener Ausrüstung ausgestattet sein (vergleiche Kapitel 14). Ein Gefolgsmann darf jedem beliebigen Volk bzw. jeder beliebigen Klasse angehören. Die Gesinnung des Gefolgsmann darf weder auf der Rechtschaffen-Chaos-Achse noch auf der Gut-Böse-Achse entgegengesetzt zu deiner Gesinnung sein. Wenn du einen Gefolgsmann rekrutierst, der nicht deine Gesinnung besitzt, erhältst du einen Malus von –1 auf deinen Wert in Anführen.

Ein Gefolgsmann gilt nicht als Gruppenmitglied, wenn die EP der Gruppe berechnet werden.

Teile stattdessen die Erfahrungsstufe des Gefolgsmanns durch deine eigene Stufe.

Multipliziere dieses Ergebnis mit der Gesamtsumme an EP, die du erhalten hast und addiere das Ergebnis zu den EP des Gefolgsmanns.

Sobald ein Gefolgsmann genug EP erhalten hat, um auf eine Erfahrungsstufe aufzusteigen, die eine Stufe unter deiner liegt, steigt der Gefolgsmann nicht auf die neue Stufe auf. Die Gesamtsumme seiner EP beträgt stattdessen eins weniger als die für den Stufenaufstieg notwendige Menge.

Anzahl der Anhänger nach Stufe: Du kannst maximal die angegebene Anzahl von Anhängern jeder Stufe anführen.

Anhänger verhalten sich ähnlich wie Gefolgsleute, bei ihnen handelt es sich aber für gewöhnlich um niedrigstufige NSC. Da sie meistens mindestens fünf Stufen hinter deiner Stufe zurückliegen, sind sie nur selten effektiv im Kampf einsetzbar.

Anhänger gewinnen keine Erfahrung und daher auch keine Erfahrungsstufen. Wenn du allerdings eine neue Erfahrungsstufe erreichst, kannst du anhand der Tabelle bestimmen, ob deine Anhängerschaft gewachsen ist, wobei einige der neuen Anhänger eine höhere Erfahrungsstufe als die vorhandenen besitzen können. Verwende die Tabelle nicht, um mögliche Stufenanstiege deines Gefolgsmanns zu ermitteln, da Gefolgsleute selbständig an Erfahrung gewinnen.

Angriff im Vorbeireiten [Kampf]

Während du auf einem Reittier angreifst, kannst du dich bewegen, einen Feind schlagen und dich dann weiterbewegen.

Voraussetzungen: 1 Rang in Reiten, Berittener Kampf

Vorteil: Wenn du auf einem Reittier sitzend einen Sturmangriff ausführst, kannst du dich wie bei einem normalen Sturmangriff bewegen und angreifen, danach kannst du dich aber in Richtung deines Sturmangriffs weiterbewegen. Die Gesamtbewegung dieser Runde darf deine doppelte Bewegungsrate nicht übersteigen. Weder du noch dein Reittier provozieren einen Gelegenheitsangriff durch den von dir angegriffenen Gegner.

Arkane Rüstungsmeisterschaft [Kampf]

Du hast die Fähigkeit gemeistert, in Rüstung Zauber zu wirken.

Voraussetzungen: Arkanes Rüstungstraining, Umgang mit Rüstungen (mittelschwere), Zauberstufe 7

Vorteil: Mit einer Schnellen Aktion verringerst du das Risiko, aufgrund der von dir getragenen Rüstungen einen arkanen Zauberpatzer zu begehen, um 20 % für alle Zauber, die du in derselben Runde wirkst. Dieser Bonus ersetzt (ist also nicht kumulativ) den Bonus, den dir das Talent Arkanes Rüstungstraining gewährt.

Arkaner Schlag [Kampf]

Du nutzt deine arkane Macht, um deine Waffen mit magischer Energie anzureichern.

Voraussetzung: Fähigkeit, arkane Zauber zu wirken

Vorteil: Mit einer Schnellen Aktion kannst du deinen Waffen einen Bruchteil deiner magischen Macht einflößen. Eine Runde lang erhöht sich der Schaden deiner Waffen um +1. Außerdem werden deine Waffen in Bezug auf die Überwindung von Schadensreduzierung als magisch behandelt. Der Bonus steigt für je fünf Zauberstufen um +1 bis auf ein Maximum von +5 auf der 20. Stufe.

Arkanes Rüstungstraining [Kampf]

Du hast gelernt, in Rüstung Zauber zu wirken.

Voraussetzungen: Umgang mit Rüstungen (leicht), Zauberstufe 3

Vorteil: Mit einer Schnellen Aktion reduzierst du das Risiko, aufgrund der von dir getragenen Rüstungen einen arkanen Zauberpatzer zu begehen, um 10 % für alle Zauber, die du in derselben Runde wirkst.

Athlet

Du verfügst über angeborerenes sportliches Können.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Klettern und Schwimmen. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

Aus vollem Lauf schießen [Kampf]

Du kannst dich bewegen, eine Fernkampfwaffe abfeuern, und danach weiterbewegen, bevor dein Gegner eine Chance zur Reaktion hat.

Voraussetzungen: GE 13, Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuss, Grund-Angriffsbonus +4

Vorteil: Du kannst dich mit einer Vollen Aktion mit deiner Bewegungsrate bewegen und zu einem beliebigen Zeitpunkt während deiner Bewegung einen einzelnen Fernkampfangriff ausführen.

Normal: Du kannst dich nicht vor und nach einem Angriff bewegen.

Ausdauer

Schwierige Umweltbedingungen und langdauernde Anstrengungen ermüden dich nicht so leicht wie andere Personen.

Vorteil: Du erhältst auf folgende Würfe einen Bonus von +4: Würfe auf Schwimmen, um durch Erschöpfung verursachten nichttödlichen Schaden zu vermeiden; Konstitutionswürfe, um weiter laufen zu können; Konstitutionswürfe, um durch einen Gewaltmarsch verursachten nichttödlichen Schaden zu vermeiden; Konstitutionswürfe, um die Luft anzuhalten; Konstitutionswürfe, um durch Hunger oder Durst verursachten nichttödlichen Schaden zu vermeiden; Zähigkeitswürfe, um nichttödlichen Schaden zu vermeiden, der durch extrem heiße oder kalte Umweltbedingungen verursacht wird; sowie Zähigkeitswürfe, um nicht zu ersticken. Außerdem kannst du in leichten und mittelschweren Rüstungen schlafen, ohne dadurch erschöpft zu werden.

Normal: Ein Charakter, der dieses Talent nicht besitzt und in mittelschwerer oder schwerer Rüstung schläft, ist am darauf folgenden Tag automatisch erschöpft.

Ausfallschritt [Kampf]

Du kannst Gegner treffen, die normalerweise außer Reichweite wären.

Voraussetzungen: Grund-Angriffsbonus +6

Vorteil: Du kannst die Reichweite deiner Nahkampfangriffe bis zum Ende der Runde um 1,50 m erhöhen. Dafür erleidest du einen Malus von –2 auf deine Rüstungsklasse bis zur nächsten Runde. Du musst dich für den Einsatz dieses Talents entscheiden, bevor Angriffe durchgeführt werden.

Ausweichen [Kampf]

Deine Ausbildung und deine Reflexe ermöglichen es dir, schnell auf Angriffe deiner Gegner zu reagieren.

Voraussetzung: GE 13

Vorteil: Du erhältst einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK. Eine Bedingung, die dich deinen GE-Bonus auf die RK verlieren lässt, lässt dich auch den Bonus dieses Talents verlieren.

Bedrohliche Darbietung [Kampf]

Deine Fähigkeiten im Umgang mit deiner bevorzugten Waffe wirken auf deine Feinde angsteinflößend.

Voraussetzung: Waffenfokus, Umgang mit Waffen für die ausgewählte Waffe, Grund-Angriffsbonus +1

Vorteil: Wenn du mit einer Waffe kämpfst, für die du das Talent Waffenfokus besitzt, kannst du als Volle Aktion eine Bedrohliche Darbietung vollführen. Mache einen Wurf auf

Einschüchtern, um alle Gegner in einem Umkreis von 9 m, die deine Darbietung sehen können, zu demoralisieren.

Behände Bewegung

Du kannst dich über ein einzelnes Hindernis mit Leichtigkeit hinwegbewegen.

Voraussetzungen: GE 13

Vorteil: Wenn du dich bewegst, kannst du dich durch 1,50 m schwierigen Geländes pro Runde bewegen, als ob es normales Gelände wäre. Das Talent ermöglicht es dir, einen 1,50 m-Schritt in schwieriges Gelände hinein auszuführen.

Beherzter Sturmangriff [Kampf]

Du machst mit Sturmangriffen vom Reittier aus erheblichen Schaden.

Voraussetzungen: 1 Rang in Reiten, Berittener Kampf, Angriff im Vorbeireiten

Vorteil: Wenn du auf einem Reittier sitzend einen Sturmangriff ausführst, verdoppelst du deinen mit einer Nahkampfwaffe gemachten Schaden (wenn du eine Lanze benutzt, verdreifacht sich der Schaden).

Beredsamkeit

Du bist dazu fähig, die Haltungen anderer zu beeinflussen und andere durch Einschüchterung von deiner Denkweise zu überzeugen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern. Wenn du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge besitzt, erhöht sich der Bonus für diese Fertigkeit auf +4.

Berittener Fernkampf [Kampf]

Du bist darin geübt, von einem Reittier aus Fernkampfangriffe auszuführen.

Voraussetzungen: 1 Rang in Reiten, Berittener Kampf

Vorteil: Der Malus, den du erleidest, wenn du im berittenen Kampf eine Fernkampfwaffe einsetzt, wird halbiert: –2 statt –4, wenn dein Reittier eine doppelte Bewegung ausführt und –4 statt –8 wenn dein Reittier rennt.

Berittener Kampf [Kampf]

Du bist ein fähiger Reiter und führst dein Reittier geschickt im Kampf.

Voraussetzung: 1 Rang in Reiten

Vorteil: Wenn dein Reittier im Kampf getroffen wird, kannst du einmal pro Runde einen Wurf auf Reiten machen (als Augenblickliche Aktion), um den Treffer aufzuheben. Der Treffer wird aufgehoben, wenn das Ergebnis deines Wurfs höher ist als der Angriffswurf des Gegners.

Betäubender Schlag [Kampf]

Du weißt genau, wo du einen Feind treffen musst.

Voraussetzungen: GE 13, WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Grund-Angriffsbonus +8

Vorteil: Du musst die Anwendung dieses Talents ankündigen, bevor du deinen Angriffswurf ausführst (ein misslungener Angriffswurf lässt den Angriff also scheitern). Betäubender Schlag verursacht normalen Schaden und zwingt zusätzlich deinen Gegner dazu, einen Zähigkeitswurf zu machen (SG 10 + ½ Erfahrungsstufe deines Charakters + dein WE-Modifikator). Ein Verteidiger, dessen Zähigkeitswurf misslingt, ist eine Runde lang betäubt (genau bis zu deiner nächsten Aktion der nächsten Runde). Ein betäubter Charakter lässt alles was er in Händen hält fallen, kann nicht mehr handeln, verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK und erhält einen Malus von –2 auf seine RK. Für je vier Erfahrungsstufen, die dein Charakter erreicht hat (siehe dazu unter Speziell), kannst du einen solchen betäubenden Angriff einmal pro Tag versuchen. In jeder Runde darfst du nur einen Betäubenden Schlag versuchen. Konstrukte, Schlicken, Pflanzen, Untote, körperlose Wesen und Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, können nicht betäubt werden.

Speziell: Mönche können das Talent Betäubender Schlag auf der 1. Stufe als Bonustalent auswählen, auch wenn sie die Voraussetzungen dazu nicht erfüllen. Ein Mönch, der dieses Talent wählt, kann jeden Tag so viele betäubende Angriffe versuchen, wie er Klassenstufen als Mönch hat plus einmal je vier Stufen, die er in anderen Klassen als Mönch besitzt.

Beweglichkeit [Kampf]

Du kannst dich mit Leichtigkeit durch einen gefährlichen Nahkampf bewegen.

Voraussetzungen: GE 13, Ausweichen

Vorteil: Du erhältst einen Ausweichbonus von +4 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe, die dadurch verursacht werden, dass du dich innerhalb eines bedrohten Gebiets oder aus einem bedrohten Gebiet heraus bewegst. Jeder Umstand, durch den du deinen Geschicklichkeitsbonus auf deine Rüstungsklasse verlierst (falls vorhanden), lässt dich auch deine Ausweichboni verlieren.

Anders als die meisten anderen Typen von Boni, gelten Ausweichboni kumulativ.

Blind kämpfen [Kampf]

Du bist darin geübt, Gegner anzugreifen, die du nicht deutlich sehen kannst.

Vorteil: Jedes Mal, wenn du im Nahkampf dein Ziel aufgrund von dessen Tarnung (siehe Kapitel 8) verfehlst, darfst du den Prozentwurf auf die Fehlschlagchance einmal neu auswürfeln, um zu bestimmen, ob du triffst.

Ein unsichtbarer Angreifer hat dir gegenüber keine Vorteile beim Versuch, dich im Nahkampf zu treffen. Das heißt, dass du deinen Geschicklichkeitsbonus auf deine RK nicht verlierst. Außerdem verliert der Angreifer den Bonus von +2, den er üblicherweise wegen seiner Unsichtbarkeit erhält. Bei Fernkampfangriffen durch einen unsichtbaren Angreifer gilt dieser Angriffsbonus allerdings weiterhin.

Außerdem musst du, wenn du blind bist, keinen Wurf auf Akrobatik ablegen, um dich mit voller Bewegungsrate zu bewegen.

Normal: Es gelten die üblichen Modifikatoren auf Angriffswürfe, die unsichtbare Angreifer ablegen, um dich zu treffen. Außerdem verlierst du deinen Geschicklichkeitsbonus auf deine RK. Des Weiteren gelten die Regeln bezüglich geringerer Bewegungsraten bei Dunkelheit oder schlechten Sichtverhältnissen.

Speziell: Das Talent Blind kämpfen bietet keinen Vorteil gegen Charaktere, die der Wirkung des Zaubers *Flimmern* unterliegen.

Blitzschnelle Reflexe

Deine Reflexe sind überdurchschnittlich gut.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Reflexwürfe.

Defensive Kampfweise

Du verzichtest auf höhere Genauigkeit deiner Angriffe und verbesserst dafür deine Verteidigung.

Voraussetzungen: IN 13

Vorteil: Du kannst einen Malus von –1 auf deine Nahkampf-Angriffswürfe und Kampfmanöverwürfe in Kauf nehmen, um dafür einen Ausweichbonus von +1 auf deine Rüstungsklasse zu erhalten. Wenn dein Grund-Angriffsbonus +4 erreicht und für jede +4 danach erhöht sich der Malus um weitere –1 und der Bonus um weitere +1. Du kannst das Talent nur einsetzen, wenn du erklärst, dass du einen Angriff oder eine Volle Angriffsaktion mit einer Nahkampfwaffe durchführst. Die Wirkung dieses Talents hält bis zur nächsten Runde an.

Defensives Kampftraining [Kampf]

Du bist ein Meister darin, dich gegen alle möglichen Kampfmanöver zu verteidigen.

Vorteil: Du wertest deine gesamte Trefferwürfelzahl als deinen Grund-Angriffsbonus, wenn du deine Kampfmanöververteidigung ermittelst (siehe Kapitel 8).

Doppelschlag [Kampf]

Du triffst mit einem Schwung deiner Waffe zwei nebeneinander stehende Gegner.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +1

Vorteil: Führe als Standard-Aktion einen einzelnen Nahkampfangriff gegen einen Feind in deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer fügst du diesem Feind Schaden zu und kannst einen weiteren Angriff auf einen Feind ausführen, der neben dem ersten Feind steht und sich ebenfalls in deiner Reichweite befindet. Mit diesem Talent kannst du pro Runde nur einen Zusatzangriff ausführen. Wenn du dieses Talent anwendest, so erleidest du bis zur nächsten Runde einen Malus von –2 auf deine Rüstungsklasse.

Doppelschnitt [Kampf]

Wenn du mit zwei Waffen kämpfst, kannst du deine Zweithandwaffe mit größerer Kraft einsetzen.

Voraussetzungen: GE 15, Kampf mit zwei Waffen

Vorteil: Addiere deinen Stärkebonus auf den Schaden, den du mit deiner Zweithandwaffe verursachst.

Normal: Normalerweise addierst du nur den halben Stärkemodifikator auf den Schaden, den du mit deiner Zweithandwaffe verursachst.

Dranbleiben [Kampf]

Du kannst den Abstand verkürzen, wenn ein Gegner versucht, sich zu entfernen.

Voraussetzung: Grund-Angriffsbonus +1

Vorteil: Wenn ein Gegner in einem Nachbarfeld versucht, sich durch einen 1,50 m-Schritt von dir zu entfernen, so machst du ebenfalls als Augenblickliche Aktion einen 1,50 m-Schritt, bis du im Nachbarfeld des Gegners endest, der die Aktion auslöste. Wenn du den Schritt machst, kannst du in der nächsten Runde keinen 1,50 m-Schritt mehr machen. Wenn du dich in der nächsten Runde bewegst, ziehe die 1,50 m von der Gesamtstrecke ab, die zu in der Runde zurücklegen könntest.

Durchschlagende Zauber

Deine Zauber durchbrechen die Zauberresistenz deiner Ziele leichter als üblich.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe (1W20 + Zauberstufe), mit denen du die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden versuchst.

Durchschlagender Hieb [Kampf]

Deine Angriffe können die Verteidigung einiger Wesen durchschlagen.

Voraussetzungen: Waffenfokus, Grund-Angriffsbonus +1, KÄM 12, Umgang mit Waffen

Vorteil: Deine Angriffe mit Waffen, für die du Waffenfokus gewählt hast, ignorieren bis zu 5 Punkte Schadensreduzierung. Dieses Talent ist nicht anwendbar bei Schadensreduzierung ohne Angabe einer Art (z.B. SR 10/-).

Einschüchternde Kraft [Kampf]

Deine physische Kraft wirkt auf andere einschüchternd.

Vorteil: Addiere deinen ST-Modifikator zusätzlich zu deinem CH-Modifikator auf deine Würfe für Einschüchtern.

Eiserner Wille

Du widerstehst leichter geistesbeeinflussenden Kräften.

Vorteil: Du erhältst auf alle Willenswürfe einen Bonus von +2.

Element fokussieren

Wähle eine Element-Unterart (Luft, Erde, Feuer oder Wasser) aus. Du kannst von nun an deine göttliche Energie so fokussieren, dass du Externare einer von dir ausgewählten Element-Unterart heilen oder verletzen kannst.

Voraussetzung: Klassenfähigkeit Energie fokussieren

Vorteil: Anstelle der normalen Wirkung von Energie fokussieren kannst du entscheiden, deine Fähigkeit bei Externaren der von dir ausgewählten Element-Unterart einzusetzen. Du musst diese Entscheidung bei jedem Verwenden von Energie fokussieren treffen. Wenn du dich entscheidest, Wesen dieser Element-Unterart zu heilen oder zu verletzen, so hat dein Energie fokussieren auf andere Wesen keinerlei Wirkung. Der geheilte oder verursachte Schaden sowie der SG zur Halbierung des Schadens ist ansonsten unverändert.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrmals erwerben. Seine Wirkung ist nicht kumulativ. Bei jedem Auswählen des Talents bezieht es sich auf ein andere Element-Unterart.

Entsatteln [Kampf]

Du verstehst dich darauf, deine reitenden Gegner aus dem Sattel zu heben.

Voraussetzungen: ST 13, 1 Rang Reiten, Berittener Kampf, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Grund-Angriffsbonus +1

Vorteil: Wenn du beritten und mit einer Lanze bewaffnet einen Gegner angreifst, löse den Angriff normal auf. Wenn der Angriff erfolgreich ist, kannst du sofort zusätzlich zum normalen Schaden einen freien Ansturmversuch unternehmen. Wenn auch dieser erfolgreich ist, wird der Gegner von seinem Reittier geworfen und landet liegend in einem Nachbarfeld auf der von dir abgewandten Seite seines Reittiers.

Fernschuss [Kampf]

Du triffst besser auf große Entfernungen.

Voraussetzung: Kernschuss

Vorteil: Im Kampf mit Fernkampfwaffen beträgt der Malus für jeden Entfernungsabschnitt zwischen dir und deinem Ziel, der der vollen Grundreichweite deiner Waffe entspricht nur noch –1.

Normal: Der Malus für jeden Entfernungsabschnitt zwischen dir und deinem Ziel, der der vollen Grundreichweite deiner Waffe entspricht, beträgt –2.

Fertigkeitsfokus

Wähle eine Fertigkeit. In der Anwendung dieser Fertigkeit bist du besonders geübt.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +3 auf alle Fertigkeitswürfe für die gewählte Fertigkeit. Besitzt du in dieser Fertigkeit mindestens 10 Ränge, steigt dieser Bonus auf +6.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Die Wirkung ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, wirkt es auf eine andere Fertigkeit.

Flinke Manöver [Kampf]

Du führst deine Kampfmanöver mit Schnelligkeit anstatt brutaler Gewalt aus.

Vorteil: Anstelle deines Stärkebonus darfst du deinen Geschicklichkeitsbonus auf deinen Angriffs- und Größenbonus addieren, wenn du deinen Bonus für Kampfmanöver berechnest (Siehe Kapitel 8).

Normal: Du addierst deinen Stärkebonus auf deinen Angriffs- und Größenbonus, wenn du deinen Bonus für Kampfmanöver berechnest.

Fokussiertes Niederstrecken [Kampf]

Du kannst göttliche Energie durch die Nahkampfwaffe, die du führst, fokussieren.

Voraussetzung: Klassenfähigkeit Energie fokussieren

Vorteil: Bevor du einen Nahkampf-Angriffswurf machst, kannst du dich dafür entscheiden, eine Benutzung deiner Fähigkeit Energie fokussieren als Schnelle Aktion zu gebrauchen. Wenn du positive Energie fokussierst und du ein untotes Wesen mit einem Angriff triffst, so erleidet dieses Wesen zusätzlichen Schaden in Höhe des Schadens, den du durch Fokussieren positiver Energie verursachst. Wenn du negative Energie fokussierst und ein lebendes Wesen mit einem Angriff triffst, so erleidet dieses Wesen zusätzlichen Schaden in Höhe des Schadens, den du durch das Fokussieren negativer Energie verursachst. Das Ziel des Angriffs kann wie üblich einen Willenswurf ablegen, um den zusätzlichen Schaden zu halbieren. Wenn dein Angriff fehlschlägt, gilt die Fähigkeit Energie fokussieren dennoch als benutzt.

Gegenschlag [Kampf]

Du kannst Feinde treffen, die dich mit überlegener Reichweite angreifen, indem du während ihres Angriffs auf ihre Extremitäten oder Waffen zielst.

Voraussetzung: GAB +11.

Vorteil: Du kannst eine Angriffsaktion gegen einen beliebigen Gegner vorbereiten, der dich im Nahkampf angreift. Dies gilt auch, wenn er sich außerhalb deiner Reichweite befindet.

Geschickte Hände

Du hast außergewöhnlich geschickte Hände.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für diese Fertigkeit auf +4.

Geschmeidige Bewegung

Du bewegst dich mit Leichtigkeit über und durch Hindernisse.

Voraussetzung: Behände Bewegung, GE 15.

Vorteil: Wann immer du dich bewegst , kannst du dich pro Runde durch bis zu 4,50 m schwieriges Gelände bewegen, als ob es normales Gelände wäre. Die Wirkung dieses Talents ist kumulativ mit der des Talents Behände Bewegung (und erlaubt dir pro Runde die normale Bewegung durch bis zu 6m schwierigen Geländes).

Geschosse abwehren [Kampf]

Du kannst Pfeile und andere Projektile von ihrer Flugbahn ablenken, so dass du nicht von ihnen getroffen wirst.

Voraussetzungen: GE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag

Vorteil: Um des Talent anzuwenden, brauchst du eine freie Hand (in der du nichts hältst). Einmal pro Runde darfst du einen Fernkampfangriff, der dich normalerweise treffen würde, abwehren und erleidest dadurch keinen Schaden. Du darfst allerdings nicht auf dem falschen Fuß stehen und musst dir des Angriffs bewusst sein. Der Versuch, eine Fernkampfwaffe abzuwehren wird nicht als Aktion gewertet. Ungewöhnlich große Fernkampfwaffen (Felsbrocken, Ballistageschosse) und natürliche sowie mittels Zaubern erzeugte Fernkampfangriffe können nicht abgewehrt werden.

Geschosse fangen [Kampf]

Anstatt einen Pfeil oder einen anderen Fernkampfangriff zur Seite zu schlagen, kannst du das Geschoss direkt aus der Luft fangen.

Voraussetzungen: GE 15, Geschosse abwehren, Verbesserter Waffenloser Schlag

Vorteil: Wenn du das Talent Geschosse abwehren einsetzt, kannst du die Waffe fangen, statt sie nur abzulenken. Wurfwaffen können direkt wieder auf den Angreifer zurückgeschleudert werden (obwohl du gerade nicht am Zug bist) oder für eine spätere Benutzung aufgehoben werden.

Um dieses Talent einzusetzen, musst du zumindest eine Hand freihaben (diese darf nichts halten).

Gesinnung fokussieren

Wähle die Gesinnung „Chaotisch“, „Böse“, „Gut“ oder „Rechtschaffen“. Du kannst göttliche Energie fokussieren, um auf Externare einzuwirken, die der gewählten Gesinnungs-Unterart angehören.

Voraussetzungen: Fähigkeit, Energie zu fokussieren

Vorteil: Anstelle der normalen Wirkungsweise kannst du entscheiden, dass deine Fähigkeit, Energie zu fokussieren, Externare der ausgewählten Gesinnungs-Unterart heilt oder ihnen Schaden zufügt. Du musst diese Wahl jedes Mal treffen, wenn du Energie fokussierst. Wenn du dich entscheidest,

Wesen der ausgewählten Gesinnungs-Unterart zu heilen oder ihnen Schaden zuzufügen, so hat deine Fähigkeit, Energie zu fokussieren, keinerlei Auswirkungen auf andere Wesen. Die Höhe des geheilten oder verursachten Schadens sowie der SG zur Halbierung des Schadens bleiben ansonsten unverändert.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist allerdings nicht kumulativ. Jedes weitere Mal, wenn du dieses Talent erwirbst, bezieht es sich auf eine andere Gesinnungs-Subart. Wenn du fortan Energie fokussierst, musst du entscheiden, welche Gesinnungs-Unterart betroffen ist.

Gestenlos zaubern [Metamagie]

Du kannst Zauber wirken, ohne dich dabei zu bewegen.

Vorteil: Ein gestenloser Zauber kann ohne den Einsatz von Gesten als Komponente gewirkt werden.

Zauber ohne Gesten als Komponente werden von der Wirkung des Talents nicht betroffen. Ein gestenloser Zauber belegt den Zauberplatz eines um einen Zaubergrad höheren Zaubers.

Gezieltes Fokussieren

Du kannst auswählen, wen die Wirkung der von dir fokussierten Energie betreffen soll.

Voraussetzungen: CH 13, Fähigkeit Energie fokussieren

Vorteil: Wenn du Energie fokussierst, kannst du eine Anzahl von Zielen in einem Gebiet auswählen, die maximal deinem CH-Modifikator entspricht. Diese Ziele werden von der von dir fokussierten Energie nicht betroffen.

Normal: Alle Ziele im Umkreis von 9 m sind betroffen, wenn du Energie fokussierst. Du kannst nur auswählen, ob du selbst betroffen sein möchtest oder nicht.

Gorgonenfaust [Kampf]

Mit einem gut gezielten Schlag lässt du deinen Gegner zurücktaumeln.

Voraussetzungen: Verbesserter waffenloser Schlag, Skorpionstachel, Grund-Angriffsbonus +6

Vorteil: Du führst einen einzelnen waffenlosen Nahkampfangriff gegen ein Ziel aus, dessen Geschwindigkeit verringert ist (z.B. durch Skorpionstachel). Der Nahkampfangriff ist als Standard-Aktion auszuführen. Bei einem Treffer verursacht dein Angriff den normalen Schaden. Außerdem gilt das Ziel deines Angriffs bis zum Ende deines nächsten Zuges als wankend, sofern ihm kein Rettungswurf gegen Zähigkeit gelingt (SG 10 + ½ deiner Erfahrungsstufe + dein WE-Modifikator). Bei bereits wankenden Zielen zeigt das Talent keine Wirkung.

Große Zähigkeit

Du bist gegen Gifte, Krankheiten und andere tödliche Übel widerstandsfähiger als andere.

Vorteil: Auf alle Rettungswürfe auf Zähigkeit erhältst du einen Bonus von +2.

Heftiger Angriff [Kampf]

Du opferst einen Teil deiner Zielgenauigkeit für größere Stärke und machst so außerordentlich tödliche Nahkampfangriffe.

Voraussetzungen: ST 13, Grund-Angriffsbonus +1

Vorteil: Du kannst wählen, einen Malus von –1 auf alle Nahkampf-Angriffswürfe und Kampfmanöver-Würfe zu erhalten. Dafür gewinnst du einen Bonus von +2 auf alle Nahkampf-Schadenswürfe. Dieser Schadensbonus erhöht sich nochmal um die Hälfte (+50%), wenn du eine zweihändige Waffe, eine einhändige mit zwei Händen geführte Waffe oder eine natürliche Waffe verwendest, die einen 1 ½ -fachen Stärke-Modifikator auf den Schadenswurf verleiht. Umgekehrt wird der Schadensbonus halbiert, wenn der Angriff mit einer Zweithandwaffe oder einer natürlichen Zweitwaffe ausgeführt wird. Wenn dein Grund-Angriffsbonus +4 erreicht und für jede +4 danach erhöht sich der Malus um weitere –1 und der Schadensbonus um weitere +2. Du musst dich vor dem Angriffswurf entscheiden, ob du dieses Talent einsetzen möchtest. Seine Wirkung dauert bis zu deinem nächsten Zug an. Der Bonusschaden gilt nicht für Berührungsangriffe oder Effekte, die keinen Trefferpunkteschaden verursachen.

Im Kampf zaubern

Du kannst auch dann zaubern, wenn du bedroht oder abgelenkt bist.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus +4 auf Würfe für Konzentration, um einen Zauber zu wirken oder eine zauberähnliche Fähigkeit anzuwenden, während du defensiv zauberst oder dich im Ringkampf befindest.

Improvisierter Fernkampf [Kampf]

Du bist geübt darin, alle Dinge zu werfen, die du gerade in der Hand hast.

Vorteil: Du erhältst keine Abzüge bei der Benutzung improvisierter Fernkampfwaffen. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Angriffswürfe, die du machst, um mit Wurfwaffen mit Flächenwirkung anzugreifen.

Normal: Du erhältst einen Malus von –4 auf Angriffswürfe für improvisierte Waffen.

Improvisierter Nahkampf [Kampf]

Feinde werden durch die ungewöhnlichen Waffen, die du benutzt, überrascht.

Voraussetzung: Grund-Angriffsbonus +4.

Vorteil: Du erhältst keine Abzüge für den Kampf mit improvisierten Nahkampfwaffen. Unbewaffnete Gegner werden von Angriffen, die du mit improvisierten Nahkampfwaffen ausführst, auf dem falschen Fuß erwischt.

Normal: Auf Angriffe mit improvisierten Waffen erhältst du einen Malus –4.

In Tiergestalt zaubern

Du kannst auch dann Zauber wirken, wenn du dich in einer Form befindest, die das Wirken von Zaubern eigentlich nicht zulässt.

Voraussetzungen: WE 13, Klassenfähigkeit Tiergestalt

Vorteil: Du kannst auch in Tiergestalt die verbalen und Gestenkomponenten deiner Zauber vollenden. Dabei ersetzt du die benötigten verbalen und Gestenkomponenten des Zaubers durch verschiedene Geräusche und Bewegungen.

Auch kannst du alle Materialkomponenten und Foki einsetzen, die du besitzt, selbst wenn die jeweiligen Gegenstände mit deiner neuen Gestalt verschmolzen sind. Das Talent erlaubt es allerdings nicht, magische Gegenstände zu verwenden, solange du dich in einer Gestalt befindest, die diese im Normalfall nicht benutzen könnte. Auch erhältst du durch das Talent nicht die Fähigkeit, in Tiergestalt zu sprechen.

Kampf mit zwei Waffen [Kampf]

Du verstehst dich auf den Kampf mit einer Waffe in jeder Hand. In jeder Runde kannst du mit deiner Zweitwaffe einen zusätzlichen Angriff ausführen.

Voraussetzung: GE 15

Vorteil: Deine Mali auf Angriffswürfe im Kampf mit zwei Waffen werden reduziert. Der Malus für deine Hauptwaffe verringert sich um +2, der für deine Zweitwaffe um +6. Siehe dazu den Abschnitt Kampf mit zwei Waffen in Kapitel 8.

Normal: Wenn du eine zweite Waffe in deiner Zweithand hältst, kannst du mit dieser Waffe in jeder Runde einen zusätzlichen Angriff ausführen. Wenn du auf diese Art kämpfst, erleidest du einen Malus von –6 auf deinen regulären Angriff bzw. Angriffe mit deiner Haupthand und einen Malus von –10 auf den Angriff mit deiner Zweithand. Ist deine Zweithandwaffe eine leichte Waffe, werden die Mali um jeweils +2 reduziert. Ein waffenloser Schlag gilt immer als Einsatz einer leichten Waffe.

Kampfreflexe [Kampf]

Du darfst zusätzliche Gelegenheitsangriffe ausführen.

Vorteil: Du darfst in Höhe deines Geschicklichkeitsbonus zusätzliche Gelegenheitsangriffe ausführen. Außerdem kannst du mit diesem Talent auch dann Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn du auf dem falschen Fuß erwischt wurdest.

Normal: Ohne dieses Talent darf ein Charakter nur einen Gelegenheitsangriff pro Runde ausführen. Wenn er auf dem falschen Fuß steht, darf er keinen Gelegenheitsangriff ausführen.

Speziell: Kampfreflexe erlauben es einem Schurken nicht, seine Klassenfähigkeit Gelegenheit ausnutzen mehr als einmal pro Runde anzuwenden.

Kein Vorbeikommen [Kampf]

Du kannst Gegner daran hindern, sich an dir vorbeizubewegen.

Voraussetzungen: Kampfreflexe

Vorteil: Wenn ein Gegner dadurch einen Gelegenheitsangriff provoziert, dass er sich durch ein benachbartes Feld von dir bewegt, so kannst du als Gelegenheitsangriff einen Kampfmanöverwurf ausführen. Wenn der Wurf gelingt, kann sich der Gegner für den Rest der Runde nicht mehr bewegen. Er kann den Rest seiner Aktion verwenden, sich aber nicht bewegen. Dieses Talent ist auch bei Wesen anwendbar, die sich aus einem benachbarten Feld von dir heraus bewegen wollen und dabei einen Gelegenheitsangriff provozieren.

Kernschuss [Kampf]

Deine Zielgenauigkeit ist besonders hoch, wenn du Fernkampfangriffe auf sehr nahe Ziele ausführst.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du machst, um mit einer Fernkampfwaffe ein Ziel innerhalb eines Radius von maximal 9 m anzugreifen.

Konzentrierter Schlag [Kampf]

Du führst einen einzelnen Angriff aus, der deutlich mehr Schaden als üblich verursacht.

Voraussetzung: Grund-Angriffsbonus +6

Vorteil: Wenn du eine Angriffsaktion ausführst, kannst du einen Angriff mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus durchführen, der zusätzlichen Schaden verursacht. Würfle den Schadenswürfel der Waffe zwei Mal und addiere die Ergebnisse, ehe du Boni aufgrund Stärke, Waffeneigenschaften (wie z.B. *Aufflammend*), präzisionsbasierten Schaden (wie z.B. Hinterhältiger Angriff) und sonstige Schadensboni addierst. Die zusätzlichen Schadenswürfel werden bei einem Kritischen Treffer nicht mitmultipliziert, sondern zum Gesamtergebnis addiert.

Kritischer Treffer (betäubt) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer betäuben Gegner.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Grund-Angriffsbonus +17

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, ist dein Gegner für 1W4 Runden betäubt. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf lässt den Gegner 1W4 Runden wankend sein. Der SG des Zähigkeitswurfs beträgt 10 + dein Grund-Angriffsbonus. Die Wirkung dieses Talents ist nicht kumulativ; weitere kritische Treffer unter Einsatz dieses Talents verlängern nur die Wirkung.

Speziell: Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

Kritischer Treffer (blind) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer lassen deine Gegner blind werden.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, Grund-Angriffsbonus +15

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, erblindet dein Gegner permanent. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf verringert diesen Effekt zu „geblendet sein“ für eine Dauer von 1W4 Runden. Der SG des Zähigkeitswurfs ist 10 + dein Grund-Angriffsbonus. Dieses Talent hat keinerlei Wirkung bei Wesen, die zur Orientierung keine Augen verwenden oder mehr als zwei Augen besitzen (obwohl mehrere kritische Treffer in diesem Fall zu Blindheit führen können, gemäß Entscheidung des Spielleiters). Blindheit kann durch *Heilung*, *Regeneration* oder *Blindheit kurieren* geheilt werden.

Speziell: Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

Kritischer Treffer (blutend) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer lassen deine Gegner intensiv bluten.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, Grund-Angriffsbonus +11

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Hieb- oder Stichwaffe erzielst, erleidet dein Gegner zusätzlich zum Schaden des kritischen Treffers jede Runde 2W6 Schaden durch Blutung (siehe Anhang 2). Der Schaden durch Blutung kann mit einem Fertigkeitswurf auf Heilkunde (SG 15) oder durch jede Art magischer Heilung angehalten werden. Die Wirkung dieses Talents ist kumulativ.

Speziell: Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

Kritischer Treffer (entkräftet) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer entkräften Gegner.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (erschöpft), Grund-Angriffsbonus +15

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, ist dein Ziel unmittelbar entkräftet. Dieses Talent hat keinerlei Auswirkung auf Wesen, die bereits erschöpft sind.

Speziell: Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

Kritischer Treffer (erschöpft) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer erschöpfen Gegner.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, Grund-Angriffsbonus +13

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, ist dein Gegner für 1W4 Runden erschöpft. Dieses Talent hat keinerlei Wirkung auf bereits erschöpfte oder entkräftete Wesen.

Speziell: Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

Kritischer Treffer (kränkelnd) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer lassen Gegner kränkelnd werden.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, Grund-Angriffsbonus +11

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, ist dein Gegner für 1 Minute kränkelnd. Die Wirkung dieses Talents ist nicht kumulativ; weitere kritische Treffer unter Einsatz dieses Talents verlängern nur die Wirkung.

Speziell: Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

Kritischer Treffer (taub) [Kampf, Kritischer Treffer]

Durch deine kritischen Treffer verlieren Gegner ihr Gehör.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, Grund-Angriffsbonus +13

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, verliert dein Gegner permanent sein Gehör. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf verringert die Wirkung der Taubheit auf eine Runde. Der SG des Zähigkeitswurfs ist 10 + dein Grund-Angriffsbonus. Dieses Talent hat keinerlei Wirkung auf taube Wesen. Taubheit kann durch *Heilung*, *Regeneration* oder *Taubheit kurieren* geheilt werden.

Speziell: Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

Kritischer Treffer (wankend) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer lassen Gegner langsamer werden.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, Grund-Angriffsbonus +13

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, ist dein Gegner für 1W4 Runden wankend. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf verkürzt die Dauer dieses Effekts auf 1 Runde. Der SG des Zähigkeitswurfs beträgt 10 + dein Grund-Angriffsbonus. Die Wirkung dieses Talents ist nicht

kumulativ; weitere kritische Treffer unter Einsatz dieses Talents verlängern nur die Wirkung.

Speziell: Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

Kritischer-Treffer-Fokus [Kampf]

Du bist darin geschult, Schmerz zu verursachen.

Voraussetzung: Grund-Angriffsbonus +9

Vorteil: Du erhältst einen Situationsbonus von +4 auf Angriffswürfe, die zur Bestätigung von kritischen Treffern gemacht werden.

Kritischer-Treffer-Meisterschaft [Kampf]

Deine kritischen Treffer haben zwei zusätzliche Wirkungen.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, zwei beliebige Kritischer-Treffer-Talente, KÄM 14

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer verursachst, kannst du die Wirkungen zweier Kritischer-Treffer-Talente zusätzlich zum Schaden des kritischen Treffers selbst anwenden.

Normal: Du kannst nur die Wirkung eines Kritischer-Treffer-Talents zusätzlich zum Schaden des kritischen Treffers anwenden.

Lautlos zaubern [Metamagie]

Du kannst geräuschlos zaubern.

Vorteil: Ein lautloser Zauber kann ohne verbale Komponenten gewirkt werden. Auf Zauber ohne verbale Komponenten wirkt das Talent nicht. Ein lautloser Zauber belegt einen um einen Grad höheren Zauberplatz.

Speziell: Bardenzauber können mit diesem metamagischen Talent nicht verbessert werden.

Leichtfüßigkeit

Du bist schneller als die meisten.

Vorteil: Wenn du keine oder leichte Rüstung trägst, erhöht sich deine Bewegungsrate um 1,50 m. Du verlierst den Vorteil dieses Talents, wenn du eine mittelschwere oder schwere Rüstung trägst.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Jedes Mal erhöht sich deine Bewegungsrate um 1,50 m.

Mächtige Durchschlagende Zauber

Deine Zauber durchbrechen Zauberresistenz leichter als üblich.

Voraussetzung: Durchschlagende Zauber

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe (1W20 + Zauberstufe), um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Durchschlagende Zauber gewährt.

Mächtige Finte [Kampf]

Du bist geschickt darin, Gegner dazu zu verleiten, auf deine Angriffe zu überreagieren.

Voraussetzungen: Defensive Kampfweise, Verbesserte Finte, Grund-Angriffsbonus +6, IN 13

Vorteil: Wenn du eine Finte verwendest, damit dein Gegner seinen GE-Bonus verliert, verliert er diesen Bonus nicht nur während deines nächsten Angriffs, sondern bis zum Beginn der folgenden Runde.

Normal: Ein Wesen, gegen das du eine Finte einsetzt, verliert seinen GE-Bonus während deines nächsten Angriffs.

Mächtige Waffenspezialisierung [Kampf]

Wähle eine Art von Waffe (inkl. Waffenloser Schlag und Ringkampf), für die du bereits das Talent Waffenspezialisierung erworben hast. Deine Angriffe mit der gewählten Waffe sind zerstörerischer als üblich.

Voraussetzungen: Umgang mit gewählter Waffe, Mächtiger Waffenfokus mit gewählter Waffe, Waffenfokus mit gewählter Waffe, Waffenspezialisierung mit gewählter Waffe, Kämpfer Stufe 12.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Schadenswürfe mit der von dir gewählten Waffe. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu anderen Boni auf Schadenswürfe, auch dem des Talents Waffenspezialisierung.

Speziell: Du kannst das Talent Mächtige Waffenspezialisierung mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist in diesem Fall nicht kumulativ, sondern das Talent wird jedes Mal auf eine andere Art von Waffe angewandt.

Mächtiger Ansturm [Kampf]

Deine Ansturm-Angriffe bringen Gegner aus dem Gleichgewicht.

Voraussetzungen: Verbesserter Ansturm, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +6, ST 13

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Ansturm. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbesserter Ansturm gewährt. Wenn du einen Ansturm gegen einen Gegner durchführst und ihn zurückdrängst, so verursacht er mit seiner Bewegung Gelegenheitsangriffe durch alle deine Verbündeten (nicht aber durch dich) gegen sich.

Normal: Wesen, die durch einen Ansturm zurückgedrängt werden, verursachen keine Gelegenheitsangriffe gegen sich.

Mächtiger Durchschlagender Hieb [Kampf]

Deine Angriffe durchschlagen die Verteidigungen der meisten Gegner.

Voraussetzungen: Durchschlagender Hieb, Waffenfokus, KÄM 16

Vorteil: Deine Angriffe mit Waffen, für die du Waffenfokus gewählt hast, ignorieren bis zu 10 Punkte Schadensreduzierung. Bei Schadensreduzierung ohne Angabe einer Art (z.B. SR 10/ -) werden 5 Punkte Schadensreduzierung ignoriert.

Mächtiger Kampf mit zwei Waffen [Kampf]

Du hast unglaubliche Fähigkeiten im Kampf mit zwei Waffen.

Voraussetzungen: GE 19, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Grund-Angriffsbonus +11

Vorteil: Du erhältst einen dritten Angriff mit deiner Zweithandwaffe, allerdings verbunden mit einem Malus von –10.

Mächtiger Konzentrierter Schlag [Kampf]

Du kannst einen einzelnen Angriff ausführen, der unglaublichen Schaden verursacht.

Voraussetzungen: Verbesserter konzentrierter Schlag, Konzentrierter Schlag, Grund-Angriffsbonus +16

Vorteil: Wenn du eine Angriffsaktion ausführst, kannst du einen Angriff mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus durchführen, der zusätzlichen Schaden verursacht. Würfle den Schadenswürfel der Waffe vier Mal und addiere die Ergebnisse, ehe du Boni aufgrund Stärke, Waffeneigenschaften (wie z.B. *Aufflammend*), präzisionsbasierten Schaden (wie z.B.

Hinterhältiger Angriff) und sonstige Schadensboni addierst. Die zusätzlichen Schadenswürfel werden bei einem Kritischen Treffer nicht mitmultipliziert, sondern zum Gesamtergebnis addiert.

Mächtiger Ringkampf [Kampf]

Einen Ringkampf aufrechtzuerhalten, ist für dich eine leichte Übung.

Voraussetzungen: Verbesserter Ringkampf, Verbesserter waffenloser Schlag, Grund-Angriffsbonus +6, GE 13

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Ringkampf. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbesserter Ringkampf gewährt. Sobald du ein Wesen erfolgreich in einen Ringkampf verwickelt hast, ist das Aufrechterhalten des Ringkampfs eine Bewegungs-Aktion. Das Talent ermöglicht es dir, zwei Würfe für Ringkampf pro Runde auszuführen (um deinen Gegner zu bewegen, zu verletzen oder festzuhalten). Du musst allerdings nicht zwei Würfe ablegen, es genügt ein erfolgreicher Wurf, um den Ringkampf aufrecht zu erhalten.

Normal: Das Aufrechterhalten des Ringkampfs ist eine Standard-Aktion.

Mächtiger Schildfokus [Kampf]

Du bist geschickt darin, Schläge mit deinem Schild abzulenken.

Voraussetzungen: Schildfokus, Umgang mit Schild, Grund-Angriffsbonus +1, KÄM 8

Vorteil: Erhöhe den RK-Bonus, den dir ein Schild verleiht, um 1. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem RK-Bonus, den dir das Talent Schildfokus gewährt.

Mächtiger Waffenfokus [Kampf]

Wähle eine Waffenart (inklusive Waffenloser Schlag und Ringkampf), für die du bereits das Talent Waffenfokus erworben hast. Du bist ein Meister der von dir gewählten Waffe.

Voraussetzungen: Umgang mit gewählter Waffe, Waffenfokus mit gewählter Waffe, Kämpfer Stufe 8.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffe mit der von dir gewählten Waffe. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu anderen Boni auf Angriffswürfe, insbesondere dem des Talents Waffenfokus.

Speziell: Du kannst das Talent Mächtiger Waffenfokus mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist in diesem Fall nicht kumulativ, sondern das Talent wird jedes Mal auf eine andere Art von Waffe angewandt.

Mächtiger Zauberfokus

Wähle eine Schule der Magie, für die du bereits das Talent Zauberfokus erworben hast. Allen Zaubern dieser Schule, die du wirkst, ist nur schwer zu widerstehen.

Voraussetzung: Zauberfokus

Vorteil: Addiere +1 zum Schwierigkeitsgrad aller Rettungswürfe gegen Zauber der Schule, die du ausgewählt hast. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den du durch das Talent Zauberfokus erhältst.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Der Bonus ist allerdings nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, gilt es für eine andere Schule, für die du bereits das Talent Zauberfokus besitzt.

Mächtiges Entwaffnen [Kampf]

Du kannst einen Gegner so entwaffnen, dass seine Waffe weit weg geschleudert wird.

Voraussetzungen: Defensive Kampfweise, Verbessertes Entwaffnen, Grund-Angriffsbonus +6, IN 13

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Entwaffnen. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbessertes Entwaffnen gewährt. Wenn du einen Gegner erfolgreich entwaffnest, wird seine Waffe in zufälliger Richtung 5 m weit weg von ihrem bisherigen Besitzer geschleudert.

Normal: Durch Entwaffnen verlorene Waffen und Gegenstände landen zu Füßen des entwaffneten Wesens.

Mächtiges Gegenstand zerschmettern [Kampf]

Deine vernichtenden Schläge durchdringen Waffen, Rüstungen und ihre Träger und fügen Gegenstand und Träger mit einem fürchterlichen Schlag Schaden zu.

Voraussetzungen: Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +6, ST 13

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Gegenstand zerschmettern. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbessertes Gegenstand zerschmettern gewährt. Wenn du eine Waffe, einen Schild oder eine Rüstung zerschmetterst , um sie zu zerstören, wird der überschüssige Schaden auf den Träger des jeweiligen Gegenstandes übertragen. Wenn du dich entscheidest, den Gegenstand nicht weiter als auf einen verbleibenden Trefferpunkt zu beschädigen, so wird kein Schaden auf den Träger übertragen.

Mächtiges Überrennen [Kampf]

Gegner müssen zur Seite springen, um deinen gefährlichen Angriffen auszuweichen.

Voraussetzungen: Verbessertes Überrennen, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +6, ST 13

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Überrennen. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbessertes Überrennen gewährt. Wenn du Gegner überrennst und sie durch den Angriff zu Boden geworfen werden, unterliegen sie Gelegenheitsangriffen.

Normal: Wesen, die durch Überrennen zu Boden geworfen werden, lösen keine Gelegenheitsangriffe aus.

Mächtiges Zu-Fall-bringen [Kampf]

Du kannst Angriffe als freie Aktion gegen Gegner durchführen, die du zu Fall gebracht hast.

Voraussetzungen: Defensive Kampfweise, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Grund-Angriffsbonus +6, IN 13

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Zu-Fall-bringen. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbessertes Zu-Fall-bringen gewährt. Wenn du einen Gegner zu Fall bringst, so können gegen ihn Gelegenheitsangriffe ausgeführt werden.

Normal: Wesen erleiden keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie zu Fall gebracht werden.

Magische Waffen und Rüstungen herstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst magische Rüstungen, Schilde und Waffen herstellen.

Voraussetzungen: Zauberstufe 5.

Vorteil: Du kannst jede magische Waffe, Rüstung und jeden magischen Schild herstellen. Eine Waffe, eine Rüstung oder einen Schild zu verbessern, dauert einen Tag pro 1.000 GM des Preises seiner magischen Eigenschaften. Zusätzlich

verbrauchst du für die Herstellung Materialien im Wert der Hälfte seines Verkaufspreises. Die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15 enthalten hierzu weitere Informationen.

Bei der zu verbessernden Waffe, Rüstung oder Schild muss es sich um eine Meisterarbeit handeln. Deren Kosten sind noch nicht in den oben beschriebenen Kosten enthalten.

Du kannst mit diesem Talent außerdem zerbrochene magische Waffen, Rüstungen oder Schilde reparieren, sofern es sich um einen Gegenstand handelt, den du herstellen könntest. Die Reparatur erfordert die Hälfte der zur Neuherstellung notwendigen Materialkosten und Zeit.

Materialkomponentenlos zaubern

Du kannst Zauber ohne dazu notwendige kleinere Materialkomponenten wirken.

Vorteil: Du kannst jeden Zauber, dessen Materialkomponente maximal 1 GM kostet, wirken, ohne die Materialkomponente zu benötigen. Das Wirken des Zaubers provoziert nach wie vor einen Gelegenheitsangriff. Benötigt der Zauber eine Materialkomponente, die mehr als 1 GM kostet, musst du diese Materialkomponente nach wie vor vorrätig haben.

Medusenzorn [Kampf]

Du kannst die Verwirrung deiner Gegner ausnutzen, um mehrere Treffer zu erzielen.

Voraussetzungen: Gorgonenfaust, Skorpionstachel, Verbesserter Waffenloser Schlag, Grund-Angriffsbonus +11

Vorteil: Mit einem Vollen Angriff und mindestens einem Waffenlosen Schlag kannst du zwei zusätzliche Waffenlose Schläge mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus ausführen. Deine waffenlosen Schläge müssen gegen einen benommenen, auf dem falschen Fuß erwischten, gelähmten, schwankenden, betäubten oder bewusstlosen Feind ausgeführt werden.

Mehrfachschuss [Kampf]

Du kannst mehrere Pfeile auf ein einzelnes Ziel abfeuern.

Voraussetzungen: GE 17, Kernschuss, Schnelles Schießen, Grund-Angriffsbonus +6

Vorteil: Wenn du mit einem Bogen einen Vollen Angriff ausführst, feuerst du mit deinem ersten Angriff zwei Pfeile ab. Wenn der erste Angriff erfolgreich ist, triffst du mit beiden Pfeilen. Präzisionsbasierter Schaden (wie z.B. durch einen Hinterhältigen Angriff verursacht) und Schaden durch einen Kritischen Treffer werden nur einmal auf den Angriff angerechnet. Schadensboni durch den Gebrauch eines Kompositbogens mit einem hohen Stärkebonus, gegen den Erzfeind eines Waldläufers o.ä. werden auf beide Pfeile angewandt. Schadensreduzierung und Resistenzen werden für jeden Pfeil separat berechnet.

Meister der Waffenimprovisation [Kampf]

Du kannst nahezu jeden Gegenstand in eine tödliche Waffe verwandeln, sei es ein rasiermesserscharfes Stuhlbein oder ein Mehlsack.

Voraussetzungen: Improvisierter Nahkampf oder Improvisierter Fernkampf, Grund-Angriffsbonus +8

Vorteil: Du erleidest keinen Malus für die Verwendung improvisierter Waffen. Erhöhe den Schaden, den die improvisierte Waffe verursacht um eine Stufe (Bsp.: 1W4 wird zu 1W6) bis zu einer maximalen Höhe von 1W8 (bzw. 2W6, wenn es sich um eine zweihändig geführte improvisierte Waffe handelt). Die improvisierte Waffe besitzt eine Bedrohungschance von 19 – 20 und einen Schadensmultiplikator von x2.

Meisterhandwerker

Deine überlegenen handwerklichen Fertigkeiten ermöglichen es dir, einfache magische Gegenstände zu erschaffen.

Voraussetzung: 5 Ränge in einer Handwerks- oder Berufsfertigkeit

Vorteil: Wähle eine Handwerks- oder Berufsfertigkeit aus, in der du mindestens 5 Ränge besitzt. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine ausgewählte Handwerks- oder Berufsfertigkeit. Die Ränge in der ausgewählten Fertigkeit gelten als deine Zauberstufe, um die Voraussetzungen für die Talente Magische Waffen und Rüstungen erstellen sowie Wundersamen Gegenstand herstellen zu erfüllen. Du kannst mithilfe dieses Talents magische Gegenstände herstellen, indem die Ränge deiner ausgewählten Fertigkeit die sonst notwendige Zauberstufe ersetzen. Du wendest die ausgewählte Fertigkeit für den Wurf an, mit dem du die Erschaffung des Gegenstands überprüfst. Der SG für die Erschaffung des Gegenstandes erhöht sich wie üblich für jede notwendige Zauberkomponente (vergleiche die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15). Du kannst dieses Talent nicht verwenden, um zauberauslösende oder zauberwirkende Gegenstände zu erschaffen.

Normal: Nur Zauberwirker erfüllen die Voraussetzungen für die Talente Magische Waffen und Rüstungen herstellen und Wundersamen Gegenstand herstellen.

Neigung zur Magie

Du bist geschickt darin, Zauber zu wirken und magische Gegenstände zu benutzen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Zauberkunde und Magischen Gegenstand benutzen. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für diese Fertigkeit auf +4.

Niederreiten [Kampf]

Du kannst deine Gegner niederreiten.

Voraussetzungen: 1 Rang in Reiten, Berittener Kampf.

Vorteil: Wenn du auf einem Reittier sitzend einen Gegner zu überrennen versuchst, kann dein Ziel dir nicht ausweichen. Dein Reittier kann gegen jedes Ziel einen Hufangriff machen, das du umgestoßen hast. Dazu erhält es den normalen Bonus von +4 auf Angriffswürfe gegen am Boden liegende Gegner.

Präzisionsschuss [Kampf]

Du bist in der Lage, Fernkampfangriffe in ein Nahkampfgeschehen abzufeuern.

Voraussetzung: Kernschuss.

Vorteil: Du kannst Fernkampfwaffen auf einen Gegner abfeuern (bzw. auf ihn werfen), der sich im Nahkampf befindet, ohne den standardmäßigen Malus von –4 auf deinen Angriffswurf anzurechnen.

Punktgenaues Zielen [Kampf]

Du bist in der Lage, genau auf die Schwachstellen in der Rüstung deines Gegners zu zielen.

Voraussetzungen: GE 19, Verbesserter Präzisionsschuss, Kernschuss, Präzisionsschuss, Grund-Angriffsbonus +16.

Vorteil: Du führst einen einzelnen Fernkampfangriff als Standard-Aktion aus. Gegen diesen Schuss verliert das Ziel jeden Bonus für Rüstung, natürliche Rüstung oder Schilde auf seine Rüstungsklasse. Wenn du dich in derselben Runde bewegst, erhältst du die Vorteile dieses Talents nicht.

Rennen

Du bist ein schneller Läufer.

Vorteil: Beim Rennen bewegst du dich mit dem fünffachen deiner normalen Bewegungsrate (sofern du mittelschwere, leichte oder gar keine Rüstung trägst und nicht mehr als mittelschwer beladen bist) oder dem vierfachen deiner Bewegungsrate (wenn du schwere Rüstung trägst oder schwer beladen bist). Führst du nach einem Startspurt einen Sprung aus (siehe dazu die Beschreibung der Fertigkeit Akrobatik), erhältst du einen Bonus von +4 auf deinen Wurf für Akrobatik. Während du rennst, behältst du deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Normal: Du bewegst dich mit dem vierfachen deiner normalen Bewegungsrate (sofern du mittelschwere, leichte oder gar keine Rüstung trägst und nicht mehr als mittelschwer beladen bist) oder dem dreifachen deiner Bewegungsrate (wenn du schwere Rüstung trägst oder schwer beladen bist) und verlierst deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Ring schmieden [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst magische Ringe erschaffen.

Voraussetzung: Zauberstufe 7.

Vorteil: Du kannst jeden Ring erschaffen. Die Herstellung eines Rings dauert einen Tag pro 1.000 GM seines Grundpreises. Zur Herstellung des Rings verbrauchst du Materialien im Wert der Hälfte des Grundpreises. Zusätzliche Informationen findest du in den Regeln zu Erschaffung von Gegenständen in Kapitel 15.

Außerdem kannst du jeden Ring reparieren, den du selbst herstellen könntest. Für die Reparatur benötigst du die Hälfte der zur Neuherstellung nötigen Materialien. Eine Reparatur dauert halb so lang wie die Neuherstellung.

Rundumschlag [Kampf]

Mit einem mächtigen Schwung deiner Waffe schlägst du nach mehreren nebeneinander stehenden Gegnern gleichzeitig.

Voraussetzungen: ST 13, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +4.

Vorteil: Du führst einen einzelnen Angriff mit vollem Grund-Angriffsbonus gegen einen Feind in deiner Reichweite als Standard-Aktion aus. Bei einem Treffer verursacht dein Angriff den normalen Schaden. Zusätzlich kannst du einen weiteren Angriff mit vollem Grund-Angriffsbonus gegen einen Feind ausführen, der neben dem vorherigen Gegner und ebenfalls in deiner Reichweite steht. Solange du weiter triffst, kannst du wiederum einen neben dem vorherigen Feind stehenden Gegner angreifen, solange auch dieser in deiner Reichweite ist. Mit diesem Talent kannst du einen einzelnen Feind aber nur einmal pro Runde angreifen. Wenn du dieses Talent nutzt, erleidest du bis zur nächsten Runde einen Malus von –2 auf deine Rüstungsklasse.

Schildfokus [Kampf]

Du bist geübt darin, Hiebe mit dem Schild abzulenken.

Voraussetzungen: Umgang mit Schilden, Grund-Angriffsbonus +1

Vorteil: Erhöhe den RK-Bonus des Schildes, den du verwendest, um +1.

Schildhieb [Kampf]

In die richtige Position gebracht, kannst du deinen Schild dazu benutzen, deine Gegner umzustoßen.

Voraussetzungen: Verbesserter Schildstoß, Umgang mit Schilden, Kampf mit zwei Waffen, GE 15, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Alle Gegner, die von dir mit einem Schildstoß getroffen werden, werden gleichzeitig von einem zusätzlichen Ansturm getroffen, wodurch der normalerweise erforderliche Angriffswurf für das Kampfmanöver ersetzt wird (siehe Kapitel 8). Dieser Ansturm provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Gegner, die sich wegen einer Mauer oder eines anderen Hindernisses nicht weiter zurückbewegen können, gehen zu Boden, nachdem sie die maximal mögliche Distanz zurückgelegt haben. Du kannst wählen, ob du deinem Ziel folgst, wenn du noch einen 1,50 m-Schritt machen kannst oder ob du eine Aktion dafür aufwenden willst, dich in der gleichen Runde zu bewegen.

Schildmeister [Kampf]

Dein meisterlicher Umgang mit Schilden ermöglicht es dir, unbehindert vom Schild zu kämpfen.

Voraussetzungen: Verbesserter Schildstoß, Umgang mit Schilden, Schildhieb, Kampf mit zwei Waffen, GE 15, Grund-Angriffsbonus +11

Vorteil: Du erhältst keinen Malus auf Angriffe mit einem Schild, während du eine andere Waffe trägst. Addiere den Verbesserungsbonus deines Schildes auf Angriffs- und Schadenswürfe für den Schild, als ob es sich dabei um einen Verbesserungsbonus für eine Waffe handelt.

Schnell wie der Blitz [Kampf]

Du bewegst dich so schnell, dass es für deine Gegner fast unmöglich ist, dich zu treffen.

Voraussetzungen: GE 17, Ausweichen, Schnell wie der Wind, Grund-Angriffsbonus +11

Vorteil: Wenn du bei deinem Zug eine doppelte Bewegung oder einen Rückzug ausführst, erhältst du für eine Runde eine Tarnung von 50 %.

Schnell wie der Wind [Kampf]

Deine unberechenbaren Bewegungen machen es deinen Gegnern schwer, deinen Aufenthaltsort genau zu bestimmen.

Voraussetzungen: GE 15, Ausweichen, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Solltest du dich bei deinem Zug mehr als 1,5 m weit bewegen, erhältst du für eine Runde eine Tarnung von 20 % gegen Fernkampfangriffe.

Schnell zaubern [Metamagie]

Du kannst Zauber in einem Bruchteil der normal dafür benötigten Zeit zaubern.

Vorteil: Einen schnellen Zauber zu wirken, ist eine Schnelle Aktion. Du kannst daher in derselben Runde, in der du schnell gezaubert hast, eine weitere Aktion ausführen, sogar einen weiteren Zauber wirken. Ein Zauber, dessen Zeitaufwand länger als eine Runde oder eine Volle Aktion dauert, kann nicht mit Schnell zaubern gewirkt werden. Ein schnell gewirkter Zauber belegt den Zauberplatz eines um vier Zaubergrade höheren Zaubers. Schnelle Zauber zu wirken, provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Speziell: Dieses Talent kann auch auf spontan gewirkte Zauber angewandt werden, ohne ihre Wirkungsdauer zu verlängern, wenn die Wirkungsdauer nicht länger als eine Volle Aktion beträgt.

Schnelle Waffenbereitschaft [Kampf]

Du kannst deine Waffe schneller als gewöhnlich ziehen.

Voraussetzung: Grund-Angriffsbonus +1.

Vorteil: Du kannst deine Waffe mit einer Freien statt einer Bewegungs-Aktion ziehen. Verborgene Waffen (siehe die Fertigkeit Fingerfertigkeit) kannst du mit einer Bewegungs-Aktion ziehen. Ein Charakter mit diesem Talent kann Waffen mit seiner vollen Angriffsrate auf sein Ziel werfen (ähnlich wie ein Charakter mit einem Bogen).

Alchemistische Gegenstände, Tränke, Schriftrollen und Zauberstäbe können mit diesem Talent nicht schnell gezogen werden.

Normal: Ohne dieses Talent kannst du eine Waffe mit einer Bewegungs-Aktion oder (falls dein Grund-Angriffsbonus mindestens +1 beträgt) mit einer Freien Aktion als Teil deiner Bewegung ziehen. Ohne dieses Talent kannst du eine verborgene Waffe als Standard-Aktion ziehen.

Schnelles Nachladen [Kampf]

Wähle einen Armbrusttyp (Hand-, Leichte oder Schwere Armbrust) aus. Du kannst die entsprechende Waffe schnell nachladen.

Voraussetzung: Umgang mit Waffen (gewählte Armbrustart).

Vorteil: Die Zeit, die du zum Nachladen des von dir gewählten Armbrusttyps benötigst, sinkt auf eine Freie Aktion (für Hand- oder Leichte Armbrüste) bzw. eine Bewegungs-Aktion (für Schwere Armbrüste). Das Nachladen einer Armbrust provoziert nach wie vor einen Gelegenheitsangriff.

Wenn du dieses Talent für eine Hand- oder eine Leichte Armbrust ausgewählt hast, kannst du diese Waffe bei einem Vollen Angriff genauso oft abfeuern, wie wenn du einen Bogen benutzt.

Normal: Ohne dieses Talent benötigt ein Charakter eine Bewegungs-Aktion zum Nachladen einer Hand- oder Leichten Armbrust bzw. eine Volle Aktion für das Nachladen einer Schweren Armbrust.

Speziell: Du kannst das Talent Schnelles Nachladen mehrfach wählen. Jedes Mal wird es auf eine andere Armbrustart angewandt.

Schnelles Schießen [Kampf]

Du kannst einen weiteren Fernkampfangriff ausführen.

Voraussetzungen: GE 13, Kernschuss

Vorteil: Wenn du mit einer Fernkampfwaffe einen Vollen Angriff machst, kannst du die Waffe in dieser Runde ein weiteres Mal abfeuern. Wenn du das Talent Schnelles Schießen einsetzt, erhältst du auf alle Angriffswürfe einen Malus von –2.

Schriftrolle anfertigen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst magische Schriftrollen erschaffen.

Voraussetzung: Zauberstufe 1

Vorteil: Du kannst zu jedem dir bekannten Zauber eine Schriftrolle anfertigen. Eine Schriftrolle anzufertigen, dauert 2 Stunden, wenn der Grundpreis maximal 250 GM beträgt, ansonsten dauert die Anfertigung einer Schriftrolle pro 1.000 GM des Grundpreises je einen Tag. Um eine Schriftrolle anzufertigen, benötigst du Materialien im Wert der Hälfte des Grundpreises. Vergleiche die Regeln zu Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15.

Selbsterhaltung

Du weißt, wie man sich in der Wildnis zurechtfindet und wie man Wunden wirksam behandelt.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Heilkunde und Überlebenskunst. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

Skorpionstachel [Kampf]

Du kannst einen waffenlosen Schlag ausführen, der die Bewegung deines Ziels aufs schwerste beeinträchtigt.

Voraussetzung: Verbesserter Waffenloser Schlag

Vorteil: Führe einen einzelnen waffenlosen Schlag als Standard-Aktion aus. Bei einem Treffer teilst du normal Schaden aus. Zusätzlich wird die Bewegungsrate deines Ziels auf 1,5 m reduziert. sofern ihm kein Zähigkeitswurf gelingt (SG 10 + deine halbe Charakterstufe + dein WE-Modifikator). Gelingt ihm der Zähigkeitswurf nicht, so ist seine Bewegungsrate für eine Dauer in Runden reduziert, die deinem WE-Modifikator entspricht.

Tänzelnder Angriff [Kampf]

Du kannst dich flink auf einen Feind zu bewegen, diesem einen Schlag versetzen und dich wieder zurückziehen, bevor er reagieren kann.

Voraussetzungen: GE 13, Ausweichen, Beweglichkeit, Grund-Angriffsbonus +4

Vorteil: Als Volle Aktion kannst du dich mit deiner Bewegungsrate bewegen und einen einzelnen Nahkampfangriff ausführen, ohne das Ziel deines Angriffs zu einem Gelegenheitsangriff zu provozieren. Du kannst dich vor und nach dem Angriff bewegen, musst dich aber vor dem Angriff mindestens 3 m bewegt haben. Außerdem darf die komplette von dir zurückgelegte Strecke deine Bewegungsrate nicht übersteigen. Du kannst dieses Talent nicht dazu benutzen, einen Gegner anzugreifen, der zu Beginn deines Zugs direkt neben dir steht.

Normal: Du darfst dich nicht vor und nach deinem Angriff bewegen.

Täuscher

Du bist darin geübt, andere zu täuschen – sowohl mit Wort als auch durch Verkleidung.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen und Verkleiden. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für diese Fertigkeit auf +4.

Tödliche Zielgenauigkeit [Kampf]

Du bist in der Lage, den Schwachpunkt eines Gegners genau ins Ziel zu nehmen und dadurch besonders tödliche Fernkampfangriffe auszuführen. Dafür nimmst du in Kauf, dass sich die Trefferwahrscheinlichkeit deines Angriffs verringert.

Voraussetzungen: GE 13, Grund-Angriffsbonus +1.

Vorteil: Du nimmst einen Malus von –1 auf alle Fernkampfangriffswürfe in Kauf, um dafür einen Bonus von +2 auf alle Schadenswürfe für Fernkampfangriffe zu erhalten. Wenn dein Grund-Angriffsbonus +4 erreicht und für jede +4 danach erhöht sich der Malus um weitere –1 und der Schadensbonus um weitere +2. Du musst dich vor deinem Angriffswurf entscheiden, ob du dieses Talent einsetzt. Die Wirkung des Talents hält dann bis zur nächsten Runde an. Der Bonusschaden bezieht sich nicht auf Berührungsangriffe oder Effekte, die keinen Trefferpunkte-Schaden verursachen.

Tödlicher Hieb [Kampf]

Mit einem gut gezielten Hieb beendest du das Leben der meisten Gegner schnell und schmerzvoll.

Voraussetzungen: Bedrohliche Darbietung, Mächtiger Waffenfokus, Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus, Grund-Angriffsbonus +11, KÄM 8

Vorteil: Du führst als Standard-Aktion mit der Waffe, für die du das Talent Mächtiger Waffenfokus besitzt, einen einzelnen Angriff gegen einen betäubten oder auf dem falschen Fuß erwischten Gegner aus. Bei einem Treffer verdoppelt sich der von dir verursachte Schaden. Außerdem verblutet das Ziel einen Punkt Konstitution (vgl. Anhang 2). Der zusätzliche Schaden und das Bluten werden durch kritische Treffer nicht vervielfacht.

Trank brauen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst magische Tränke erschaffen.

Voraussetzung: Zauberstufe 3

Vorteil: Zu jedem Zauber des maximal 3. Grades, den du kennst, und der auf eine oder mehrere Kreaturen oder Objekte wirkt, kannst du einen Trank brauen. Wenn der Grundpreis eines Tranks höchstens 250 GM beträgt, dauert seine Herstellung 2 Stunden. Bei allen anderen Tränken dauert die Herstellung einen Tag für je 1.000 GM des Grundpreises. Wenn du einen Trank braust, legst du dabei seine Zauberstufe fest. Diese muss hoch genug sein, um den jeweiligen Zauber wirken zu können, darf aber nicht höher als deine eigene Stufe sein. Der Grundpreis eines Trankes beträgt Grad des Zaubers x Zauberstufe des Zaubers x 50 GM. Zur Herstellung eines Tranks verbrauchst du Materialien im Wert der Hälfte seines Grundpreises. Zusätzliche Informationen befinden sich in Kapitel 15 (Herstellung von magischen Gegenständen).

Wenn du einen Trank braust, triffst du alle Entscheidungen, die du auch beim normalen Wirken des Zaubers treffen würdest. Das Ziel des Zaubers ist die Person, die den Trank zu sich nimmt.

Umgang mit einfachen Waffen [Kampf]

Du bist in der Benutzung einfacher Waffen ausgebildet.

Vorteil: Du kannst Angriffe mit einfachen Waffen ganz normal ausführen.

Normal: Wenn du eine Waffe verwendest, mit deren Umgang du nicht vertraut bist, erhältst du einen Malus von –4 auf alle Angriffswürfe.

Speziell: Außer Druiden, Mönchen und Magiern sind alle Charaktere automatisch mit dem Umgang mit einfachen Waffen vertraut. Sie brauchen dieses Talent nicht auszuwählen.

Umgang mit exotischen Waffen [Kampf]

Wähle eine exotische Waffe wie z.B. die Stachelkette oder die Peitsche. Du weißt, wie mit dieser Waffe im Kampf umzugehen ist und kannst jegliche besondere Tricks oder Eigenschaften der Waffe einsetzen, die sie ermöglicht.

Voraussetzung: Grund-Angriffsbonus +1

Vorteil: Du führst Angriffswürfe mit dieser Waffe ohne Abzüge aus.

Normal: Ein Charakter, der eine Waffe einsetzt, mit deren Umgang er nicht vertraut ist, erhält auf seine Angriffswürfe mit dieser Waffe einen Malus –4.

Speziell: Du kannst das Talent Umgang mit exotischen Waffen mehrere Male erwerben. Jedesmal gilt es für eine andere Art exotischer Waffe.

Umgang mit Kriegswaffen [Kampf]

Wähle eine Kriegswaffenart. Du weißt, wie du diese Art von Kriegswaffe im Kampf anzuwenden hast.

Vorteil: Mit der Waffe deiner Wahl führst du Angriffswürfe normal aus.

Normal: Wenn du eine Waffe benutzt, in deren Umgang du nicht geübt bist, erhältst du auf Angriffswürfe mit dieser Waffe einen Malus von –4.

Speziell: Barbaren, Kämpfer, Paladine und Waldläufer sind mit allen Kriegswaffen vertraut und müssen dieses Talent daher nicht wählen.

Du kannst den Umgang mit Kriegswaffen mehrfach auswählen, musst es aber jedesmal für eine andere Waffe wählen.

Umgang mit Rüstungen (leichte) [Kampf]

Du bist darin geübt, leichte Rüstungen zu tragen.

Vorteil: Wenn du eine Rüstung der Art trägst, mit der du vertraut bist, gilt der Rüstungsmalus nur für stärke- und geschicklichkeitsbasierte Fertigkeitswürfe.

Normal: Ein Charakter, der eine Rüstung trägt, mit deren Umgang er nicht vertraut ist, muss seinen Rüstungsmalus auf seine Angriffswürfe und alle Fertigkeitswürfe, die eine Bewegung beinhalten addieren.

Speziell: Außer Hexenmeistern, Magiern und Mönchen haben alle Charaktere automatisch das Talent Umgang mit Rüstungen (leichte) als Bonustalent. Sie brauchen es nicht auszuwählen.

Umgang mit Rüstungen (mittelschwere) [Kampf]

Du bist darin geübt, mittelschwere Rüstungen zu tragen.

Voraussetzung: Umgang mit Rüstungen (leichte)

Vorteil: siehe Umgang mit Rüstungen (leichte).

Normal: siehe Umgang mit Rüstungen (leichte).

Speziell: Barbaren, Druiden, Kämpfer, Kleriker und Paladine besitzen das Talent Umgang mit Rüstungen (mittelschwere) automatisch als Bonustalent und brauchen es daher nicht auszuwählen.

Umgang mit Rüstungen (schwere) [Kampf]

Du bist darin geübt, schwere Rüstungen zu tragen.

Voraussetzungen: Umgang mit Rüstungen (leichte), Umgang mit Rüstungen (mittelschwere)

Vorteil: Siehe Umgang mit Rüstungen (leichte).

Normal: Siehe Umgang mit Rüstungen (leichte).

Speziell: Kämpfer und Paladine haben das Talent Umgang mit Rüstungen (schwere) automatisch als Bonustalent und brauchen es daher nicht auszuwählen.

Umgang mit Schilden [Kampf]

Du bist darin ausgebildet, einen Schild richtig zu benutzen.

Vorteil: Wenn du einen Schild (außer einem Turmschild) benutzt, bezieht sich der Rüstungsmalus nur auf ST- und GE-bezogene Fertigkeiten.

Normal: Wenn du einen Schild benutzt, mit dessen Umgang du nicht vertraut bist, wird der Rüstungsmalus des Schilds auf Angriffswürfe sowie auf alle Fertigkeitswürfe, die eine Bewegung beinhalten, angerechnet.

Speziell: Barbaren, Barden, Kleriker, Druiden, Kämpfer, Paladine und Waldläufer besitzen automatisch Umgang mit Schilden als Bonustalent. Sie brauchen es daher nicht auszuwählen.

Umgang mit Turmschilden [Kampf]

Du bist im richtigen Umgang mit Turmschilden ausgebildet.

Voraussetzung: Umgang mit Schilden

Vorteil: Wenn du einen Turmschild einsetzt, gilt der Rüstungsmalus des Schildes nur für ST- und GE-basierte Würfe.

Normal: Ein Charakter, der einen Schild einsetzt, mit dessen Umgang er nicht vertraut ist, erhält den Rüstungsmalus des

Schildes auf alle Angriffswürfe und alle Fertigkeitswürfe, die eine Bewegung beinhalten, inklusive reiten.

Speziell: Kämpfer erhalten das Talent Umgang mit Turmschilden automatisch als Bonustalent. Sie brauchen es daher nicht auszuwählen.

Untote befehligen

Dank widerlicher nekromantischer Kräfte kannst du untote Wesen befehligen und sie in deine Diener verwandeln.

Voraussetzung: Klassenfähigkeit negative Energie fokussieren

Vorteil: Du kannst eine Anwendung von negative Energie fokussieren dazu nutzen, Untote im Umkreis von 9 m zu unterwerfen. Den Untoten steht ein Willenswurf zu, um diesen Effekt abzuschütteln. Der SG dieses Willenswurfs beträgt 10 + ½ deiner Klerikerstufe + dein CH-Modifikator. Untote, denen dieser Wurf misslingt, gelangen unter deine Kontrolle und befolgen deine Befehle nach besten Möglichkeiten, so als ob sie unter dem Zauber *Untote kontrollieren* stünden. Intelligente Untote erhalten jeden Tag einen erneuten Rettungswurf, um sich deinen Befehlen zu widersetzen. Du kannst eine maximale Anzahl von Untoten befehligen, deren addierte Trefferwürfel nicht deine Klerikerstufe übersteigt. Wenn du Energie fokussieren auf diese Weise einsetzt, hat es keine weitere Wirkung (keine heilende oder Schaden verursachende Wirkung). Wenn ein untotes Wesen unter der Kontrolle eines anderen Wesens steht, so müssen bei sich widersprechenden Befehlen konkurrierende CH-Würfe durchgeführt werden.

Untote vertreiben

Mit der Kraft höherer Mächte vertreibst du Untote.

Voraussetzung: Klassenfähigkeit positive Energie fokussieren

Vorteil: Du kannst einen Gebrauch deiner Klassenfähigkeit positive Energie fokussien als Standard-Aktion dazu verwenden, alle Untoten innerhalb von 9 m voller Panik zu fliehen. Untote erhalten einen Willenswurf, um diesen Effekt abzuschütteln. Der SG für diesen Willenswurf beträgt 10 + ½ deiner Klerikerstufen + dein CH-Modifikator. Untote, denen ihr Willenswurf misslingt, fliehen eine Minute lang. Intelligente untote Wesen erhalten jede Runde einen Willenswurf, um den Effekt zu beenden. Wenn du Energie fokussieren auf diese Weise verwendest, besitzt es keine weitere Wirkung (d.h. es kann nicht zum Heilen oder Verletzen in der Nähe befindlicher Wesen verwendet werden).

Unverwüstlich

Du bist besonders schwer zu töten. Deine Wunden stabilisieren sich nicht nur automatisch, sondern du bleibst selbst bei schwersten Verletzungen bei Bewusstsein.

Voraussetzung: Ausdauer

Vorteil: Wenn deine Trefferpunkte unter 0 liegen und du nicht tot bist, stabilisierst du dich automatisch. Du musst keinen Wurf auf Konstitution ablegen, um zu vermeiden, dass du weitere Trefferpunkte verlierst.

Wenn deine Trefferpunkte in den negativen Bereich sinken, hast du die Wahl so zu handeln, als wärst du kampfunfähig statt im Sterben zu liegen. Die Entscheidung musst du in dem Moment treffen, in dem deine Trefferpunkte in den negativen Bereich sinken, selbst wenn du gar nicht an der Reihe bist. Wenn du dich dagegen entscheidest so zu handeln, als wenn du kampfunfähig wärst, verlierst du sofort das Bewusstsein.

Wenn du das Talent anwendest, giltst du als wankend. Du kannst eine Bewegungs-Aktion ausführen, ohne weiteren Schaden zu nehmen. Sobald du aber eine beliebige Standard-Aktion oder irgendeine andere Handlung ausführst, die als anstrengend betrachtet werden muss (worunter auch einige Freie Aktionen wie z.B. das Wirken eines Schnellen Zaubers fallen), erleidest du nach ausgeführter Handlung einen Punkt Schaden. Wenn deine negativen Trefferpunkte gleich hoch oder größer als dein Konstitutionswert sind, stirbst du augenblicklich.

Normal: Ein Charakter ohne dieses Talent, dessen Trefferpunkte in den negativen Bereich absinken, verliert das Bewusstsein und gilt als sterbend.

Verbesserte Blitzschnelle Reflexe

Voraussetzung: Blitzschnelle Reflexe

Vorteil: Einmal täglich kannst du einen Reflexwurf wiederholen. Die Entscheidung zur Anwendung dieser Fähigkeit muss von dir getroffen werden, bevor das Wurfergebnis aufgedeckt wird. Wenn du das Talent anwendest, musst du den zweiten Wurf akzeptieren, auch wenn sein Ergebnis schlechter als das des ersten ist.

Verbesserte Finte [Kampf]

Du besitzt Talent darin, deine Gegner im Kampf täuschen.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise

Vorteil: Du kannst einen Fertigkeitswurf auf Bluffen ablegen, um im Kampf eine Finte als Bewegungs-Aktion auszuführen.

Normal: Eine Finte im Kampf ist eine Standard-Aktion.

Verbesserte Große Zähigkeit

Du kannst aus deinem Inneren Kraft ziehen, um Krankheiten, Giften und anderem körperlichen Leid zu widerstehen.

Voraussetzung: Große Zähigkeit

Vorteil: Einmal täglich kannst du einen Zähigkeitswurf wiederholen. Die Entscheidung zur Anwendung dieser Fähigkeit muss von dir getroffen werden, bevor das Wurfergebnis aufgedeckt wird. Wenn du das Talent anwendest, musst du den zweiten Wurf akzeptieren, auch wenn sein Ergebnis schlechter als das des ersten ist.

Verbesserte Initiative [Kampf]

Deine guten Reflexe ermöglichen es dir, schnell auf Gefahren zu reagieren.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativewürfe.

Verbesserter Ansturm [Kampf]

Du bist geschickt darin, deine Feinde zurückzudrängen.

Voraussetzung: ST 13, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +1

Vorteil: Wenn du das Kampfmanöver Ansturm durchführst, provozierst du keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Ansturm. Des Weiteren erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung, wenn ein Gegner einen Ansturm gegen dich durchzuführen versucht.

Normal: Du provozierst einen Gelegenheitsangriff, wenn du das Kampfmanöver Ansturm ausführst.

Verbesserter Eiserner Wille

Dein wacher Verstand verleiht dir Widerstandskraft gegen geistesbeeinflussende Angriffe.

Voraussetzung: Eiserner Wille

Vorteil: Einmal täglich kannst du einen Willenswurf wiederholen. Die Entscheidung zur Anwendung dieser Fähigkeit muss von dir getroffen werden, bevor das Wurfergebnis

aufgedeckt wird. Wenn du das Talent anwendest, musst du den zweiten Wurf akzeptieren, auch wenn sein Ergebnis schlechter als das des ersten ist.

Verbesserter Gegenzauber

Du bist geübt darin, Zaubern anderer mit ähnlichen Zaubern entgegenzuwirken.

Vorteil: Wenn du einen Gegenzauber wirkst, kannst du dafür einen Zauber aus der selben Schule des Zielzaubers wählen, der einen höheren Grad hat.

Normal: Ohne dieses Talent kannst du einen Zauber nur mit dem gleichen oder einem Zauber kontern, der speziell als Gegenzauber für den Zielzauber beschrieben ist.

Verbesserter Kampf mit zwei Waffen [Kampf]

Du bist im Kampf mit zwei Waffen geübt.

Voraussetzungen: GE 17, Kampf mit zwei Waffen, Grund-Angriffsbonus +6

Vorteil: Zusätzlich zu dem standardmäßig möglichen einzelnen Zusatzangriff mit einer Zweithandwaffe erhältst du einen zweiten solchen Angriff, allerdings verbunden mit einem Malus von –5.

Normal: Ohne dieses Talent darfst du mit einer Zweithandwaffe lediglich einen Zusatzangriff ausführen.

Verbesserter konzentrierter Schlag [Kampf]

Du kannst einen Angriff ausführen, der beträchtlichen Mehrschaden verursacht.

Voraussetzungen: Konzentrierter Schlag, Grund-Angriffsbonus +11.

Vorteil: Wenn du eine Angriffsaktion ausführst, kannst du einen Angriff mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus durchführen, der zusätzlichen Schaden verursacht. Würfle den Schadenswürfel der Waffe drei Mal und addiere die Ergebnisse, ehe du Boni aufgrund Stärke, Waffeneigenschaften (wie z.B. *Aufflammend*), präzisionsbasierten Schaden (wie z.B. Hinterhältiger Angriff) und sonstige Schadensboni addierst. Die zusätzlichen Schadenswürfel werden bei einem Kritischen Treffer nicht mitmultipliziert, sondern zum Gesamtergebnis addiert.

Verbesserter Kritischer Treffer [Kampf]

Wähle eine Waffe. Angriffe mit dieser Waffe sind besonders tödlich.

Voraussetzung: Umgang mit Waffe, Grund-Angriffsbonus +8

Vorteil: Wenn du mit der gewählten Waffe kämpfst, verdoppelt sich deine Bedrohungschance.

Speziell: Du kannst das Talent Verbesserter kritischer Treffer mehrfach wählen, musst aber jedesmal eine andere Waffenart wählen.

Die Wirkung des Talents addiert sich nicht mit anderen Wirkungen, die die Bedrohungschance einer Waffe erhöhen.

Verbesserter Präzisionsschuss [Kampf]

Im Fernkampf sind für dich nur noch vollständige Deckung und vollständige Tarnung deiner Gegner ein Hindernis.

Voraussetzungen: GE 19, Kernschuss, Präzisionsschuss, Grund-Angriffsbonus +11

Vorteil: Deine Fernkampfangriffe ignorieren jeglichen Rüstungsbonus des jeweiligen Ziels, der nicht durch vollständige Deckung entstanden ist. Das gleiche gilt für Fehlschlagchancen beim Angriff auf ein Ziel, das weniger als vollständige Tarnung besitzt. Vollständig Deckung und Vollständige Tarnung gewähren deinen Zielen die normalen Vorteile gegen deine Fernkampfangriffe.

Normal: Vergleiche die normalen Regeln für die Auswirkungen von Deckung und Tarnung in Kapitel 8.

Verbesserter Ringkampf [Kampf]

Du bist geübt darin, andere Personen in einen Ringkampf zu verwickeln.

Voraussetzungen: GE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag

Vorteil: Wenn du das Kampfmanöver Ringkampf ausführst, provozierst du damit keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe, mit denen du einen Feind in einen Ringkampf zu verwickeln versuchst. Wenn dich ein Gegner mit diesem Kampfmanöver angreift, so erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung um +2.

Normal: Wenn du das Kampfmanöver Ringkampf ausführst, provozierst du damit einen Gelegenheitsangriff.

Verbesserter Schildstoß [Kampf]

Du kannst dich mit deinem Schild vor Angriffen schützen, auch wenn du ihn gerade zum Angriff einsetzt.

Voraussetzung: Umgang mit Schilden

Vorteil: Wenn du einen Schildstoß ausführst, kannst du den Schildbonus deines Schilds trotzdem auf deine RK anrechnen.

Normal: Ohne dieses Talent verliert ein Charakter, der einen Schildstoß ausführt, den Schildbonus seines Schilds auf die RK, bis er das nächste Mal am Zug ist (vergleiche Kapitel 6).

Verbesserter Vertrauter

Mit diesem Talent kannst du einen neuen Vertrauten aus einer Liste weiterer Tiere auswählen. Das Talent gilt nur, wenn du auch ohne Einsatz des Talents einen neuen Vertrauten erhalten könntest.

Voraussetzungen: Fähigkeit, einen neuen Vertrauten zu erlangen, die passende Gesinnung, ausreichende Erfahrungsstufe (s.u.)

Vertrauter	Arkane Gesinnung	Stufe des Zauberwirkers
Celestischer Falke[1]	neutral gut	3
Schreckensratte	neutral	3
Infernalische Giftschlange[2]	neutral böse	3
Kleiner Elementar (jede Art)	neutral	5
Blutmücke	neutral	5
Homunkulus[3]	beliebig	7
Imp	rechtschaffen böse	7
Mephit (jede Art)	neutral	7
Pseudo-Drache	neutral gut	7
Quasit	chaotisch böse	7

1 Oder ein anderes celestisches Tier aus der Liste der standardmäßig erlaubten Vertrauten.

2 Oder ein anderes infernalisches Tier aus der Liste der standardmäßig erlaubten Vertrauten.

3 Der Meister muss den Homunkulus zuerst erschaffen.

Vorteil: Wenn du einen Vertrauten auswählst, sind auch die Kreaturen der folgenden Liste für dich wählbar (vergleiche die Spielwerte der Kreaturen im *Pathfinder Monsterhandbuch*). Du darfst jeden Vertrauten wählen, dessen Gesinnung maximal einen Schritt auf jeder der beiden Gesinnungsachsen von deiner entfernt ist (rechtschaffen bis chaotisch, gut bis böse).

Ansonsten gelten für verbesserte Vertraute dieselben Regeln wie für normale Vertraute. Es gibt zwei Ausnahmen: Gehört die Kreatur einer anderen Art als Tier an, verändert sich ihre Art nicht. Außerdem erhalten verbesserte Vertraute nicht die Fähigkeit, mit anderen Wesen ihrer Art zu sprechen (obwohl viele von ihnen die Fähigkeit zur Kommunikation bereits besitzen).

Verbesserter waffenloser Schlag [Kampf]

Du bist im waffenlosen Kampf geübt.

Vorteil: Du giltst auch dann als bewaffnet, wenn du waffenlos kämpfst. Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe von bewaffneten Gegnern, wenn du diese mit einem waffenlosen Angriff attackierst.

Außerdem hast du die Wahl, ob deine waffenlosen Schläge tödlichen oder nichttödlichen Schaden verursachen.

Normal: Ohne dieses Talent giltst du als unbewaffnet, wenn du einen waffenlosen Angriff ausführst, und kannst mit einem solchen Angriff nur nichttödlichen Schaden verursachen.

Verbessertes Entwaffnen [Kampf]

Du bist geübt darin, anderen Gegnern die Waffe aus der Hand zu schlagen.

Voraussetzung: IN 13, Defensive Kampfweise

Vorteil: Wenn du das Kampfmanöver Entwaffnen ausführst, provozierst du damit keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Würfe, mit denen du einen Gegner zu entwaffnen versuchst. Wenn dich ein Gegner mit diesem Kampfmanöver angreift, so erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung um +2.

Normal: Wenn du das Kampfmanöver Entwaffnen ausführst, provozierst du damit einen Gelegenheitsangriff.

Verbessertes Fokussieren

Deiner fokussierten Energie ist schwieriger zu widerstehen als üblich.

Voraussetzung: Klassenfähigkeit Energie fokussieren

Vorteil: Der SG von Rettungswürfen, um deiner Fähigkeit Energie fokussieren zu widerstehen, erhöht sich um 2.

Verbessertes Gegenstand zerschmettern [Kampf]

Du bist darin geübt, Waffen und Rüstung deiner Feinde zu beschädigen.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +1

Vorteil: Wenn du das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern ausführst, provozierst du dadurch keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe, mit denen du einen Gegenstand beschädigen willst. Wenn dich ein Gegner mit diesem Kampfmanöver angreift, so erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung um +2.

Normal: Wenn du das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern ausführst, provozierst du damit einen Gelegenheitsangriff.

Verbessertes Überrennen [Kampf]

Du bist geschickt darin, deine Gegner zu überrennen.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +1

Vorteil: Wenn du das Kampfmanöver Überrennen ausführst, provozierst du dadurch keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe, mit denen du einen Feind zu überrennen versuchst. Wenn dich ein Gegner mit diesem Kampfmanöver angreift, so erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung um +2. Ziele eines Überrennversuchs von dir können nicht wählen, dir auszuweichen.

Normal: Wenn du das Kampfmanöver Überrennen ausführst, provozierst du damit einen Gelegenheitsangriff.

Verbessertes Zu-Fall-bringen [Kampf]

Du bist geübt darin, deine Gegner „auf die Matte“ zu schicken.

Voraussetzung: IN 13, Defensive Kampfweise

Vorteil: Wenn du das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen ausführst, provozierst du dadurch keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe, mit denen du einen Gegner zu Fall zu bringen versuchst. Wenn dich ein Gegner mit diesem Kampfmanöver angreift, so erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung um +2.

Normal: Wenn du das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen ausführst, provozierst du damit einen Gelegenheitsangriff.

Verbundenheit mit Tieren

Du bist darin ausgebildet, mit Reit- und anderen Tieren zu arbeiten.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten. Besitzt du mindestens 10 Ränge in einer dieser Fertigkeiten, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

Verstärkte Herbeizauberung

Von dir beschworene Kreaturen sind mächtiger und robuster als gewöhnlich.

Voraussetzung: Zauberfokus (Beschwörung)

Vorteil: Jede Kreatur, die du mit einem Herbeirufen Zauber beschwörst, erhält für die Dauer des Zaubers, mit dem sie beschworen wurde, einen Verbesserungsbonus +4 auf Stärke und Konstitution.

Verstohlenheit

Du vermeidest es geschickt, Aufmerksamkeit zu erregen und kannst dich leicht aus Fesselungen befreien.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und Heimlichkeit. Besitzt du in einer der beiden Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

Verteidigung mit zwei Waffen [Kampf]

Während du mit zwei Waffen kämpfst, verteidigst du dich geschickt gegen gegnerische Angriffe.

Voraussetzungen: GE 15, Kampf mit zwei Waffen

Vorteil: Wenn du eine Doppelwaffe oder zwei Waffen einsetzt (ohne Berücksichtigung von natürlichen Waffen oder Waffenlosem Schlag), erhältst du einen Schildbonus von +1 auf deine RK.

Wenn du defensiv kämpfst oder die Aktion Volle Verteidigung einsetzt, steigt der Schildbonus auf +2.

Verteidigung zerschlagen [Kampf]

Deine Fertigkeit mit der Waffe deiner Wahl nimmt deinen Gegnern die Fähigkeit, sich zu verteidigen, wenn ihre Verteidigung bereits überwunden wurde.

Voraussetzungen: Waffenfokus, Bedrohliche Darbietung, GAB +6, Umgang mit Waffen

Vorteil: Jeder erschütterte, verängstigte oder in Panik geratene Gegner, der von dir in dieser Runde getroffen wird, gilt bis zum Ende deiner nächsten Runde als auf dem falschen Fuß erwischt. Das umfasst alle weiteren Angriff, die du in dieser Runde machst.

Wachsamkeit

Mit deinen scharfen Sinnen nimmst du Dinge wahr, die anderen Personen verborgen bleiben.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Motiv erkennen. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

Waffenfinesse [Kampf]

Du bist darin geübt, anstelle reiner Kraft deine Wendigkeit im Kampf einzusetzen.

Vorteil: Wenn du eine leichte Waffe, ein Rapier, ein elfisches Krummschwert, eine Peitsche oder eine Stachelkette einsetzt, die für ein Wesen deiner Größe gefertigt ist, kannst du anstelle deines Stärke-, deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf deine Angriffswürfe addieren. Wenn du einen Schild trägst, wird dessen Rüstungsmalus auf deine Angriffswürfe angerechnet.

Speziell: Natürliche Waffen gelten immer als leichte Waffen.

Waffenfokus [Kampf]

Wähle eine Waffenart. Du darfst für dieses Talent auch Waffenloser Schlag, Ringkampf (oder „Strahl", falls du ein Zauberwirker bist) auswählen.

Voraussetzungen: Umgang mit gewählter Waffe, GAB +1

Vorteil: Du erhältst auf alle Angriffswürfe mit der Waffe deiner Wahl einen Bonus von +1.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist allerdings nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, wird es auf eine andere Art von Waffe angewandt.

Waffenspezialisierung [Kampf]

Du bist geschickt darin, mit einer bestimmten Art von Waffe Schaden zu verursachen. Wähle dazu eine Art von Waffe aus, für die du bereits das Talent Waffenfokus erworben hast. Wenn du die gewählte Waffe einsetzt, verursachst du Zusatzschaden.

Voraussetzungen: Umgang mit gewählter Waffe, Waffenfokus mit gewählter Waffe, KÄM 4

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Schadenswürfe für die von dir gewählte Waffe.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist allerdings nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, betrifft es eine neue Art von Waffe.

Wirbelwindangriff [Kampf]

Wie ein Derwisch schlägst Du nach allen Feinden in deiner Reichweite.

Voraussetzungen: GE 13, IN 13, Defensive Kampfweise, Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzelnder Angriff, Grund-Angriffsbonus +4

Vorteil: Wenn du einen Vollen Angriff ausführst, kannst du auf deine normalen Angriffe verzichten und stattdessen einen einzelnen Nahkampfangriff mit vollem Grund-Angriffsbonus gegen jeden Gegner in deiner Reichweite ausführen. Gegen jeden Gegner ist ein eigener Angriffswurf durchzuführen.

Wenn du das Talent Wirbelwindangriff einsetzt, verzichtest du damit außerdem auf jeden Bonus- oder Zusatzangriff, der dir durch andere Talente, Zauber oder Fähigkeiten zur Verfügung steht.

Wundersamen Gegenstand herstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst Wundersame Gegenstände (eine Kategorie magischer Gegenstände) herstellen.

Voraussetzung: Zauberstufe 3

Vorteil: Du kannst eine Vielfalt Wundersamer Gegenstände herstellen. Einen Wundersamen Gegenstand herzustellen, dauert einen Tag pro 1.000 GM seines Grundpreises. Zusätzlich verbrauchst du bei der Herstellung Materialien im Wert der Hälfte seines Grundpreises. Die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15 enthalten hierzu weitere Informationen.

Du kannst außerdem einen beschädigten Wundersamen Gegenstand reparieren, wenn du den jeweiligen Gegenstand auch herstellen könntest. Die Reparatur erfordert die Hälfte der zur Neuherstellung notwendigen Materialkosten und Zeit.

Zauber ausdehnen [Metamagie]

Du kannst die Wirkungsdauer deiner Zauber verdoppeln.

Vorteil: Ein ausgedehnter Zauber dauert doppelt so lange wie normal. Zauber mit der Zauberdauer Augenblicklich, Dauerhaft oder Konzentration werden durch dieses Talent nicht verbessert. Ein ausgedehnter Zauber belegt den Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers.

Zauber verstärken [Metamagie]

Du kannst die Macht deiner Zauber erhöhen, wodurch sie höheren Schaden verursachen.

Vorteil: Alle variablen Zahlenwerte eines verstärkten Zaubers werden um die Hälfte erhöht, inklusive der dazu gehörigen Würfe. Rettungswürfe und andere gegen den Zauber ausgeführte Würfe sind davon ebenso wenig betroffen wie Zauber ohne zufällige Variablen. Ein verstärkter Zauber belegt den Zauberplatz eines um zwei Grade höheren Zaubers.

Zauberbereich erweitern [Metamagie]

Du kannst deine Zauber so wirken, dass sie einen größeren Bereich abdecken.

Vorteil: Du kannst einen Zauber, dessen Wirkungsbereich die Form einer Explosion, einer Ausstrahlung oder eines Kegels hat, so verändern, dass sein Wirkungsbereich vergrößert wird. Jede numerische Maßangabe, die den Zauberbereich des Zaubers betrifft, vergrößert sich um 100 %. Ein Zauber mit erweitertem Zauberbereich belegt einen Zauberplatz eines um drei Grade höheren Zaubers. Zauber die nicht in die genannten vier Kategorien der Zauberbereiche fallen, können mit diesem Talent nicht erweitert werden.

Zauberbrecher [Kampf]

Du kannst einen Zauberwirker treffen, wenn du ihn bedrohst und es ihm nicht gelingt, defensiv zu zaubern.

Voraussetzung: Zauberstörer, KÄM 10

Vorteil: Gegner in deinem bedrohten Bereich, denen es nicht gelingt Zauber defensiv zu wirken, provozieren Gelegenheitsangriffe von dir.

Normal: Gegner, denen es nicht gelingt Zauber defensiv zu wirken, provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

Zaubereffekt maximieren [Metamagie]

Deine Zauber haben maximale Wirkungskraft.

Vorteil: Alle variablen, in Zahlen ausgedrückten Wirkungen eines Zaubers, der durch dieses Talent modifiziert wird, haben

den höchstmöglichen Wert. Rettungswürfe und gegen den Zauber konkurrierende Würfe sind davon nicht betroffen. Auch auf Zauber mit Zufallsvariablen ist das Talent nicht anwendbar. Ein maximierter Zauber belegt einen Zauberplatz eines um drei Zaubergrade höheren Zaubers.

Für verstärkte und maximierte Zauber werden die Vorteile beider Talente separat berechnet: das maximale Ergebnis sowie die Hälfte des normal ausgewürfelten Ergebnisses.

Zauberfokus

Wähle eine Schule der Magie. Jedem Zauber aus dieser Schule ist schwerer zu widerstehen.

Vorteil: Addiere +1 zum Schwierigkeitsgrad für alle Rettungswürfe gegen Zauber aus der von dir gewählten Schule der Magie.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrere Male auswählen. Das Ergebnis ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, wirkt es auf eine andere Schule der Magie.

Zaubergrad erhöhen [Metamagie]

Du kannst Zauber so wirken, als hätten sie einen höheren Grad.

Vorteil: Ein erhöhter Zauber hat einen höheren Zaubergrad als normal (maximal 9. Grad). Anders als die anderen metamagischen Talente erhöht dieses Talent den Zaubergrad des von ihm modifizierten Zaubers tatsächlich. Alle vom Zaubergrad abhängigen Wirkungen (wie der SG für Rettungswürfe oder die Fähigkeit des Zaubers, eine Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit zu durchdringen), werden entsprechend des erhöhten Zaubergrads berechnet. Zauber mit erhöhtem Zaubergrad sind genauso schwer vorzubereiten und zu wirken wie Zauber ihrer erhöhten Stufe.

Zaubermeisterschaft

Du kannst eine begrenzte Anzahl von Zaubern vorbereiten, ohne dabei auf deine Zauberbücher zurückgreifen zu müssen.

Voraussetzung: Magier Stufe 1

Vorteil: Jedes Mal, wenn du dieses Talent wählst, kannst du so viele Zauber, wie dein IN-Modifikator beträgt, auswählen. Du musst diese Zauber bereits kennen. Von diesem Moment an kannst du diese Zauber vorbereiten, ohne dafür ein Zauberbuch zu benötigen.

Normal: Ohne dieses Talent musst du ein Zauberbuch benutzen, um alle Zauber mit Ausnahme von *Magie lesen* vorzubereiten.

Zauberreichweite erhöhen [Metamagie]

Du kannst die Zauberreichweite deiner Zaubersprüche erhöhen.

Vorteil: Du kannst die Reichweite von Zaubern mit Zauberreichweite Nah, Mittel oder Lang um 100% erhöhen. Ein so verbesserter Zauber mit Reichweite Nah hat nun eine Reichweite von 15 m + 1,5 m/Stufe, Zauber mittlerer Reichweite haben nun eine Reichweite von 60 m + 6 m/Stufe und Zauber mit langer Reichweite haben nun eine Reichweite von 240 m + 24 m/Stufe. Ein Zauber mit erhöhter Zauberreichweite belegt den Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers.

Zauberstab herstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst Zauberstäbe herstellen.

Voraussetzung: Zauberstufe 5

Vorteil: Du kannst für jeden dir bekannten Zauber des maximal 4. Grades einen Zauberstab herstellen. Einen Zauberstab herzustellen, dauert einen Tag pro 1.000 GM seines Grundpreises. Zusätzlich verbrauchst du bei der Herstellung Materialien im Wert der Hälfte seines Grundpreises. Ein neuer Zauberstab hat 50 Ladungen. Die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15 enthalten hierzu weitere Informationen.

Zauberstecken herstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst Zauberstecken herstellen.

Voraussetzung: Zauberstufe 11

Vorteil: Du kannst jeden Zauberstecken herstellen, dessen Voraussetzungen du erfüllst. Einen Zauberstecken herzustellen, dauert einen Tag pro 1.000 GM seines Grundpreises. Zusätzlich verbrauchst du bei der Herstellung Materialien im Wert der Hälfte seines Grundpreises. Ein neuer Zauberstecken hat 10 Ladungen.

Die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15 enthalten hierzu weitere Informationen.

Zauberstörer [Kampf]

Deine Ausbildung erschwert es feindlichen Zauberwirkern, Zauber in deiner Nähe sicher zu wirken.

Voraussetzung: Kämpfer 6

Vorteil: Der SG, um Zauber defensiv zu wirken, erhöht sich um +4 für alle Gegner, die sich in dem Bereich befinden, der von dir bedroht wird. Dieser Erschwernis gilt nur dann, wenn du weißt, wo sich der Gegner befindet und wenn du einen Gelegenheitsangriff gegen ihn anwenden kannst. Wenn du nur einen Gelegenheitsangriff pro Runde einsetzen kannst und diesen bereits verbraucht hast, so ist die Erschwernis für defensives Zaubern nicht anwendbar.

Zauberzepter herstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst Zauberzepter herstellen.

Voraussetzung: Zauberstufe 9

Vorteil: Du kannst jedes Zauberzepter herstellen. Ein Zepter herzustellen, dauert einen Tag pro 1.000 GM seines Grundpreises. Zusätzlich verbrauchst du bei der Herstellung Materialien im Wert der Hälfte seines Grundpreises.

Die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15 enthalten hierzu weitere Informationen.

Zerreißen mit zwei Waffen [Kampf]

Wenn du mit beiden Waffen gleichzeitig zuschlägst, kannst du damit vernichtende Wunden verursachen.

Voraussetzungen: GE 17, Doppelschnitt, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Kampf mit zwei Waffen, Grund-Angriffsbonus +11

Vorteil: Wenn du einen Gegner sowohl mit der in der Haupthand als auch der in der Zweithand gehaltenen Waffe triffst, verursachst du zusätzliche 1W10 Schadenspunkte + 1 ½ mal deinem ST-Modifikator. Diesen zusätzlichen Schaden kannst du nur einmal in jeder Runde austeilen.

Zusätzliche Gnade

Deine Fähigkeit Hand auflegen verleiht dir eine weitere Gnade.

Voraussetzungen: Klassenfähigkeit Handauflegen, Klassenfähigkeit Gnade

Vorteil: Wähle eine weitere Gnade aus, deren Anforderungen du erfüllst. Wenn du nun Handauflegen verwendest, um

erlittenen Schaden zu heilen, so erhält das Ziel die zusätzliche Wirkung dieser Gnade.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist nicht kumulativ. Wähle bei jedem Auswählen eine andere Gnade aus.

Zusätzlicher Bardenauftritt

Du kannst deine Fähigkeit bardisches Auftreten häufiger als gewöhnlich einsetzen.

Voraussetzung: Klassenfähigkeit Bardenauftritt

Vorteil: Du kannst Bardenauftritt sechs weitere Runden pro Tag einsetzen.

Speziell: Du kannst das Talent Zusätzlicher Bardenauftritt mehrfach erwerben. Jedes Mal verlängert sich die Wirkungsdauer von Bardenauftritt um sechs Runden pro Tag.

Zusätzlicher Kampfrausch

Du kannst deine Fähigkeit Kampfrausch öfter als normal einsetzen.

Voraussetzung: Klassenfähigkeit Kampfrausch

Vorteil: Du kannst Kampfrausch für sechs weitere Runden pro Tag einsetzen.

Speziell: Du kannst das Talent Zusätzlicher Kampfrausch mehrere Male erwerben. Jedes Mal verlängert sich die Wirkungsdauer von Kampfrausch um sechs Runden pro Tag.

Zusätzliches Fokussieren

Du kannst göttliche Energie häufiger fokussieren.

Voraussetzung: Klassenfähigkeit Energie fokussieren

Vorteil: Du kannst Energie fokussieren zwei weitere Mal pro Tag einsetzen.

Speziell: Wenn ein Paladin mit der Fähigkeit Energie fokussieren dieses Talent auswählt, so kann er Hand auflegen weitere vier Mal pro Tag einsetzen, allerdings ausschließlich, um positive Energie zu fokussieren.

Zusätzliches Handauflegen

Du kannst die Fähigkeit Handauflegen öfter am Tag einsetzen als andere Personen.

Voraussetzung: Klassenfähigkeit Handauflegen

Vorteil: Du kannst die Fähigkeit Handauflegen weitere zwei Mal pro Tag einsetzen.

Speziell: Du kannst das Talent Zusätzliches Handauflegen mehrfach erwerben. Jedesmal erhöht sich die Anzahl der täglichen Anwendungen um weitere 2 Anwendungen pro Tag.

Zusätzliches Ki

Du kannst deinen Ki-Vorrat öfter am Tag einsetzen als andere Personen.

Voraussetzung: Klassenfähigkeit Ki-Vorrat

Vorteil: Dein Ki-Vorrat erhöht sich um 2 Punkte.

Speziell: Du kannst das Talent Zusätzliches Ki mehrfach erwerben. Jedesmal erhöht sich der Vorrat um weitere 2 Punkte.

6 Ausrüstung

Lawinen gleich stürzten die Riesen auf ihre schmächtigen Feinde herab. Die Platten ihrer fremdartigen Rüstungen kreischten bei jedem gewaltigen Schritt, ihre ungeheuren Klingen – mächtig genug um Bergspitzen zu köpfen – hoch erhoben und schlagbereit. Valeros blickte auf sein schartiges Schwert, das seit langem ein treuer Begleiter war, dessen Länge nun jedoch vergleichsweise kläglich wirkte. Er hatte nie zu jenen gehört, die während ihrer Abenteuer mit ihren Schwertern sprachen, doch nun, angesichts dieses Feindes, flüsterte er ernst: „Komm‘ altes Mädchen. Bring‘ mich noch einmal durch und ich werd‘ dich endlich so polieren, wie ich es dir schon seit Ewigkeiten versprochen habe.“

Ein gut ausgerüsteter Charakter kann sich nahezu jeder Herausforderung stellen, sei es dem Überlebenskampf in der Wildnis oder dem Hinterlassen eines bleibenden Eindrucks auf einem königlichen Bankett. Die Ausrüstung in diesem Kapitel ist in den meisten Städten und Dörfern relativ leicht zu finden und zu erwerben. Die SL können die Verfügbarkeit von teuren und exotischen Gegenständen einschränken, magische Gegenstände sind generell weitaus schwerer zu erwerben. (Siehe Kapitel 15)

Vermögen und Geld

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit einer gewissen Menge Goldmünzen, die er für Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände ausgeben kann. Im Laufe seiner Abenteuer wird der Charakter jedoch reicher werden und kann sich dementsprechend bessere Ausrüstung und magische Gegenstände kaufen. In Tabelle 6-1 wird das Anfangsvermögen jeder Klasse in Goldstücken angegeben. Siehe Tabelle 12-4 für Charaktere über der 1. Stufe. Zusätzlich beginnt der Charakter das Spiel mit einer Kleidung im Wert von 10 GM oder weniger.

Tabelle 6-1: Anfangsvermögen

Klasse	Anfangsvermögen	Durchschnitt
Barbar	3W6 x 10 GM	105 GM
Barde	3W6 x 10 GM	105 GM
Druide	2W6 x 10 GM	70 GM
Hexenmeister	2W6 x 10 GM	70 GM
Kämpfer	5W6 x 10 GM	175 GM
Kleriker	4W6 x 10 GM	140 GM
Mönch	1W6 x 10 GM	35 GM
Magier	2W6 x 10 GM	70 GM
Paladin	5W6 x 10 GM	175 GM
Schurke	4W6 x 10 GM	140 GM
Waldläufer	5W6 x 10 GM	175 GM

Münzen

Die am häufigsten vorkommende Münze ist die Goldmünze (GM). Eine Goldmünze ist 10 Silbermünzen (SM) wert und jede Silbermünze 10 Kupfermünzen (KM). Neben Gold-, Silber- und Kupfermünzen gibt es auch noch Platinmünzen (PM), die jeweils 10 GM wert sind.

Eine Standardmünze wiegt ungefähr neuneinhalb Gramm.

Tabelle 6-2: Münzen

Tauschwert	KM	SM	GM	PM
Kupfermünze (KM)	1	1/10	1/100	1/1.000
Silbermünze (SM)	10	1	1/10	1/100
Goldmünze (GM)	100	10	1	1/10
Platinmünze (PM)	1.000	100	10	1

Vermögen in anderer Form

Kaufleute tauschen häufig Handelsgüter, ohne sich einer harten Währung zu bedienen. Um aber einen Vergleichswert anzugeben, werden in Tabelle 6-3 einige Handelsgüter aufgeführt.

Tabelle 6-3: Handelsgüter

Wert	Handelsgut
1 KM	Ein Pfund Weizen
2 KM	Ein Pfund Mehl oder ein Huhn
1 SM	Ein Pfund Eisen
5 SM	Ein Pfund Tabak oder Kupfer
1 GM	Ein Pfund Zimt oder eine Ziege
2 GM	Ein Pfund Ingwer oder Pfeffer oder ein Schaf
3 GM	Ein Schwein
4 GM	Ein Quadratmeter Leinen
5 GM	Ein Pfund Salz oder Silber
10 GM	Ein Quadratmeter Seide oder eine Kuh
15 GM	Ein Pfund Safran oder Gewürznelken oder ein Ochse
50 GM	Ein Pfund Gold
500 GM	Ein Pfund Platin

Verkauf von Beute

In der Regel können Charaktere einen Gegenstand zur Hälfte des angegebenen Listenpreises verkaufen – dies gilt auch für Waffen, Rüstungen, Ausrüstungsgegenstände und magische Gegenstände. Um das Spielgleichgewicht zu erhalten, können Gegenstände, die von einem Charakter erschaffen wurden, ebenfalls zur Hälfte des Listenpreises verkauft werden.

Handelsgüter sind von dieser Regelung ausgenommen. Ein Handelsgut ist so wertvoll, dass man es fast wie Bargeld eintauschen kann.

Waffen

Waffen können die verschiedensten Formen und Größen annehmen, sei es das gewöhnliche Langschwert oder die zwergische Urgrosh. Waffen werden in mehrere ineinandergreifende Kategorien unterteilt.

Alle Waffen verursachen Schaden an Trefferpunkten, der von der gegenwärtigen Anzahl der Trefferpunkte einer von der Waffe getroffenen Kreatur abgezogen wird. Erzielt der Angriffswurf eine natürliche 20 (d.h., der Würfel zeigt eine 20 an), wird dies als kritische Bedrohung bezeichnet (wobei einige Waffen auch bei Würfen unter 20 kritisch treffen können). Wird eine kritische Bedrohung erzielt, ist ein weiterer Angriffswurf nötig, bei dem dieselben Modifikatoren wie beim kritisch treffenden Wurf benutzt werden. Übertrifft dieser Angriffswurf die RK des Zieles ebenfalls, wird der Treffer kritisch und verursacht zusätzlichen Schaden.

Die folgenden Kategorien geben an, welches Training für den Umgang mit den Waffen benötigt wird (einfache, Kriegs- oder exotische Waffen), die Nutzbarkeit der Waffen im Nahkampf oder auf Entfernung (den Fernkampf , welcher Wurf- und Schusswaffen einschließt), die relative Belastung (leicht, ein- oder zweihändig) und ihre Größe (klein, mittelgroß, groß).

Einfache, Kriegs- und exotische Waffen: Alle Charaktere außer Druiden, Magiern und Mönchen sind im Umgang mit allen einfachen Waffen geübt. Barbaren, Kämpfer, Paladine und Waldläufer beherrschen den Umgang mit allen einfachen und allen Kriegswaffen. Charaktere anderer Klassen sind mit dem Umgang von einer Auswahl an einfacher Waffen, eventuell einigen Kriegswaffen oder gar exotischen Waffen vertraut. Alle Charaktere sind im waffenlosen Kampf und allen natürlichen

Waffen ihres Volkes geübt. Ein Charakter, der eine Waffe benutzen will, deren Umgang er nicht beherrscht, erhält einen Malus von –4 auf alle Angriffswürfe.

Nah- und Fernkampfwaffen: Um Nahkampfangriffe durchzuführen, werden Nahkampfwaffen benutzt, wobei manche dieser Waffen auch geworfen werden können. Bei Fernkampfwaffen handelt es sich um Wurf- oder Schusswaffen, die sich meist nicht effektiv im Nahkampf einsetzen lassen.

Waffen mit Reichweite: Glefen, Guisarmen, Langspeere, Lanzen, Peitschen, Ranseure und Stachelketten sind Waffen mit Reichweite. Eine solche ist eine Nahkampfwaffe, die es ihrem Benutzer ermöglicht, Ziele anzugreifen, die nicht direkt neben ihm stehen. Die meisten Waffen mit Reichweite verdoppeln die natürliche Reichweite ihres Benutzers. Ein typischer kleiner oder mittelgroßer Benutzer mit einer solchen Waffe könnte also eine Kreatur angreifen, die bis zu 3 m weit entfernt ist, nicht jedoch eine Kreatur, die in einem Feld direkt neben ihm steht. Ein typischer großer Benutzer einer Waffe mit Reichweite entsprechender Größe könnte Kreaturen angreifen, die 4,50 m bis 6 m weit von ihm entfernt sind, nicht aber Kreaturen, die direkt neben ihm oder innerhalb von 3 m Entfernung stehen.

Doppelwaffen: Doppelklingenschwerter, Gnomische Hakenhämmer, Kampfstäbe, Orkische Doppeläxte, Schreckensflegel und Zwergische Urgroschs sind Doppelwaffen. Ein Charakter kann mit beiden Enden der Waffe so angreifen, als kämpfte er mit zwei Waffen. Dabei erleidet er dieselben Mali auf den Angriffwurf für den Kampf mit zwei Waffen, als würde er eine einhändige und eine leichte Waffe auf einmal führen (siehe Seite 202).

Der Charakter kann die Doppelwaffe aber auch zweihändig führen und nur mit einem der beiden Enden angreifen. Eine Kreatur, die eine Doppelwaffe einhändig benutzt, kann sie nicht als Doppelwaffe einsetzen. In jeder Runde kann nur ein Ende der Waffe eingesetzt werden.

Wurfwaffen: Dolche, Dreizacke, Keulen, Kurzspeere, leichte Hämmer, Netze, Shuriken, Speere, Wurfäxte, Wurfpfeile und Wurfspeere sind Wurfwaffen. Der Benutzer addiert seinen ST-Modifikator auf den Schaden seiner Wurfwaffe (Ausnahmen sind Waffen mit Flächenwirkung wie z.B. Alchemistenfeuer).

Es ist möglich, eine Waffe zu werfen, die nicht als Wurfwaffe gedacht ist (d.h., die Nahkampfwaffe besitzt keinen numerischen Eintrag in der Spalte Grundreichweite in Tabelle 6-4). Ein Charakter, der solch eine Waffe wirft, erleidet einen Malus von –4 auf den Angriffswurf. Es erfordert eine Standard-Aktion, um leichte oder einhändige Waffe zu werfen, eine Volle Aktion für eine Doppelwaffe. Unabhängig vom Waffentyp erzielt man mit solch einem Angriff eine Bedrohung nur bei einer natürlichen 20 und bei einem bestätigten kritischen Treffer lediglich doppelten Schaden. Die Grundreichweite ist hier stets 3 m.

Schusswaffen: Blasrohre, leichte und schwere Armbrüste, Schleudern und Halblingsstabschleudern, Kurzbögen, Kompositbögen (kurz), Langbögen, Kompositbögen (lang), Handarmbrüste und Repetierarmbrüste sind Schusswaffen. Die meisten Schusswaffen müssen mit zwei Händen benutzt werden (siehe die jeweilige Waffenbeschreibung). Handelt es sich bei der Schusswaffe nicht um eine spezielle Konstruktion wie einen Kompositbogen (lang oder kurz) oder eine Schleuder, kann der Charakter seinen Stärkebonus auf den Schadenswurf der Schusswaffe nicht addieren. Wenn ein Charakter aufgrund seiner geringen Stärke einen Malus erleidet, wird dieser bei den Schadenswürfen für Bögen oder Schleudern mit einberechnet.

Munition: Schusswaffen verbrauchen Munition: Pfeile (für Bögen und Blasrohre), Bolzen (für Armbrüste) oder Schleuderkugeln (für Schleudern und Halblingsschleudern). Benutzt ein Charakter einen Bogen, kann er seine Munition als Freie Aktion ziehen. Armbrüste und Schleudern benötigen eine Aktion zum Nachladen (siehe die jeweilige Waffenbeschreibung). Trifft die Munition das Ziel, wird sie zerstört oder unbrauchbar. Bei einem Fehlschuss besteht eine Chance von 50%, dass die Munition zerstört oder unbrauchbar wird.

Wenngleich sie eigentlich als Wurfwaffen behandelt werden, gelten Shuriken in Bezug auf das Ziehen, die Herstellung in der Qualität Meisterarbeit oder anderen speziellen Versionen (siehe Waffen [Meisterarbeit], S. 149) sowie dem Verlust nach Treffern und Fehlschüssen als Munition.

Leichte Waffen, Einhandwaffen und Zweihandwaffen: Diese Bezeichnungen geben an, wie schwierig es ist, eine Waffe im Kampf einzusetzen. Hier ist vermerkt, ob eine Waffe, wenn sie von einem Charakter derselben Größenkategorie benutzt wird, für diesen eine leichte Waffe, eine Einhandwaffe oder eine Zweihandwaffe ist.

Leichte Waffe: Eine leichte Waffe wird mit einer Hand geführt. Sie lässt sich einfacher mit der Zweithand benutzen als eine Einhandwaffe und kann auch im Ringkampf eingesetzt werden (siehe Kapitel 8). Wenn die leichte Waffe mit der Haupthand geführt wird, wird der Stärkebonus des Benutzers (falls vorhanden) auf Schadenswürfe im Nahkampf addiert. Falls sie mit der Zweithand geführt wird, kann nur der halbe Stärkebonus des Benutzers addiert werden. Es bringt keine Vorteile, eine leichte Waffe zweihändig zu führen. Der Bonus auf den Schaden entspricht in diesem Fall nur dem, den der Benutzer für eine leichte Waffe in seiner Haupthand erhält.

Ein waffenloser Schlag gilt immer als leichte Waffe.

Einhandwaffe: Eine Einhandwaffe kann entweder mit der Haupt- oder der Zweithand geführt werden. Wenn die Waffe mit der Haupthand geführt wird, kann der Stärkebonus des Benutzers auf Schadenswürfe im Nahkampf addiert werden. Falls sie mit der Zweithand geführt wird, kann nur der halbe Stärkebonus des Benutzers addiert werden. Wird eine Einhandwaffe im Nahkampf zweihändig geführt, kann der anderthalbfache Stärkebonus des Benutzers auf Schadenswürfe angerechnet werden.

Zweihandwaffe: Um eine Zweihandwaffe effektiv führen zu können, müssen beide Hände eingesetzt werden. Bei Nahkampfangriffen mit einer solchen Waffe wird der anderthalbfache Stärkebonus des Benutzers auf den Schadenswurf angerechnet.

Größe einer Waffe: Jede Waffe fällt in eine Größenkategorie. Diese gibt die Größe der Kreatur an, für welche die Waffe hergestellt wurde.

Die Größenkategorie der Waffe entspricht nicht ihrer Größe als Gegenstand. Sie bezieht sich vielmehr auf die Größe des vorgesehenen Benutzers. In der Regel ist eine leichte Waffe als Gegenstand zwei Größenkategorien kleiner als der Benutzer, eine Einhandwaffe ist als Gegenstand eine Größenkategorie kleiner als der Benutzer und eine Zweihandwaffe gehört als Gegenstand derselben Größenkategorie an wie ihr Benutzer.

Waffen unpassender Größe: Eine Kreatur, die eine Waffe benutzt, die ihrer Größe nicht angepasst ist, kann diese nicht optimal nutzen. Für jede Größenkategorie, die zwischen dem tatsächlichen und dem vorgesehenen Benutzer liegt, wird ein kumulativer Malus von –2 auf den Angriffswurf gerechnet. Ist die Kreatur nicht im Umgang mit der Waffe geübt, erhält sie zudem den üblichen Malus von –4. Das Maß für die Schwierigkeit, die Waffe zu benutzen (also ob die Waffe für den jeweiligen Benutzer als leichte Waffe, Einhandwaffe oder Zweihandwaffe gedacht ist), verschiebt sich um einen Schritt pro Größenkategorie

Tabelle 6-4: Waffen

Einfache Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Waffenlose Angriffe								
Panzerhandschuh	2 GM	1W2	1W3	x2	—	1 Pfd.	W	—
Waffenloser Schlag	—	1W2	1W3	x2	—	—	W	Nicht tödlich
Leichte Waffen								
Dolch	2 GM	1W3	1W4	19-20/x2	3 m	1 Pfd.	H oder S	—
Sichel	6 GM	1W4	1W6	x2	—	2 Pfd.	H	Zu Fall bringen
Stachelhandschuh	5 GM	1W3	1W4	x2	—	1 Pfd.	S	—
Streitkolben, leicht	5 GM	1W4	1W6	x2	—	4 Pfd.	W	—
Stoßdolch	2 GM	1W3	1W4	x3	—	1 Pfd.	S	—
Einhandwaffen								
Morgenstern	8 GM	1W6	1W8	x2	—	6 Pfd.	S und W	—
Knüppel	—	1W4	1W6	x2	3 m	3 Pfd.	W	—
Kurzspeer	1 GM	1W4	1W6	x2	6 m	3 Pfd.	S	—
Streitkolben, schwer	12 GM	1W6	1W8	x2	—	8 Pfd.	W	—
Zweihandwaffen								
Kampfstab	—	1W4/1W4	1W6/1W6	x2	—	4 Pfd.	W	Doppel, Mönch
Langspeer	5 GM	1W6	1W8	x3	—	9 Pfd.	S	Abwehr, Reichweite
Speer	2 GM	1W6	1W8	x3	6 m	6 Pfd.	S	Abwehr
Fernkampfwaffen								
Armbrust, schwer	50 GM	1W8	1W10	19-20/x2	36 m	8 Pfd.	S	—
Armbrustbolzen (10)	1 GM	—	—	—	—	1 Pfd.	—	—
Armbrust, leicht	35 GM	1W6	1W8	19-20/x2	24 m	4 Pfd.	S	—
Armbrustbolzen (10)	1 GM	—	—	—	—	1 Pfd.	—	—
Blasrohr	2 GM	1	1W2	x2	6 m	1 Pfd.	S	—
Blasrohrpfeile (10)	5 SM	—	—	—	—	0 Pfd.	—	—
Schleuder	—	1W3	1W4	x2	15 m	0 Pfd.	W	—
Schleuderkugeln (10)	1 SM	—	—	—	—	5 Pfd.	—	—
Wurfpfeil	5 SM	1W3	1W4	x2	6 m	1/2 Pfd.	S	—
Wurfspeer	1 GM	1W4	1W6	x2	9 m	2 Pfd.	S	—

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Leichte Waffen								
Beil	6 GM	1W4	1W6	x3	—	3 Pfd.	H	—
Hammer, leicht	1 GM	1W3	1W4	x2	6 m	2 Pfd.	W	—
Kukri	8 GM	1W3	1W4	18-20/x2	—	2 Pfd.	H	—
Kurzschwert	10 GM	1W4	1W6	19-20/x2	—	2 Pfd.	S	—
Rüstungsstacheln	Speziell	1W4	1W6	x2	—	Speziell	S	—
Schild, leicht	Speziell	1W2	1W3	x2	—	Speziell	W	—
Stachelschild, leicht	Speziell	1W3	1W4	x2	—	Speziell	S	—
Sternmesser	24 GM	1W3	1W4	x3	6 m	3 Pfd.	S	—
Streithammer, leicht	4 GM	1W3	1W4	x4	—	3 Pfd.	S	—
Totschläger	1 GM	1W4	1W6	x2	—	2 Pfd.	W	Nicht tödlich
Wurfaxt	8 GM	1W4	1W6	x2	3 m	2 Pfd.	H	—
Einhandwaffen								
Dreizack	15 GM	1W6	1W8	x2	3 m	4 Pfd.	S	Abwehr
Kriegshammer	12 GM	1W6	1W8	x3	—	5 Pfd.	W	—
Krummsäbel	15 GM	1W4	1W6	18-20/x2	—	4 Pfd.	H	—
Langschwert	15 GM	1W6	1W8	19-20/x2	—	4 Pfd.	H	—
Rapier	20 GM	1W4	1W6	18-20/x2	—	2 Pfd.	S	—
Schild, schwer	Speziell	1W3	1W4	x2	—	Speziell	W	—
Stachelschild, schwer	Speziell	1W4	1W6	x2	—	Speziell	S	—
Streitaxt	10 GM	1W6	1W8	x3	—	6 Pfd.	H	—
Streitflegel	8 GM	1W6	1W8	x2	—	5 Pfd.	W	Entwaffnen, Zu Fall bringen
Streithammer, schwer	8 GM	1W4	1W6	x4	—	6 Pfd.	S	—

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Zweihandwaffen								
Glefe	8 GM	1W8	1W10	x3	—	10 Pfd.	H	Reichweite
Guisarme	9 GM	1W6	2W4	x3	—	12 Pfd.	H	Reichweite, Zu Fall bringen
Hellebarde	10 GM	1W8	1W10	x3	—	12 Pfd.	H oder S	Abwehr, Zu Fall bringen
Krummschwert	75 GM	1W6	2W4	18-20/x2	—	8 Pfd.	H	—
Lanze	10 GM	1W6	1W8	x3	—	10 Pfd.	S	Reichweite
Ranseur	10 GM	1W6	2W4	x3	—	12 Pfd.	S	Entwaffnen, Reichweite
Sense	18 GM	1W6	2W4	x4	—	10 Pfd.	H oder S	Zu Fall bringen
Streitflegel, schwer	15 GM	1W8	1W10	19-20/x2	—	10 Pfd.	W	Entwaffnen, Zu Fall bringen
Zweihänder	50 GM	1W10	2W6	19-20/x2	—	8 Pfd.	H	—
Zweihändige Axt	20 GM	1W10	1W12	x3	—	12 Pfd.	H	—
Zweihändige Keule	5 GM	1W8	1W10	x2	—	8 Pfd.	W	—
Fernkampfwaffen								
Kurzbogen	30 GM	1W4	1W6	x3	18 m	2 Pfd.	S	—
Pfeile (20)	1 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	—	—
Kompositbogen, kurz	75 GM	1W4	1W6	x3	21 m	2 Pfd.	S	—
Pfeile (20)	1 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	—	—
Langbogen	75 GM	1W6	1W8	x3	30 m	3 Pfd.	S	—
Pfeile (20)	1 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	—	—
Kompositbogen, lang	100 GM	1W6	1W8	x3	33 m	3 Pfd.	S	—
Pfeile (20)	1 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	—	—

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Leichte Waffen								
Kama	2 GM	1W4	1W6	x2	—	2 Pfd.	H	Mönch, Zu Fall bringen
Nunchaku	2 GM	1W4	1W6	x2	—	2 Pfd.	W	Entwaffnen, Mönch
Sai	1 GM	1W3	1W4	x2	—	1 Pfd.	W	Entwaffnen, Mönch
Siangham	3 GM	1W4	1W6	x2	—	1 Pfd.	S	Mönch
Einhandwaffen								
Bastardschwert	35 GM	1W8	1W10	19-20/x2	—	6 Pfd.	H	—
Peitsche	1 GM	1W2	1W3	x2	—	2 Pfd.	H	Entwaffnen, nicht Tödlich, Reichweite, Zu Fall bringen
Zwergische Streitaxt	30 GM	1W8	1W10	x3	—	8 Pfd.	H	—
Zweihandwaffen								
Doppelklingenschwert	100 GM	1W6/1W6	1W8/1W8	19-20/x2	—	10 Pfd.	H	Doppel
Elf. Krummschwert	80 GM	1W8	1W10	18-20/x2	—	7 Pfd.	H	—
Gnomischer Hakenhammer	20 GM	1W6/1W4	1W8/1W6	x3/x4	—	6 Pfd.	S oder W	Doppel, Zu Fall bringen
Orkische Doppelaxt	60 GM	1W6/1W6	1W8/1W8	x3	—	15 Pfd.	H	Doppel
Stachelkette	25 GM	1W6	2W4	x2	—	10 Pfd.	S	Entwaffnen, Zu Fall bringen
Schreckensflegel	90 GM	1W6/1W6	1W8/1W8	x2	—	10 Pfd.	W	Doppel, Entwaffnen, Zu Fall bringen
Zwergische Urgrosch	50 GM	1W6/1W4	1W8/1W6	x3	—	12 Pfd.	H oder S	Abwehr,Doppel
Fernkampfwaffen								
Bolas	5 GM	1W3	1W4	x2	3 m	2 Pfd.	W	Nicht tödlich, Zu Fall bringen
Halblingsschleuderstab	20 GM	1W6	1W8	x3	24 m	3 Pfd.	W	—
Schleuderkugeln (10)	1 SM	—	—	—	—	5 Pfd.	—	—
Handarmbrust	100 GM	1W3	1W4	19-20/x2	9 m	2 Pfd.	S	—
Bolzen (10)	1 GM	—	—	—	—	1 Pfd.	—	—
Netz	20 GM	—	—	—	3 m	6 Pfd.	—	—
Repetierarmbrust, schwer	400 GM	1W8	1W10	19-20/x2	36 m	12 Pfd.	S	—
Bolzen (5)	1 GM	—	—	—	—	1 Pfd.	—	—
Repetierarmbrust, leicht	250 GM	1W6	1W8	19-20/x2	24 m	6 Pfd.	S	—
Bolzen (5)	1 GM	—	—	—	—	1 Pfd.	—	—
Shuriken (5)	1 GM	1	1W2	x2	3 m	1/2 Pfd.	S	Mönch

1 Das angegebene Gewicht gilt für mittelgroße Waffen. Eine kleine Waffe wiegt die Hälfte, eine große Waffe das Doppelte.
2 Eine Waffe verursacht beide Schadensarten bei dem Eintrag „und“, oder eine der angegebenen Arten bei „oder“ - entsprechend der Wahl des Benutzers.

Unterschied zwischen der tatsächlichen Größe des Benutzers und der Größenkategorie des für die Waffe vorgesehenen Benutzers. Eine kleine Kreatur würde zum Beispiel eine mittelgroße Einhandwaffe als Zweihandwaffe benutzen. Würde die Einteilung der Waffe durch diese Änderung die Kategorien leichte Waffe, Einhandwaffe oder Zweihandwaffe übersteigen, kann die Kreatur die Waffe überhaupt nicht einsetzen.

Improvisierte Waffen: Manche Gegenstände sind zwar keine Waffen, können aber dennoch im Kampf eingesetzt werden. Da sie nicht für den Kampf gedacht sind, gilt jeder, der eine improvisierte Waffe im Kampf einsetzt, als ungeübt und erhält dementsprechend einen Malus von –4 auf alle Angriffswürfe mit diesem Gegenstand. Um die Größenkategorie und den entsprechenden Schaden einer improvisierten Waffe zu ermitteln, muss ihre relative Größe und ihr Schadenspotential mit der Waffenliste verglichen werden, um eine angemessene Entsprechung zu finden. Eine improvisierte Waffe erzielt nur bei einer natürlichen 20 eine Bedrohung und verursacht bei einem kritischen Treffer doppelten Schaden. Eine improvisierte Wurfwaffe hat eine Grundreichweite von 3 m.

Waffeneigenschaften

Im Folgenden wird das Format der Waffenbeschreibung vorgestellt (siehe die Spaltenüberschriften in der Tabelle „Waffen").

Preis: Dieser Wert entspricht dem Preis der Waffe in Goldmünzen (GM) oder Silbermünzen (SM). Im Preis enthalten ist auch Zubehör, das man für die jeweilige Waffe braucht, wie zum Beispiel eine Scheide oder ein Köcher. Die Kosten sind die gleichen für kleine und mittelgroße Versionen einer Waffe. Eine große Version kostet doppelt so viel wie der Listenpreis.

Schaden: In dieser Spalte wird angegeben, wie viel Schaden die Waffe bei einem erfolgreichen Treffer verursacht. Die Spalte „Schaden (K)" bezieht sich auf kleine Waffen, die Spalte „Schaden (M)" auf mittelgroße Waffen. Werden zwei Schadenswerte angegeben, handelt es sich um eine Doppelwaffe. Der zweite Schadenswert wird für den zusätzlichen Angriff der Doppelwaffe benutzt. In Tabelle 6–5 wird der Schaden von sehr kleinen und großen Waffen angegeben.

Kritischer Treffer: Der Eintrag in dieser Spalte gibt an, wie die Waffe unter den Bedingungen eines kritischen Treffers behandelt wird. Wenn dein Charakter einen kritischen Treffer erzielt, würfelst du den Schaden entsprechend dem Multiplikator der Waffe zwei-, drei- oder viermal (einschließlich aller Modifikatoren je Wurf) aus und zählst alle Ergebnisse zusammen.

Ausnahme: Zusätzlicher Schaden, der nicht zum normalen Schaden der Waffe zählt, wird bei einem kritischen Treffer nicht multipliziert.

x2: Die Waffe verursacht bei einem kritischen Treffer doppelten Schaden.

x3: Die Waffe verursacht bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden.

x3/x4: Ein Ende dieser Doppelwaffe verursacht bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden. Das andere Ende verursacht bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden.

x4: Die Waffe verursacht bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden.

19-20/x2: Die Waffe erzielt bei einer natürlichen 19 oder 20 eine Bedrohung (nicht nur bei einer 20) und verursacht bei einem kritischen Treffer doppelten Schaden.

18-20/x2: Die Waffe erzielt bei einer natürlichen 18, 19 oder 20 eine Bedrohung (nicht nur bei einer 20) und verursacht bei einem kritischen Treffer doppelten Schaden.

Grundreichweite: Jeder Angriff auf ein Ziel jenseits dieser Angabe erhält einen Malus aufgrund der Entfernung. Jedes Mal, wenn die Entfernung zum Ziel die Grundreichweite um ein volles Maß oder einen Teil davon übersteigt, tritt ein kumulativer Malus von –2 auf den Angriffswurf in Kraft. Ein auf ein 8 m weit entferntes Ziel geworfener Dolch (Grundreichweite 3 m) erleidet beispielsweise einen Malus von –4 auf den Angriffswurf. Eine Wurfwaffe hat eine maximale Reichweite von fünf Grundreichweiten. Eine Schusswaffe kann auf Ziele bis zu zehn Grundreichweiten Entfernung eingesetzt werden.

Gewicht: In dieser Spalte wird das Gewicht für die mittelgroße Version der Waffe angegeben. Bei kleinen Waffen wird das Gewicht halbiert, bei großen Waffen verdoppelt. Einige Waffen haben ein spezielles Gewicht, welches in den Waffenbeschreibungen erläutert wird.

Art: Waffen verursachen eine bestimmte Schadensart und werden dementsprechend in folgende Kategorien eingeteilt: Hieb-, Stich- oder Wuchtwaffen. Manche Monster können gegen die Angriffsarten bestimmter Waffen resistent oder immun sein.

Es gibt auch Waffen, die verschiedene Arten von Schaden verursachen können. Wenn eine Waffe zwei Arten von Schaden verursachen kann, wird dieser Schaden nicht zwischen den beiden Schadensarten aufgeteilt. Der gesamte Schaden ist komplett von beiden Arten. Eine Kreatur müsste also gegen beide Arten von Schaden immun sein, um den Schaden dieser Waffe ignorieren zu können.

In anderen Fällen kann eine Waffe eine von zwei unterschiedlichen Schadensarten verursachen. Kommt es zu einer Situation, in der diese Eigenschaft eine Rolle spielt, kann der Benutzer sich aussuchen, welche Art von Schaden er verursachen möchte.

Speziell: Manche Waffen haben besondere Eigenschaften. Siehe die jeweilige Waffenbeschreibung für Einzelheiten.

Abwehr: Wenn man eine solche Waffe mit der Aktion Vorbereiten gegen einen Sturmangriff einsetzt, verursacht sie bei einem Treffer doppelten Schaden beim Angreifer.

Entwaffnen: Wenn man eine solche Waffe zum Entwaffnen eines Gegners einsetzt, erhält man einen Bonus von +2 auf dieses Kampfmanöver.

Doppel(waffe): Eine Doppelwaffe kann man so einsetzen, als würde man mit zwei Waffen kämpfen. Man erleidet dabei die gleichen Mali, als würde man mit einer Einhand- und einer leichten Waffe kämpfen. Führt man eine Doppelwaffe als Einhandwaffe, kann man nur mit einem Ende angreifen. Sie gilt dann nicht als Doppelwaffe.

Mönch: Eine Mönchswaffe kann von einem Mönch während seines Schlaghagels eingesetzt werden (Siehe Kapitel 3).

Nicht Tödlich: Diese Waffen verursachen nichttödlichen Schaden (Siehe Kapitel 8).

Reichweite: Man kann eine Waffe mit Reichweite gegen Gegner einsetzen, die bis zu 3 m entfernt sind, nicht jedoch gegen Gegner in direkt angrenzenden Feldern.

Zu Fall bringen: Diese Waffen können dafür verwendet werden, um Gegner zu Fall zu bringen. Besteht die Gefahr, bei dem Versuch selbst zu Fall gebracht zu werden, kann man anstelle dessen die Waffe fallen lassen.

Waffenbeschreibung

Die Waffen aus Tabelle 6-4, die dem Benutzer spezielle Möglichkeiten eröffnen, werden hier beschrieben. Waffen mit Flächenwirkung werden bei speziellen Substanzen und

Gegenständen auf Seite 157 beschrieben. Einige markante Waffen werden in Gruppen (Armbrüste, Bögen, Schwerter) aufgelistet.

Armbrust: Alle Armbrüste sind Schusswaffen, die Bolzen als Munition verbrauchen.

Leichte Armbrust: Eine leichte Armbrust wird durch das Umlegen eines Hebels gespannt. Das Laden einer leichten Armbrust zählt als Bewegungsaktion, benötigt beide Hände und provoziert Gelegenheitsangriffe.

Normalerweise braucht man beide Hände, um eine leichte Armbrust zu benutzen. Man kann sie auch einhändig abfeuern, erhält dann allerdings einen Malus von –2 auf alle Angriffswürfe. Außerdem kannst du auch mit beiden Händen zugleich jeweils eine leichte Armbrust abfeuern, erhältst dann aber dieselben Mali auf die Angriffswürfe, als würdest du mit zwei leichten Waffen angreifen (siehe S. 202). Dieser Malus ist kumulativ mit dem Malus für das einhändige Benutzen der Armbrust.

Handarmbrust: Eine Handarmbrust kann mit den Händen gespannt werden. Das Nachladen einer Handarmbrust ist eine Bewegungsaktion und provoziert Gelegenheitsangriffe.

Eine Handarmbrust kann ohne Mali mit nur einer Hand abgefeuert, nicht jedoch geladen werden. Du kannst auch mit beiden Händen zugleich jeweils eine Handarmbrust abfeuern, erhältst dann aber dieselben Mali, als würdest du mit zwei leichten Waffen angreifen.

Repetierarmbrust: Das Magazin einer Repetierarmbrust (leicht oder schwer) fasst 5 Bolzen. Solange sie noch über Bolzen verfügt, kann die Repetierarmbrust nachgeladen werden, indem der Ladehebel umgelegt wird (Freie Aktion). Das Laden eines neuen Magazins mit 5 Bolzen gilt als Volle Aktion, benötigt beide Hände und provoziert Gelegenheitsangriffe.

Du kannst eine Repetierarmbrust wie eine normale Armbrust derselben Größe entweder mit einer Hand, oder mit jeweils einer Armbrust in jeder Hand abfeuern. Um den Ladehebel zu bedienen, musst du die Waffe jedoch mit beiden Händen halten.

Schwere Armbrust: Eine schwere Armbrust wird gespannt, indem eine kleine Winde gedreht wird. Das Laden einer schweren Armbrust zählt als Volle Aktion, benötigt beide Hände und provoziert Gelegenheitsangriffe.

Normalerweise braucht man beide Hände, um eine schwere Armbrust zu benutzen. Man kann sie auch einhändig abfeuern, erhält dann allerdings einen Malus von –4 auf alle Angriffswürfe. Außerdem kann man mit beiden Händen zugleich jeweils eine schwere Armbrust abfeuern, erhält dann aber dieselben Mali auf die Angriffswürfe, als würde man mit zwei einhändigen Waffen angreifen (siehe Seite 559). Dieser Malus ist kumulativ mit dem Malus für das einhändige Benutzen der Armbrust.

Armbrustbolzen: Benutzt man einen Armbrustbolzen im Nahkampf, wird er als leichte improvisierte Waffe behandelt (Malus von –4 auf den Angriffswurf) und verursacht den gleichen Schaden wie ein Dolch derselben Größe (Multiplikator bei einem kritischen Treffer: x2). Bolzen werden in einem Holzkasten oder einem Köcher verkauft, die jeweils 10 Bolzen fassen können (oder 5 bei einer Repetierarmbrust).

Blasrohr: Mit einem Blasrohr werden üblicherweise Pfeile mit lähmenden (seltener auch tödlichen) Giften verschossen. Blasrohre funktionieren fast geräuschlos. Eine Liste für geeignete Gifte findet man auf Seite 202.

Bögen: Bögen sind Schusswaffen, die als Munition Pfeile verbrauchen.

Kurzbogen: Ein Kurzbogen besteht aus einem Holzschaft von etwa 1,20 m Länge. Unabhängig von seiner Größe benötigst du zwei Hände, um einen Bogen benutzen zu können. Du kannst einen Kurzbogen auch im berittenen Kampf einsetzen. Solltest du einen Malus aufgrund niedriger Stärke haben, wird dieser bei den Schadenswürfen mit einem Kurzbogen mit einbezogen. Hast du einen Bonus aufgrund hoher Stärke, kannst du diesen nur bei einem Schadenswurf mit einem Kompositbogen (kurz) einsetzen (siehe unten), nicht aber bei einem normalen Kurzbogen.

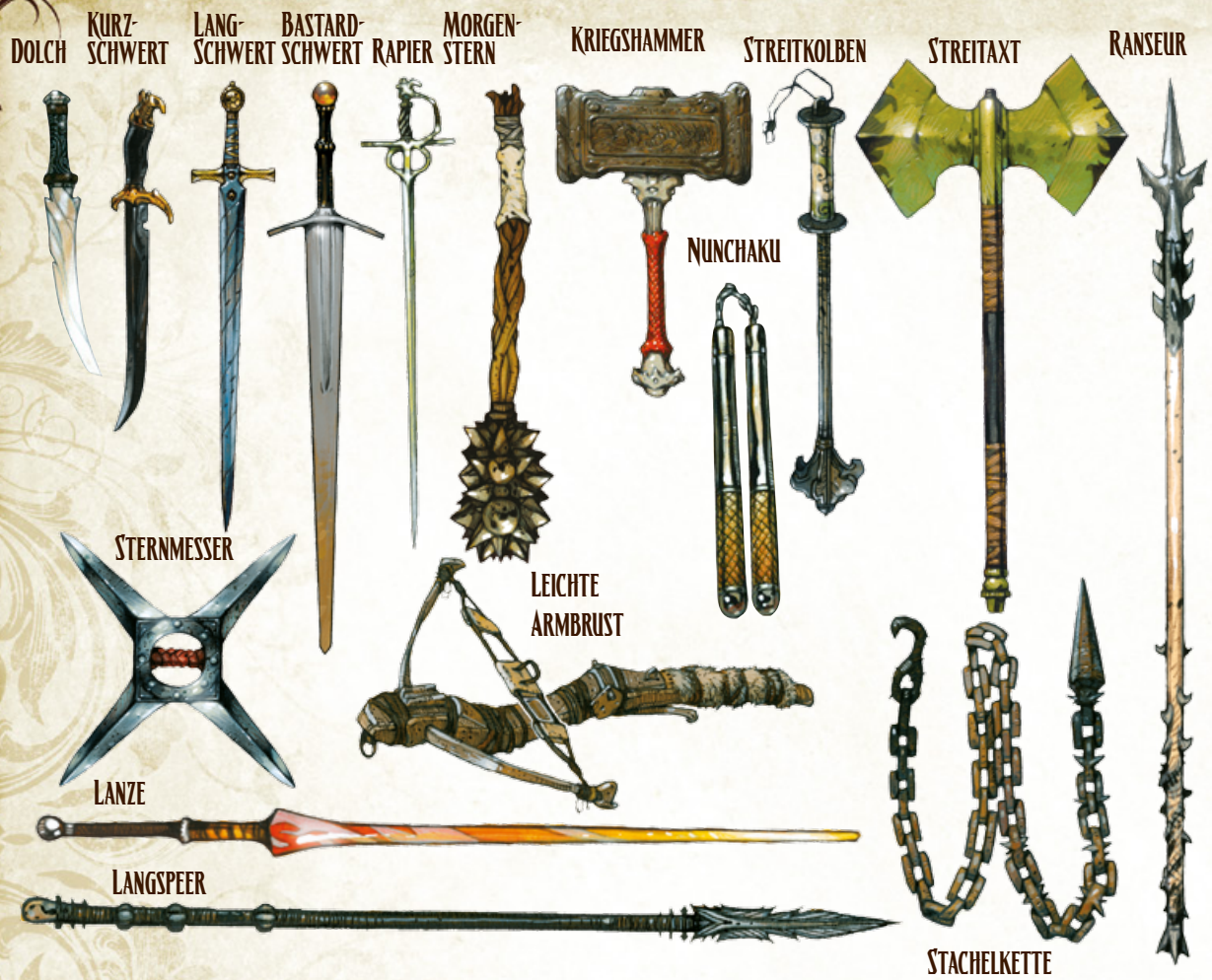
Tabelle 6-5: Schaden sehr kleiner und großer Waffen

Schaden mittelgr. Waffen	Schaden sehr kleiner Waffen	Schaden großer Waffen
1W2	—	1W3
1W3	1	1W4
1W4	1W2	1W6
1W6	1W3	1W8
1W8	1W4	2W6
1W10	1W6	2W8
1W12	1W8	3W6
2W4	1W4	2W6
2W6	1W8	3W6
2W8	1W10	3W8
2W10	2W6	4W8

Kompositbogen (kurz): Unabhängig von seiner Größe benötigst du zwei Hände, um diesen Bogen benutzen zu können. Du kannst einen Kompositbogen (kurz) auch im berittenen Kampf einsetzen. Alle Kompositbögen werden mit einer speziellen Stärkeauslegung hergestellt (d.h., es wird ein minimaler ST-Modifikator vorausgesetzt, um den Bogen effektiv benutzen zu können). Wenn dein Stärkebonus niedriger als die Stärkeauslegung des Kompositbogens ist, kannst du ihn nicht effektiv einsetzen und erhältst einen Malus von –2 auf alle Angriffe mit diesem Bogen. Der typische Kompositbogen erfordert einen ST-Modifikator von +0 oder höher. Kompositbögen (kurz) können auch mit einer höheren Stärkeauslegung gefertigt werden, so dass man die Vorteile eines hohen Stärkewerts nutzen kann. Hat der Bogen diese Eigenschaft, kannst du deinen Stärkebonus bis zu dem vom Bogen vorgegebenen Maximalwert auf den Schaden addieren. Jeder Punkt Stärkebonus, den der Bogen gewährt, erhöht dessen Preis um 75 GM. Hinsichtlich des Umgangs mit Waffen, Waffenfokus und ähnlichen Talenten wird der Kompositbogen (kurz) als normaler Kurzbogen behandelt.

Langbogen: Ein Langbogen besteht aus einem sorgfältig gebogenen Holzschaft von etwa 1,50 m Länge. Um einen Langbogen zu bedienen, brauchst du unabhängig von seiner Größe beide Hände. Außerdem ist ein Langbogen zu unhandlich, um ihn im berittenen Kampf einzusetzen. Wenn du aufgrund einer geringen Stärke Mali erhältst, musst du diese auch bei Schadenswürfen mit einem Langbogen mit einberechnen Boni aufgrund hoher Stärke kannst du allerdings nur auf den Schadenswurf mit einem Kompositbogen (lang) addieren, nicht auf den Schadenswurf mit einem normalen Langbogen.

Kompositbogen (lang): Um einen Kompositlangbogen zu bedienen, brauchst du unabhängig von seiner Größe beide Hände. Du kannst einen Kompositbogen (lang) im berittenen Kampf eingesetzen. Alle Kompositbögen werden mit einer speziellen Stärkeauslegung hergestellt (d.h., es wird ein minimaler ST-Modifikator vorausgesetzt, um den Bogen



effektiv benutzen zu können). Wenn dein Stärkebonus niedriger als die Stärkeauslegung des Kompositbogens ist, kannst du ihn nicht effektiv einsetzen und erhältst einen Malus von –2 auf alle Angriffe mit diesem Bogen. Der typische Kompositbogen erfordert zum Einsatz einen ST-Modifikator von +0 oder höher. Kompositbögen (lang) können auch mit einer höheren Stärkeauslegung gefertigt werden, so dass man die Vorteile eines hohen Stärkewerts nutzen kann. Hat der Bogen diese Eigenschaft, kannst du deinen Stärkebonus bis zu dem vom Bogen vorgegebenen Maximalwert auf den Schaden addieren. Jeder Punkt an Stärkebonus, den der Bogen gewährt, erhöht dessen Preis um 100 GM. Wenn du aufgrund einer geringen Stärke Mali erhältst, musst du diese auch bei Schadenswürfen mit einem Kompositlangbogen mit einberechnen.

Hinsichtlich des Umgangs mit Waffen, Waffenfokus und ähnlichen Talenten wird der Kompositbogen (lang) als normaler Langbogen behandelt.

Bola: Eine Bola besteht aus einem dünnen Seil, an dessen Enden zwei Gewichte befestigt sind. Du kannst Bolas benutzen, um einen Gegner mit einem Fernkampfangriff zu Fall zu bringen. Bei solch einem Versuch kannst du nicht selbst zu Fall gebracht werden.

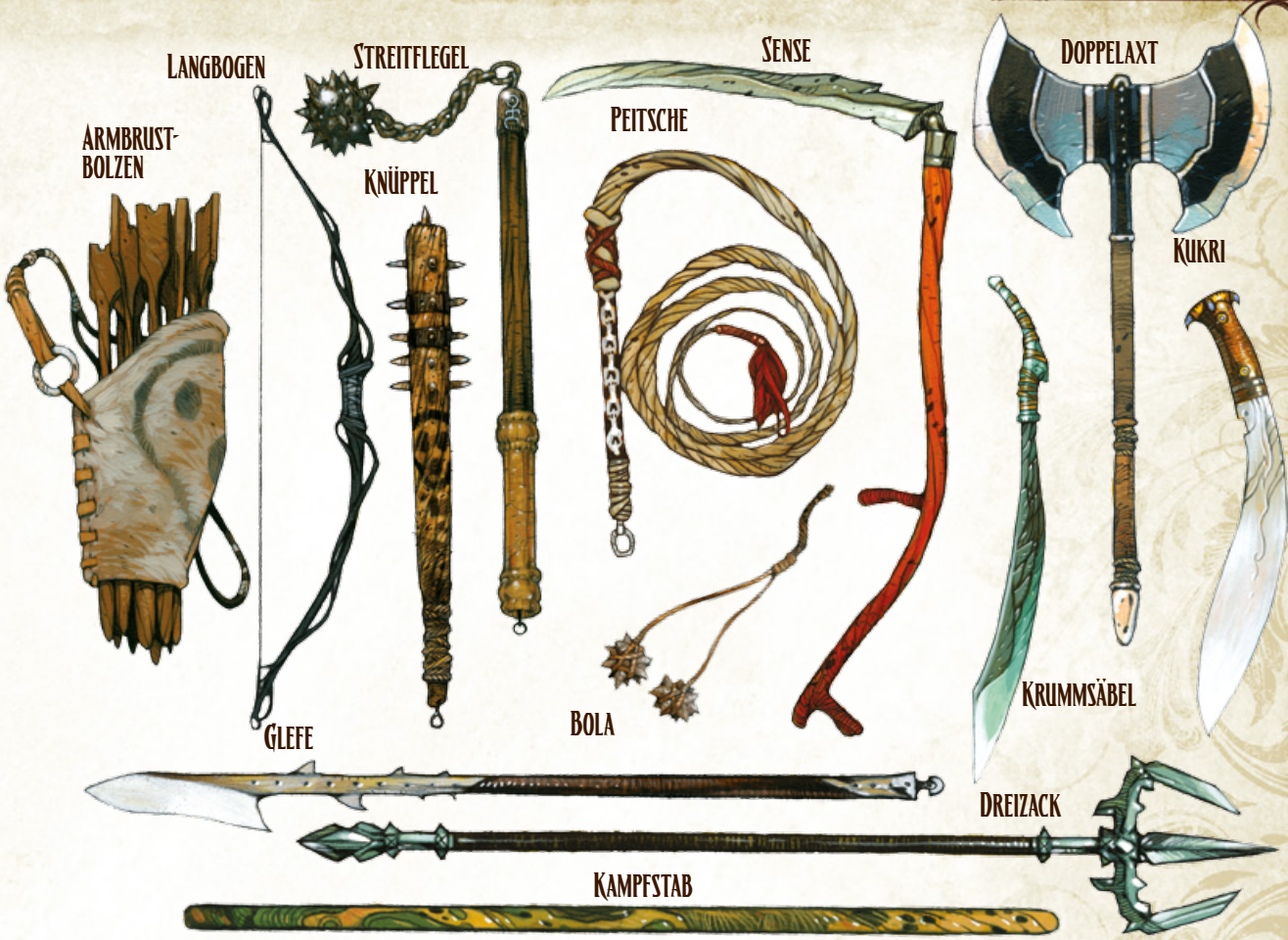
Dolch: Ein Dolch besitzt eine etwa 30 cm lange Klinge. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe auf Fingerfertigkeit, um einen Dolch am Körper zu verstecken (siehe Kapitel 4).

Dreizack: Ein Dreizack besitzt drei Metallzacken, die an einem 1,20 m langen Schaft angebracht wurden. Diese Waffe kann auch geworfen werden.

Elfisches Krummschwert: Bei diesen sehr seltenen elfischen Waffen handelt es sich im Grunde genommen um längere Versionen des ganz normalen Krummsäbels, allerdings mit einer dünneren Klinge. Sollte ein Gegner versuchen, dein elfisches Krummschwert zu zerschmettern, erhältst du dank des flexiblen Materials einen Situationsbonus von +2 auf die Kampfmanöververteidigung. Obgleich es keine leichte Waffe ist, kannst du für ein elfisches Krummschwert deiner Größe das Talent Waffenfinesse benutzen, um deinen Geschicklichkeitsmodifikator anstelle des Stärkemodifikators auf Angriffswürfe zu verwenden.

Glefe: Eine Glefe besteht aus einer Klinge, die an einer etwa 2,20 m langen Holzstange angebracht wurde.

Gnomischer Hakenhammer: Der gnomische Hakenhammer ist eine Doppelwaffe, eine ausgeklügelte Erfindung mit einem Hammerkopf an einem, und einem langen, gebogenen Haken am anderen Ende seines Schaftes. Der stumpfe Kopf des Hammers verursacht Wuchtschaden von 1W6 Punkten (kritischer Treffer x3), der Haken als Stichwaffe 1W4 Schadenspunkte (kritischer Treffer x4). Beide Köpfe der Waffe können als Primärwaffe genutzt werden. Für Gnome gilt der gnomische Hakenhammer als Kriegswaffe.



Guisarme: Eine Guisarme besteht aus einer etwa 2,40 m langen Holzsstange, an dessen Ende eine Klinge mit eingearbeitetem Haken befestigt wurde.

Halblingsstabschleuder: Eine Stabschleuder besteht aus einer speziell gefertigten Schleuder, die man an einer kurzen Keule befestigt hat. Jemand, der in der Benutzung einer Halblingsstabschleuder geübt ist, kann diese spezielle Schleuder, welche an einem kurzen Knüppel befestigt wurde, mit verheerender Wirkung einsetzen. Wie bei Wurfwaffen wird der Stärkemodifikator auf den Schaden angerechnet. Du kannst die Stabschleuder mit einer Hand benutzen, aber nicht nachladen. Das Nachladen kostet eine Bewegungsaktion, die beide Hände benötigt und Gelegenheitsangriffe provoziert. Du kannst einfache Steine mit der Waffe schleudern, doch diese sind nicht so rund und stabil wie Schleudergeschosse. Daher erleiden Angriffswürfe einen Malus von –1 und der Schaden reduziert sich, als ob die Waffe für eine Kreatur der nächstkleineren Kategorie gefertigt worden wäre. Die Stabschleuder kann zudem als einfache Waffe benutzt werden, die Wuchtschaden wie eine Keule ihrer Größe verursacht.

Hellebarde: Die Hellebarde ähnelt einem etwa 1,50 m langen Speer, an dessen Ende eine axtähnliche Klinge angebracht wurde.

Kama: Ähnlich einer Sichel besitzt ein Kama eine leicht gebogene Klinge, die an einem einfachen Holzschaft angebracht wurde.

Kampfstab: Ein Kampfstab ist ein einfacher Stock aus Holz, etwa 1,50 m lang.

Kukri: Ein Kukri besitzt eine gebogene Klinge von etwa 30 cm Länge.

Kurzspeer: Ein Kurzspeer ist etwa 90 cm lang und damit eine zum Werfen geeignete Waffe.

Lanze: Wenn eine Lanze vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt wird, das gerade einen Sturmangriff ausführt, verursacht sie doppelten Schaden. Solange du auf einem Reittier sitzt, kannst du eine Lanze einhändig benutzen.

Langspeer: Ein Langspeer ist etwa 2,40 m lang.

Morgenstern: Ein Morgenstern besteht aus einer mit Dornen besetzten Eisenkugel, die an einem langen Holzschaft befestigt wurde.

Netz: Ein Netz wird verwendet, um Gegner darin zu verstricken. Wenn du ein Netz auswirfst, führst du einen Berührungsangriff auf Entfernung gegen dein Ziel aus. Die maximale Reichweite eines Netzes beträgt 3 m. Wenn du triffst, ist dein Ziel verstrickt. Eine verstrickte Kreatur erhält –2 auf alle Angriffswürfe und –4 auf ihren Geschicklichkeitswert, ihre Bewegungsrate wird halbiert und sie kann weder rennen noch Sturmangriffe ausführen. Wenn du es schaffst, das zum Netz gehörende Seil bei einem konkurrierenden Stärkewurf unter deiner Kontrolle zu behalten, kann die verstrickte Kreatur sich nur innerhalb der Grenzen bewegen, die ihr das Seil vorgibt. Wenn die verstrickte Kreatur versucht, einen Zauber zu wirken, muss ihr ein Konzentrationswurf gegen einen SG von 15 plus Zaubergrad gelingen oder sie kann nicht zaubern.Eine verstrickte Kreatur kann entkommen, wenn ihr

als Volle Aktion ein erfolgreicher Wurf auf Entfesslungskunst gegen einen SG von 20 gelingt. Das Netz hat 5 Trefferpunkte und kann als Volle Aktion mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen einen SG von 25 zerrissen werden. Ein Netz lässt sich nur sinnvoll gegen Kreaturen einsetzen, die höchstens eine Größenkategorie größer oder kleiner als du selbst sind.

Ein Netz muss zusammengefaltet werden, um effektiv geworfen werden zu können. Wird das gefaltete Netz während eines Kampfes zum ersten Mal geworfen, machst du einen ganz normalen Berührungsangriff auf Entfernung. Mit einem entfalteten Netz erleidest du einen Malus von –4 auf alle Angriffswürfe. Ein geübter Benutzer braucht zwei Runden, ein ungeübter Benutzer vier Runden, um das Netz wieder zusammenzufalten.

Nunchaku: Nunchakus bestehen aus zwei Holz- oder Metallstücken, die mit einem kurzen Seil oder einer Kette verbunden sind.

Orkische Doppelaxt: Diese bösartige Waffe besitzt zwei, an den gegenüber liegenden Enden eines langen Schaftes befestigte Axtklingen. Eine Orkische Doppelaxt ist eine Doppelwaffe.

Panzerhandschuh: Dieser Metallhandschuh ermöglicht es dem Träger, auch bei einem waffenlosen Angriff tödlichen statt nichttödlichen Schaden zu verursachen. Für alle anderen Zwecke gilt eine Attacke mit einem Panzerhandschuh als waffenloser Angriff. Der angegebene Preis und das Gewicht gelten für einen einzelnen Handschuh. Bei mittelschweren und schweren Rüstungen (außer der Brustplatte) sind bereits Panzerhandschuhe mit inbegriffen. Dein Gegner kann keine Entwaffnungsaktionen ausführen, um dich deines Panzerhandschuhs zu entledigen.

Peitsche: Kreaturen mit einem Rüstungsbonus von +1 oder höher nehmen durch eine Peitsche keinen Schaden. Gleiches gilt für Kreaturen mit einem natürlichen Rüstungsbonus von +3 oder höher. Sie wird als Nahkampfwaffe mit einer Reichweite von 4,50 m behandelt, du bedrohst allerdings den Bereich nicht, in den du den Angriff hinein ausführst. Außerdem kannst du die Peitsche im Gegensatz zu anderen Waffen mit Reichweite auch gegen Feinde einsetzen, die sich innerhalb der Reichweite der Waffe befinden (also auch gegen Gegner, die direkt neben dir stehen). Das Benutzen einer Peitsche provoziert wie bei Fernkampfwaffen Gelegenheitsangriffe. Obwohl es sich bei der Peitsche nicht um eine leichte Waffe handelt, kannst du mit ihr das Talent Waffenfinesse einsetzen, um bei einem Angriffswurf deinen GE-Modifikator statt deines ST-Modifikators zu benutzen

Pfeile: Ein Pfeil, der im Nahkampf benutzt wird, wird wie eine leichte improvisierte Waffe behandelt (Malus von –4 auf den Angriffswurf) und verursacht den gleichen Schaden wie ein Dolch derselben Größe (Multiplikator bei einem kritischen Treffer: x2). Pfeile werden in Lederköchern verkauft, die 20 Pfeile fassen können.

Ranseur: Ähnlich einem Dreizack hat ein Ranseur eine einzelne Spitze, die von zwei kurzen, gebogenen Klingen flankiert wird.

Rapier: Obwohl es sich bei dem Rapier nicht um eine leichte Waffe handelt, kannst du mit einem Rapier, das für deine Größe ausgelegt ist, das Talent Waffenfinesse einsetzen, um bei einem Angriffswurf deinen GE-Modifikator statt deines ST-Modifikators benutzen zu können. Ein Rapier kann nicht mit zwei Händen geführt werden, um so das Anderthalbfache des Stärkebonus auf den Schaden addieren zu können.

Rüstungsstacheln: Du kannst deine Rüstung mit Stacheln versehen, die dann bei einem Ringkampf oder einem einzelnen Angriff Schaden verursachen. Vergleiche dazu den Abschnitt über Rüstungen für weitere Einzelheiten.

Sai: Ein Sai besitzt zu beiden Seiten eines Metalldorns jeweils eine Zacke, die dazu dienen, gegnerische Waffen einzuklemmen. Mit einem Sai erhält man einen Bonus von +2 auf Kampfmanöver, welche die Waffe eines Gegners zerschmettern sollen. Obgleich der Metalldorn spitz ist, benutzt man einen Sai in erster Linie zum Verursachen von Wuchtschaden und dem Entwaffnen des Gegners.

Schild (Schwer oder Leicht): Du kannst mit einem Schild auch zustoßen, statt dich damit zu verteidigen. Vergleiche dazu den Abschnitt über Rüstungen für weitere Einzelheiten.

Schleuder: Eine Schleuder ist nur wenig mehr als eine Ledertasche, an der zwei Bänder befestigt wurden. Wenn du eine Schleuder benutzt, kannst du wie bei Wurfwaffen deinen ST-Modifikator auf die Schadenswürfe addieren. Du kannst eine Schleuder mit nur einer Hand abfeuern, aber nicht nachladen. Eine Schleuder zu laden, gilt als Bewegungsaktion und provoziert Gelegenheitsangriffe. Du kannst einfache Steine mit der Waffe schleudern, doch diese sind nicht so rund und stabil wie Schleuderkugeln. Daher erleiden Angriffswürfe einen Malus von –1 und der Schaden reduziert sich, als ob die Waffe für eine Kreatur der nächstkleineren Kategorie gefertigt worden wäre.

Schleuderkugeln: Diese Munition besteht aus geformten Eisenkugeln, die man zusammen mit einer Schleuder benutzt. Sie werden in Lederbeuteln verkauft, die 10 Kugeln fassen können.

Schreckensflegel: Ein Schreckensflegel besteht aus dornenbewehrten, an Ketten hängenden Eisenkugeln, die an beiden Enden eines langen Holzschafts angebracht wurden.

Schwerter: Schwerter sind Klingenwaffen.

Bastardschwert: Ein Bastardschwert ist mit einer Länge von 1,20 m zu groß, um es ohne eine besondere Ausbildung einhändig zu führen. Deshalb gilt es als exotische Waffe. Ein Charakter kann ein Bastardschwert allerdings als Kriegswaffe benutzen, wenn er es zweihändig führt.

Doppelklingenschwert: Das Doppelklingenschwert ist eine Doppelwaffe. Zwei Klingen sind an den jeweiligen Enden eines kurzen, in der Mitte befindlichen Schaftes befestigt. Diese Form ermöglicht es dem Benutzer, mit anmutigen, aber tödlichen Hieben zu attackieren.

Kurzschwert: Dieses Schwert ist etwa 60 cm lang.

Langschwert: Langschwerter sind für gewöhnlich 100 cm lang.

Zweihänder: Dieses mächtige Großschwert ist etwa 1,50 m lang.

Shuriken: Ein Shuriken ist ein kleines, zum Werfen bestimmtes Stück Metall, das mit scharfen Kanten und Spitzen versehen wurde. Ein Shuriken kann nicht als Nahkampfwaffe verwendet werden. Wenngleich sie eigentlich als Wurfwaffen behandelt werden, gelten Shuriken in Bezug auf das Ziehen, die Herstellung in der Qualität Meisterarbeit oder anderen speziellen Versionen (siehe Waffen [Meisterarbeit], S. 149) sowie dem Verlust nach Treffern und Fehlschüssen als Munition.

Siangham: Diese mit der Hand geführte Waffe besteht aus einem angespitzten Schaft, mit dem man nach Gegnern stechen kann.

Speer: Ein Speer ist etwa 1,50 m lang und kann geworfen werden.

Stachelhandschuh: Der angegebene Preis und das Gewicht gelten für einen einzelnen Handschuh. Ein Angriff mit einem Stachelhandschuh gilt als bewaffneter Angriff. Dein Gegner kann keine Entwaffnungsaktionen ausführen, um dich deines Stachelhandschuhs zu entledigen.

Stachelkette: Diese mit bösartigen Stacheln versehene Kette ist etwa 1,20 m lang und obwohl sie keine leichte Waffe ist, kannst du mit ihr das Talent Waffenfinesse einsetzen, um den GE-Modifikator anstelle des ST-Modifikators bei einem Angriffswurf zu verwenden. Dies gilt nur für Stachelketten, die für die Größenkategorie des Benutzers gedacht sind.

Stachelschild (Schwer oder Leicht): Du kannst mit einem Stachelschild auch zustoßen, statt dich damit zu verteidigen. Vergleiche dazu den Abschnitt über Rüstungen für weitere Einzelheiten.

Sternmesser: Bei einem Sternmesser gehen von einem in der Mitte befindlichen Metallring vier sich gleich den Spitzen einer Kompassrose verjüngende Metallklingen aus. Das Sternmesser kann zum Zustechen oder Werfen verwendet werden.

Stoßdolch: Die Klinge eines Stoßdolches ist an einem horizontalen Griff angebracht.

Streitflegel oder Schwerer Streitflegel: Flegel bestehen aus einer mit Dornen versehenen Eisenkugel, die mit einer stabilen Kette an einem Holzschaft befestigt wurde. Die Eisenkugel eines schweren Streitflegels ist größer, der Schaft länger als bei der normalen Version.

Streitkolben oder schwerer Streitkolben: Streitkolben bestehen aus einem verzierten Eisenkopf, der auf einem einfachen Holz- oder Stahlschaft befestigt wurde. Der Kopf eines schweren Streitkolbens ist größer und sein Schaft länger als bei der normalen Version.

Waffenloser Schlag: Ein mittelgroßer Charakter verursacht mit einem waffenlosen Schlag 1W3 Punkte, ein kleiner Charakter 1W2 Punkte nichttödlichen Schaden. Ein Mönch oder jeder andere Charakter mit dem Talent Verbesserter waffenloser Schlag kann nach eigenem Ermessen mit einem waffenlosen Schlag tödlichen oder nichttödlichen Schaden verursachen. Bezüglich aller Effekte, die dir einen Bonus auf deine Schadenswürfe für Waffen gewähren, gilt der waffenlose Schlag als Waffenschaden. Ein waffenloser Schlag wird immer als leichte Waffe behandelt. Dementsprechend kannst du das Talent Waffenfinesse einsetzen, um bei Angriffswürfen für den waffenlosen Schlag deinen GE-Modifikator statt deines ST-Modifikators einsetzen zu können. Waffenlose Schläge zählen nicht als natürliche Waffen (siehe das Kapitel zum Kampf).

Wurfpfeil: Diese Waffen sind kurze Versionen von Wurfspeeren, die eine beschwerte Spitze besitzen.

Wurfspeer: Da der Wurfspeer nicht für den Nahkampf gedacht ist, wird dein Charakter als ungeübt im Umgang mit dieser Waffe behandelt und erhält einen Malus von –4 auf alle Angriffswürfe, wenn er den Wurfspeer als Nahkampfwaffe einsetzt.

Zwergische Streitaxt: Eine Zwergische Streitaxt besitzt einen großen verzierten Kopf und einen massiven Schaft, was sie zu unhandlich macht, um sie ohne eine spezielle Ausbildung mit nur einer Hand führen zu können. Deshalb gilt sie als exotische Waffe. Ein mittelgroßer Charakter kann die Zwergische Streitaxt mit beiden Händen als Kriegswaffe führen. Eine große Kreatur kann sie einhändig gleichfalls als Kriegswaffe führen. Für einen Zwerg gilt die Waffe sowieso als Kriegswaffe, auch wenn sie nur mit einer Hand geführt wird.

Zwergische Urgrosch: Die Zwergische Urgrosch ist eine Doppelwaffe – eine Axtklinge und ein Speerkopf zieren das jeweilige Ende eines langen Schaftes. Der Axtkopf der Urgrosch ist eine Hiebwaffe, die 1W8 Schaden verursacht. Der Speerkopf gilt als Stichwaffe, die 1W6 Schaden verursacht. Beide Köpfe können als Primärwaffe benutzt werden, das jeweilige andere Ende gilt dann als Zweithandwaffe. Wenn du die Urgrosch gegen einen Gegner einsetzt, der einen Sturmangriff ausführt, ist der Speerkopf der Teil der Waffe, der den Schaden verursacht. Zwergische Urgrosche gelten für Zwerge als Kriegswaffen.

Waffen [Meisterarbeit]

Eine Waffe von der Qualität [Meisterarbeit] ist eine besonders gut gearbeitete Version einer normalen Waffe. Deshalb gewährt sie ihrem Benutzer einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffswürfe.

Eine Waffe kann nicht nachträglich zu einer Meisterarbeit gemacht werden, sondern muss von Anfang an als solche erschaffen werden (siehe die Fertigkeit Handwerk). Die hohe Qualität einer Meisterarbeit macht die normale Waffe um 300 GM teurer (oder um 6 GM pro Munitionseinheit). Bei einer Doppelwaffe kostet die Meisterarbeits-Version sogar 600 GM mehr. Munition [Meisterarbeit] wird beim Gebrauch beschädigt (effektiv zerstört). Der Verbesserungsbonus der Munition [Meisterarbeit] ist mit keinem Verbesserungsbonus der Schusswaffe kumulativ, mit der die Munition abgefeuert wurde.

Alle magischen Waffen sind automatisch Meisterarbeiten. Der Verbesserungsbonus durch die Meisterarbeit und der Verbesserungsbonus durch die Magie der Waffe sind nicht kumulativ.

Obwohl einige Rüstungen und Schilde auch als Waffen eingesetzt werden können, kannst du von derartigen Gegenständen keine Meisterarbeiten herstellen, die einen Verbesserungsbonus auf Angriffswürfe verleihen. Rüstungen [Meisterarbeit] und Schilde [Meisterarbeit] haben stattdessen reduzierte Rüstungsmali.

RÜSTUNGEN

Eine Rüstung ist meistens der leichteste Weg, sich vor den Gefahren der Welt zu schützen. Viele Charaktere tragen aber nur die einfachsten Rüstungen. Um schwerere Rüstungen effektiv tragen zu können, kann ein Charakter jedoch das Talent Umgang mit Rüstungen auswählen. Die meisten Klassen sind automatisch geübt im Umgang mit den Rüstungen, die am sinnvollsten für sie sind.

Hier wird das Format der Rüstungsbeschreibung vorgestellt (siehe die Spaltenüberschriften in der Tabelle „Rüstung“).

Preis: Der angegebene Preis bezieht sich auf Rüstungen für kleine oder mittelgroße humanoide Kreaturen. Siehe die Tabelle Rüstungen für ungewöhnliche Kreaturen. Dort werden auch Rüstungspreise für andere Kreaturen aufgeführt.

Rüstungs-/Schildbonus: Jede Rüstung gewährt einen Rüstungsbonus auf die RK, Schilde gewähren einen Schildbonus auf die RK. Dieser Rüstungsbonus ist nicht kumulativ mit den Rüstungsboni anderer Effekte oder Gegenstände. Das gleiche gilt auch für Schilde – der Schildbonus ist nicht kumulativ mit anderen Schildboni.

Maximaler GE-Bonus: Hier wird der maximale Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse angegeben, den diese Art von Rüstung zulässt. Geschicklichkeitsboni, die höher sind als dieser Wert, werden für den Zweck die Rüstungsklasse des Trägers dieser Rüstung zu ermitteln, auf diesen Wert reduziert. Schwere Rüstungen schränken die Beweglichkeit ihres Trägers ein, und damit die Fähigkeit, Schlägen auszuweichen. Diese Einschränkung betrifft keine anderen, auf Geschicklichkeit basierenden Fähigkeiten. Selbst wenn der Geschicklichkeitsbonus eines Charakters durch das Tragen auf 0 fällt, wird dies nicht so behandelt, als hätte er seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK verloren. Die Belastung eines Charakters (die Menge an Ausrüstung, die er mit sich

herumträgt) kann den maximalen Geschicklichkeitsbonus, den er auf seine RK anrechnen kann, ebenfalls beschränken.

Schilde: Schilde haben keinen Einfluss auf den maximalen Geschicklichkeitsbonus eines Charakters.

Rüstungsmalus: Jede Rüstung, die schwerer als eine Lederrüstung ist, schränkt die Fähigkeiten eines Charakters ein, auf Geschicklichkeit oder Stärke basierende Fertigkeiten zu benutzen. Der Rüstungsmalus wird auf alle Fertigkeitswürfe angerechnet, die auf Geschicklichkeit oder Stärke basieren.

Die Belastung eines Charakters (die Menge an Ausrüstung, die er mit sich herumträgt) kann ebenfalls einen Rüstungsmalus verursachen.

Schilde: Wenn ein Charakter gleichzeitig eine Rüstung und einen Schild trägt, gelten beide Rüstungsmali.

Ungeübt im Umgang mit getragenen Rüstungen: Ein Charakter, der Rüstungen und/oder Schilde trägt, in deren Umgang er nicht geübt ist, muss den Rüstungsmalus der Rüstung und/oder des Schilds auf alle Angriffswürfe rechnen, ebenso wie auf alle Fähigkeiten- und Fertigkeitswürfe, die auf Geschicklichkeit oder Stärke basieren. Der Malus für die Ungeübtheit mit der jeweiligen Rüstung ist kumulativ mit dem Malus für die Ungeübtheit mit dem Schild.

In Rüstung schlafen: Ein Charakter, der in mittelschwerer oder schwerer Rüstung geschlafen hat, ist am nächsten Tag automatisch erschöpft. Er erhält einen Malus von –2 auf Stärke und Geschicklichkeit und kann weder Sturmangriffe ausführen noch rennen. Schlafen in leichter Rüstung verursacht keine Erschöpfung.

Chance für arkane Zauberpatzer: Eine Rüstung behindert die Bewegungen eines Zauberkundigen, welche dieser bei einem Zauber vollführen muss, der Gesten als Komponente hat. Arkane Zauberkundige, die eine Rüstung tragen, unterliegen deshalb der Chance für arkane Zauberpatzer. Barden können allerdings leichte Rüstungen und Schilde tragen, ohne dass ihre Bardenzauber von der Chance für arkane Zauberpatzer betroffen werden.

Einen arkanen Zauber in Rüstung sprechen: Ein Charakter, der einen arkanen Zauber wirkt, während er eine Rüstung trägt, muss in der Regel einen Wurf für Chance auf arkane Zauberpatzer ablegen. Der Prozentwert in der Spalte für arkane Zauberpatzer in Tabelle 6-6 gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der der Zauber fehlschlägt. Hat der Zauber allerdings keine Gesten als Komponente, kann er ohne die Gefahr eines arkanen Zauberpatzers gewirkt werden.

Schilde: Wenn ein Charakter sowohl einen Schild als auch eine Rüstung trägt, musst du die beiden Prozentwerte addieren, um die Gesamtwahrscheinlichkeit des arkanen Zauberpatzers zu ermitteln.

Bewegungsrate: Mittelschwere oder schwere Rüstungen verlangsamen ihren Träger. Der in Tabelle 6-6 angegebene Wert entspricht der Bewegungsrate des Charakters, wenn er eine Rüstung trägt. Menschen, Elfen, Halbelfen und Halb-Orks haben eine Bewegungsrate von 9 m, wenn sie nicht belastet sind. Für sie gilt die erste Spalte bei der Bewegungsrate. Zwerge, Gnome und Halblinge haben eine Bewegungsrate von 6 m, wenn sie unbelastet sind. Für sie gilt die zweite Spalte. Vergiss allerdings nicht, dass die Bewegungsrate eines Zwerges zu Lande auch dann noch bei 6 m liegt, wenn er mittelschwere oder schwere Rüstungen trägt oder mittelschwer oder schwer belastet ist.

Schilde: Schilde beeinflussen die Bewegungsrate eines Charakters nicht.

Gewicht: Hier wird das Gewicht der Rüstung für einen mittelgroßen Träger angegeben. Rüstungen, die an kleine Charaktere angepasst sind, wiegen nur halb soviel, Rüstungen für große Charaktere wiegen doppelt soviel.

Rüstungsbeschreibungen

Alle speziellen Vorteile und Zubehörteile für die Rüstungen in Tabelle 6-6 werden hier beschrieben.

Bänderpanzer: Der Bänderpanzer besteht aus sich überlappenden Metallstreifen, die an besonders verwundbaren Stellen auf eine Lederverstärkung gebunden wurden. Zu dieser Rüstung gehören bereits Panzerhandschuhe.

Beriemter Panzerhandschuh: Dieser Panzerhandschuh hat kleine Ketten und Klammern, so dass der Träger eine Waffe an den Handschuh anbringen kann, damit diese nicht so leicht herunter fallen kann. Er gewährt dir deshalb einen Bonus von +10 auf die Kampfmanöververteidigung gegen Entwaffnen. Eine Waffe an den beriemten Panzerhandschuh anzubringen oder eine Waffe von ihm loszumachen, gilt als Volle Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe.

Der angegebene Preis bezieht sich auf einen einzelnen beriemten Panzerhandschuh. Das Gewicht hingegen gilt nur dann, wenn du eine Brustplatte, eine leichte Rüstung oder gar keine Rüstung trägst. In allen anderen Fällen ersetzt der beriemte Panzerhandschuh einfach den Panzerhandschuh, der bereits Teil der Rüstung ist.

Solange du den Handschuh angelegt hast, kannst du die jeweilige Hand nicht benutzen, um Zauber zu wirken oder Fertigkeiten einzusetzen (du kannst natürlich immer noch Zauber wirken, die keine Gesten als Komponente haben, solange deine andere Hand frei ist).

Wie auch mit einem normalen Panzerhandschuh kannst du mit einem beriemten Panzerhandschuh tödlichen Schaden statt nichttödlichen verursachen, wenn du einen waffenlosen Schlag ausführst.

Beschlagene Lederrüstung: Ähnlich wie die Lederrüstung, jedoch durch zusätzliche Metallnieten verstärkt.

Brustplatte: Eine Rüstung die nur den Oberkörper schützt und aus einem Stück Metall geformt wurde.

Fellrüstung: Diese Rüstung besteht aus dem gegerbten Balg eines dickhäutigen Tieres.

Kettenhemd: Dieses aus Tausenden ineinandergreifender Kettenringe bestehende Kettemhemd schützt den Rumpf seines Trägers.

Kettenpanzer: Der Kettenpanzer ist ähnlich aufgebaut wie das Kettenhemd und schützt zusätzlich die Arme und Beine des Trägers. Zu dieser Rüstung gehören bereits Panzerhandschuhe.

Lederrüstung: Die Lederrüstung besteht aus gekochten Lederstücken, die sorgfältig vernäht wurden.

Leichter Schild aus Holz oder Stahl: Ein Schild wird an deinem Unterarm befestigt und mit der Hand festgehalten. Ein leichter Schild erlaubt es dir, noch andere Gegenstände in dieser Hand zu halten, wobei du jedoch keine Waffen mit ihr führen kannst.

Holz oder Stahl: Holz- und Stahlschilde bieten im Prinzip denselben Schutz, reagieren aber unterschiedlich auf besondere Angriffe.

Schildstoß: Mit einem leichten Schild kannst du einen Schildstoß ausführen. Siehe Tabelle 6-4 für den Schaden, den du mit einem Schildstoß ausrichten kannst. Wenn ein Leichter Schild auf diese Weise benutzt wird, gilt er als Kriegswaffe, die Wuchtschaden verursacht. Bezüglich der Mali auf Angriffswürfe wird ein Leichter Schild als leichte Waffe behandelt. Benutzt du deinen Schild als Waffe, verlierst du seinen RK-Bonus bis zu deiner nächsten Aktion (üblicherweise bis zur nächsten Runde). Hat der Schild einen Verbesserungsbonus, hat dieser keinen Einfluss auf den Schildstoß. Der Schild kann allerdings selbst zu einer magischen Waffe gemacht werden.

Plattenpanzer: Zu dieser Rüstung gehören bereits Panzerhandschuhe.

Ritterrüstung: Zu dieser Rüstung gehören bereits Panzerhandschuhe, schwere Lederstiefel, ein Helm mit Visier und eine dicke Lage von Polsterung, die unter der Rüstung getragen wird.

Tabelle 6-6: Rüstungen und Schilde

Rüstung	Preis	Rüstungs-/ Schildbonus	Max. GE-Bonus	Rüstungsmalus	Chance für arkane Zauberpatzer	Bewegungsrate 9 m	Bewegungsrate 6 m	Gewicht[1]
Leichte Rüstungen								
Waffenrock	5 GM	+1	+8	0	5%	9 m	6 m	10 Pfd.
Lederrüstung	10 GM	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	15 Pfd.
Beschlagene Lederrüstung	25 GM	+3	+5	–1	15%	9 m	6 m	20 Pfd.
Kettenhemd	100 GM	+4	+4	–2	20%	9 m	6 m	25 Pfd.
Mittelschwere Rüstungen								
Fellrüstung	15 GM	+4	+4	–3	20%	6 m	4,50 m	25 Pfd.
Schuppenpanzer	50 GM	+5	+3	–4	25%	6 m	4,50 m	30 Pfd.
Kettenpanzer	150 GM	+6	+2	–5	30%	6 m	4,50 m	40 Pfd.
Brustplatte	200 GM	+6	+3	–4	25%	6 m	4,50 m	30 Pfd.
Schwere Rüstungen								
Schienenpanzer	200 GM	+7	+0	–7	40%	6 m[2]	4,50 m[2]	45 Pfd.
Bänderpanzer	250 GM	+7	+1	–6	35%	6 m[2]	4,50 m[2]	35 Pfd.
Plattenpanzer	600 GM	+8	+0	–7	40%	6 m[2]	4,50 m[2]	50 Pfd.
Ritterrüstung	1500 GM	+9	+1	–6	35%	6 m[2]	4,50 m[2]	50 Pfd.
Schilde								
Tartsche	5 GM	+1	—	–1	5%	—	—	5 Pfd.
Leichter Holzschild	3 GM	+1	—	–1	5%	—	—	5 Pfd.
Leichter Stahlschild	9 GM	+1	—	–1	5%	—	—	6 Pfd.
Schwerer Holzschild	7 GM	+2	—	–2	15%	—	—	10 Pfd.
Schwerer Stahlschild	20 GM	+2	—	–2	15%	—	—	15 Pfd.
Turmschild	30 GM	+4[3]	+2	–10	50%	—	—	45 Pfd.
Extras								
Rüstungsstacheln	+50 GM	—	—	—	—	—	—	+10 Pfd.
Beriemter Panzerhandschuh	8 GM	—	—	speziell	—[4]	—	—	+5 Pfd.
Schildstacheln	+10 GM	—	—	—	—	—	—	+5 Pfd.

1 Das angegebene Gewicht gilt für Rüstungen, die an mittelgroße Charaktere angepasst sind. Rüstungen für kleine Charaktere wiegen nur die Hälfte, während Rüstungen für große Charaktere doppelt soviel wiegen.

2 Wenn du in schweren Rüstungen rennst, bewegst du dich nur mit dem Dreifachen deiner Bewegungsrate, nicht mit dem vierfachen Wert.

3 Ein Turmschild kann stattdessen auch Deckung gewähren. Siehe Beschreibung.

4 Keine Hand frei, um Zauber zu wirken.

Jede Ritterrüstung muss von einem Meisterrüstungsschmied individuell an ihren Träger angepasst werden. Eine erbeutete Ritterrüstung kann allerdings im Nachhinein noch an einen neuen Träger angepasst werden. Dies kostet zwischen 200 und 800 GM (2W4 x 100 GM).

Rüstungsstacheln: Du kannst deine Rüstung mit Stacheln ausstatten lassen, die es dir dann ermöglichen, bei einem erfolgreichen Angriff im Ringkampf zusätzlichen Stichschaden zu verursachen (siehe Tabelle 6-5). Die Stacheln gelten als Kriegswaffe. Bist du im Umgang mit ihnen nicht geübt, erhältst du einen Malus von –4 auf den Wurf für den Ringkampf, wenn du versuchst, die Stacheln einzusetzen. Du kannst allerdings auch einen normalen Nahkampfangriff (oder einen Angriff mit der Zweithand) mit den Stacheln auszuführen. In diesem Fall zählen sie als leichte Waffe (du kannst allerdings keinen Angriff mit den Rüstungsstacheln ausführen, wenn du bereits einen Angriff mit einer anderen Zweithandwaffe ausgeführt hast und umgekehrt).

Ein Verbesserungsbonus für die Rüstung erhöht nicht die Wirksamkeit der Stacheln. Diese können allerdings selbst zu magischen Waffen gemacht werden.

Schienenpanzer: Der Schienenpanzer ist ähnlich aufgebaut wie der Bänderpanzer, nur dass er durchgehend aus Metallstreifen besteht. Zu dieser Rüstung gehören bereits Panzerhandschuhe.

Schildstacheln: Wenn du deinen Schild mit Stacheln ausstattest, verwandeln diese ihn in eine Kriegswaffe, die Stichschaden verursacht. Der Schaden, den du mit einem Schildstoß anrichten kannst, wird erhöht, als wäre der Schild für eine Kreatur gemacht, die eine Größenkategorie größer ist als du selbst. Auf einer Tartsche oder einem Turmschild können keine Schildstacheln angebracht werden. Ansonsten laufen Angriffe mit einem Schild mit Stacheln genauso wie ein normaler Schildstoß ab.

Hat der Schild mit Stacheln einen Verbesserungsbonus, hat dieser keinen Einfluss auf den Schildstoß. Der Schild kann allerdings selbst zu einer magischen Waffe gemacht werden.

Schuppenpanzer: Diese Rüstung besteht aus Dutzenden kleiner, sich überlappender Metallplättchen. Zu dieser Rüstung gehören bereits Panzerhandschuhe.

Schwerer Schild aus Holz oder Stahl: Ein Schild wird an deinem Unterarm befestigt und mit der Hand festgehalten. Ein schwerer Schild ist allerdings so schwer, dass du die Hand, die ihn hält, für nichts anderes einsetzen kannst.

Holz oder Stahl: Holz- und Stahlschilde bieten zwar im Prinzip denselben Schutz, reagieren aber unterschiedlich auf besondere Angriffe.

Schildstoß: Mit einem schweren Schild kannst du einen Schildstoß ausführen. Siehe Tabelle 6-4 für den Schaden, den

Waffenrock

Lederrüstung

Beschlagene Lederrüstung

Kettenhemd

Fellrüstung

Schuppenpanzer

Kettenpanzer

Brustplatte

Schienenpanzer

Bänderpanzer

Ritterrüstung

Plattenpanzer

Tartsche

Stahlschild

Turmschild

du mit einem Schildstoß ausrichten kannst. Wenn ein Schwerer Schild auf diese Weise benutzt wird, gilt er als Kriegswaffe, die Wuchtschaden verursacht. Bezüglich der Mali auf Angriffswürfe wird ein Schwerer Schild als Einhandwaffe behandelt. Benutzt du deinen Schild als Waffe, verlierst du seinen RK-Bonus bis zu deinem nächsten Zug. Hat der Schild einen Verbesserungsbonus, hat dieser keinen Einfluss auf den Schildstoß. Der Schild kann allerdings selbst zu einer magischen Waffe gemacht werden.

Tartsche: Dieser kleine Metallschild wird am Unterarm des Trägers befestigt. Du kannst einen Bogen oder eine Armbrust ohne Mali benutzen, wenn du eine Tartsche benutzt. Du kannst deinen Schildarm außerdem auch einsetzen, um eine Waffe zu führen, erhältst dann aber einen Malus von –1 auf die Angriffswürfe (ob du nun eine zweite Waffe in deiner Zweithand trägst oder eine Waffe beidhändig führst, spielt hierbei keine Rolle). Dieser Malus ist kumulativ mit anderen Mali, die du erhältst, wenn du mit deiner Zweithand oder mit zwei Waffen kämpfst. Du erhältst aber auf jeden Fall nicht den RK-Bonus der Tartsche für den Rest deines Zuges, wenn du eine Waffe mit deiner Zweithand benutzt. Du kannst deinen Schildarm dafür verwenden, einen Zauber mit einer Geste als Komponente zu wirken, verlierst aber den Schildbonus auf die RK bis zu deinem nächsten Zug.

Du kannst mit einer Tartsche keinen Schildstoß ausführen.

Turmschild: Dieser massive Holzschild ist wahrscheinlich fast so groß wie du selbst. In den meisten Situationen gewährt er einfach den angegebenen Schildbonus auf die RK. Als Standard-Aktion kannst du deinen Turmschild auch verwenden, um dir vollständige Deckung zu geben. Um den Schild so zu verwenden, musst du eine Seite deiner Fläche bestimmen. Diese wird dann als massive Wand für alle Angriffe gewertet, die auf dich allein abzielen.Der Schild gewährt keinen Schutz gegen gezielte Zauber. Ein Zauberkundiger kann einen Zauber gegen dich wirken, indem er einfach den Schild anvisiert, den du hältst. Du kannst mit einem Turmschild weder einen Schildstoß ausführen noch

die Schildhand für irgendetwas anderes benutzen. Wenn du einen Turmschild im Kampf einsetzt, erhältst du aufgrund der Belastung einen Malus von –2 auf deine Angriffswürfe.

Waffenrock: Da der Waffenrock nur wenig mehr als schwerer, abgesteppter Stoff ist, bietet er nur einfachen Schutz.

Rüstungen [Meisterarbeit]

Wie Waffen kannst du auch Rüstungen oder Schilde in Meisterarbeitsqualität kaufen oder herstellen. Solch ein gut verarbeiteter Gegenstand funktioniert genau wie eine normale Rüstung oder Schild, nur dass sein Rüstungsmalus um einen Punkt geringer ist.

Eine Rüstung oder ein Schild in Meisterarbeitsqualität kostet 150 GM mehr als die normale Version.

Die hervorragende Qualität der Rüstung oder des Schildes gewährt allerdings keinen Bonus auf Angriffs- oder Schadenswürfe, selbst wenn die Rüstung oder der Schild als Waffe benutzt werden.

Alle magischen Rüstungen und Schilde gelten automatisch als Meisterarbeiten.

Eine Rüstung oder ein Schild kann nicht im Nachhinein zu einer Meisterarbeit gemacht werden. Der Gegenstand muss schon als solcher hergestellt werden.

Rüstungen für ungewöhnliche Kreaturen

Rüstungen und Schilde für außergewöhnlich große oder außergewöhnlich kleine Kreaturen oder für nichthumanoide Kreaturen, weichen von den Angaben in Tabelle 6-6 ab. Such die entsprechende Zeile in der nachfolgenden Tabelle 6-7 heraus und multipliziere den Preis und das Gewicht der entsprechenden Rüstung mit den dortigen Zahlen.

Das An- und Ablegen von Rüstungen

Wie lange es dauert, eine Rüstung anzulegen, hängt von der Rüstungsart ab – siehe Tabelle 6-8.

Anlegen: In dieser Spalte wird angegeben, wie lange ein Charakter braucht, um die Rüstung anzulegen. (1 Minute entspricht 10 Runden). Einen Schild anzulegen (ihn also anzuschnallen), gilt als Bewegungsaktion.

Schnell anlegen: In dieser Spalte wird angegeben, wie lange es dauert, die Rüstung anzulegen, wenn man in Eile ist. Bei einer schnell angelegten Rüstung steigt der Rüstungsmalus um 1 Punkt und der Rüstungsbonus sinkt um 1 Punkt.

Ablegen: In dieser Spalte wird angegeben, wie lange es dauert, die Rüstung wieder abzulegen. Einen Schild abzulegen (ihn vom Arm abzumachen und fallen zu lassen), gilt als Bewegungsaktion.

Besondere Materialien

Rüstungen und Waffen können aus Materialien hergestellt werden, die besondere natürliche Eigenschaften besitzen. Stellt man eine Rüstung oder eine Waffe aus verschiedenen dieser Materialien her, erlangt man nur den Nutzen des besseren Materials. Man kann allerdings eine Doppelwaffe herstellen, bei der beide Enden aus einem unterschiedlichen Material gefertigt wurden.

Jedes der unten beschriebenen Materialien hat einen festgelegten Effekt auf das Spiel. Einige Kreaturen besitzen aufgrund ihrer Art oder ihres zugrunde liegenden Konzeptes Schadensreduzierung. Andere sind nur gegen eine bestimmte Schadensart nicht resistent, wie beispielsweise durch böse-gesinnte oder Wuchtwaffen. Wieder andere sind gerade durch Waffen aus bestimmten Materialien verletzbar. Abhängig von ihrer Kampagne und den Kreaturen, die ihnen am häufigsten begegnen, haben Charaktere die Wahl, Waffen aus verschiedenen Materialien mit sich zu führen.

Adamant: Dieses extrem harte Material verstärkt die Qualität einer Waffe oder einer Rüstung. Waffen aus Adamant haben die natürliche Fähigkeit, die Härte anderer Gegenstände zu überwinden. Benutzt man solch eine Waffe um einen Gegenstand oder eine Waffe zu zerschmettern, überwindet Adamant jede Härte unter 20. Rüstungen aus Adamant verleihen dem Träger Schadensreduzierung von 1/- bei leichter Rüstungen, 2/- bei mittelschweren Rüstungen und 3/- bei schweren Rüstungen. Adamant ist sehr teuer und Waffen sowie Rüstungen aus Adamant besitzen stets die Qualität Meisterarbeit. Der Preis für diese Qualität ist in den unten aufgeführten Kosten bereits enthalten. Als Gegenstände mit der Qualität Meisterarbeit verleihen Adamantwaffen und –munition einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffswürfe, der Rüstungsmalus bei Adamantrüstungen wird im Vergleich zu normalen Rüstungen um 1 reduziert. Gegenstände, die

Tabelle 6-7: Rüstungen für ungewöhnliche Kreaturen

	Humanoider		Nichthumanoider	
Größe	**Kosten**	**Gewicht**	**Kosten**	**Gewicht**
Sehr klein oder kleiner*	x1/2	x1/10	x1	x1/10
Klein	x1	x1/2	x2	x1/2
Mittelgroß	x1	x1	x2	x1
Groß	x2	x2	x4	x2
Riesig	x4	x5	x8	x5
Gigantisch	x8	x8	x16	x8
Kolossal	x16	x12	x32	x12

* Der Rüstungsbonus wird halbiert.

Tabelle 6-8: Rüstungen anlegen

Rüstungsart	Anlegen	Schnell Anlegen	Ablegen
Schild (alle)	1 Bewegungsaktion	nicht möglich	1 Bewegungsaktion
Waffenrock, Lederrüstung, Fellrüstung, beschlagene Lederrüstung oder Kettenhemd	1 Minute	5 Runden	1 Minute[1]
Brustplatte, Schuppenpanzer, Kettenrüstung oder Schienenpanzer	4 Minuten[1]	1 Minute	1 Minute[1]
Plattenpanzer oder Ritterrüstung	4 Minuten[2]	4 Minuten[1]	1W4+1 Minuten[1]

1 Wenn der Charakter dabei Hilfe hat, halbiere die angegebene Zeit. Ein einzelner Charakter, der sonst nichts zu tun hat, kann einem oder zwei anderen Charakteren helfen, die direkt neben ihm stehen. Zwei Charaktere allerdings, die sich beide ihre Rüstungen anziehen, können sich dabei nicht gegenseitig helfen.

2 Der Träger muss Hilfe beim Anlegen dieser Rüstung haben. Ohne Hilfe kann sie nicht schnell angelegt werden.

normalerweise ohne Metallteile gefertigt werden, kann man auch nicht aus Adamant herstellen. Ein Pfeil könnte aus Adamant gefertigt sein, ein Kampfstab jedoch nicht.

Es können nur Rüstungen und Waffen aus Adamant gefertigt werden, die normalerweise aus Metall hergestellt werden. Adamantene Rüstungen und Waffen, die für gewöhnlich aus Stahl gefertigt sind, haben ein Drittel mehr Trefferpunkte als die normalen Gegenstände. Adamant besitzt 40 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 20.

Gegenstand	Marktpreis
Leichte Rüstung	+5.000 GM
Mittelschwere Rüstung	+10.000 GM
Schwere Rüstung	+15.000 GM
Munition	+60 GM
Waffen	+3.000 GM

Alchemistensilber: Ein komplexer Prozess der Alchemie und Metallurgie kann Silber in der Art an eine stählerne Waffe binden, dass diese in der Lage ist, die Schadensreduzierung von Wesen wie Lykanthropen zu überwinden.

Bei einem erfolgreichen Angriff mit einer versilberten Waffe reduziert sich der Schadenswurf um 1 (das Schadensminimum ist wie üblich wenigstens 1 TP). Der alchemistische Prozess der Versilberung kann nur auf metallene Gegenstände angewandt werden und ist auch mit besonders seltenen Metallen wie Adamant, Kaltem Eisen oder Mithral nicht durchführbar.

Alchemistensilber besitzt 10 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 8.

Gegenstand	Marktpreis
Munition	+2 GM
Leichte Waffen	+20 GM
Einhandwaffen, ein Kopf einer Doppelwaffe	+90 GM
Zweihandwaffe, beide Köpfe einer Doppelwaffe	+180 GM

Drachenhaut: Rüstungsschmiede können aus Drachenhaut Rüstungen oder Schilde der Qualität Meisterarbeit herstellen. Aus einem Drachen kann man genug Schuppen gewinnen, um daraus eine Fellrüstung (Meisterarbeit) herzustellen, die für eine Kreatur geeignet ist, welche eine Kategorie kleiner als die Größe des Drachen ist. Verwendet ein Rüstungsschmied nur ausgewählte Hautstücke und Schuppen, kann er einen Bänderpanzer der um zwei, einen Plattenpanzer der um drei, eine Brustplatte oder eine Ritterrüstung die um vier Kategorien kleiner als der Drache ist als Meisterarbeiten herstellen. War der Drache groß oder noch größer, bleibt in jedem der genannte Fälle genug Material, um daraus ein leichtes oder schweres Schild der Qualität Meisterarbeit passend zur Rüstung herzustellen. Stammt die Drachenhaut von einem Drachen, der gegen eine bestimmte Energieform immun war, so gilt dies auch für die Rüstung. Der Träger erhält diesen Schutz jedoch nicht. Wird die Rüstung oder das Schild zu einem späteren Zeitpunkt mit einem Schutz gegen diese Energieform verzaubert, kostet dies 25% weniger als gewöhnlich.

Da Rüstungen aus Drachenhaut nicht aus Metall gefertigt werden, können Druiden sie ohne Einschränkungen tragen.

Drachenhautrüstungen kosten den doppelten Preis einer normalen Rüstung ihrer Art mit der Qualität Meisterarbeit, doch die Herstellungszeit ändert sich nicht.

Drachenhaut besitzt 10 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 10.

Kaltes Eisen: Dieses tief unter der Erde gewonnene Eisen ist berühmt für seine Effektivität gegen Dämonen und Feenwesen. Um seine besonderen Eigenschaften zu bewahren, wird es mit einer niedrigen Temperatur geschmiedet. Waffen, die aus Kaltem Eisen hergestellt werden, sind doppelt so teuer wie eine gewöhnliche Waffe ihrer Art. Zusätzlich kostet eine magische Verzauberung weitere 2.000 GM, die anfallen, wenn die Waffe erstmalig verzaubert wird. Gegenstände, die normalerweise ohne Metallteile gefertigt werden, können ebenfalls nicht aus Kaltem Eisen hergestellt werden. Ein Pfeil kann aus Kaltem Eisen gefertigt sein, ein Kampfstab jedoch nicht.

Kaltes Eisen besitzt 30 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 10.

Mithral: Mithral ist ein sehr seltenes, silbrig-glänzendes Metall, welches weitaus leichter aber ebenso hart wie Eisen ist. Wenn man es auf die gleiche Art wie Stahl behandelt, eignet sich dieses Material wunderbar zur Herstellung von Rüstungen und anderen Gegenständen. Die Mehrzahl der Mithralrüstungen gelten hinsichtlich der Bewegungsrate und anderen Einschränkungen als eine Kategorie leichter als normale Rüstungen derselben Art. Schwere Rüstungen gelten als mittelschwere Rüstungen, mittelschwere als leichte Rüstungen, doch leichte Rüstungen bleiben unverändert. Diese Minderung verleiht jedoch keine Fertigkeit im Umgang mit den jeweiligen Rüstungen. Ein Charakter, der eine Ritterrüstung aus Mithral trägt, muss auch im Umgang mit schweren Rüstungen geübt sein, damit der Rüstungsmalus nicht für alle seine Angriffs- und Fertigkeitswürfe angerechnet wird, die Bewegung beinhalten. Die Chance für arkane Zauberpatzer sinkt bei Schilden und Rüstungen aus Mithral um 10%, der Rüstungsmalus um 3 (bis zu einem Minimum von +0) und der maximal anrechenbare Geschicklichkeitsbonus steigt um 2.

Ein Gegenstand aus Mithral wiegt nur halb so viel wie ein gleichartiger Gegenstand aus einem anderen Metall. Das leichte Gewicht wirkt sich bei Waffen allerdings nicht auf die Größenkategorie oder die Leichtigkeit ihrer Handhabung aus (sei es eine leichte, Einhand- oder Zweihandwaffe). Gegenstände, die nicht vorwiegend aus Metall hergestellt werden, erlangen keine Vorteile aus einer teilweisen Fertigung aus Mithral. (Ein Langschwert könnte aus Mithral hergestellt werden, eine Sense jedoch nicht.)

Bei der Überwindung von Schadensreduzierung gelten Mithralwaffen als Silbern. Waffen und Rüstungen aus Mithral besitzen stets die Qualität Meisterarbeit. Der Preis für diese Qualität ist in den unten aufgeführten Kosten bereits enthalten.

Mithral besitzt 30 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 15.

Gegenstand	Marktpreis
Leichte Rüstung	+1.000 GM
Mittelschwere Rüstung	+4.000 GM
Schwere Rüstung	+9.000 GM
Schilde	+1.000 GM
Andere Gegenstände	+500 GM / Pfd.

Schwarzholz: Dieses seltene magische Holz ist ebenso hart wie normales Holz, aber sehr leicht. Jeder vollständig oder zum Teil aus Holz gefertigte Gegenstand (z.B. ein Bogen, Pfeil oder Speer) aus Schwarzholz besitzt die Qualität einer Meisterarbeit und wiegt nur halb so viel wie ein normaler Gegenstand gleicher Art. Gegenstände, die normalerweise nicht oder nur teilweise aus Holz gefertigt werden (z.B. eine Streitaxt oder

ein Streitkolben) können entweder nicht aus Schwarzholz hergestellt werden, oder erlangen keinen Vorteil daraus, wenn sie aus Schwarzholz gefertigt wurden. Der Rüstungsmalus für einen aus Schwarzholz gefertigten Schild sinkt im Vergleich zu einem normalen Schild derselben Art um 2. Um die Kosten für einen Gegenstand aus Schwarzholz zu bestimmen, nutzt man den Preis des Gegenstandes als Meisterarbeit und addiert 10 GM pro Pfund Gewicht des Gegenstandes hinzu. Schwarzholz besitzt 10 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 5.

Güter und Dienstleistungen

Abgesehen von Waffen und Rüstungen gibt es natürlich auch noch eine ganze Menge anderer Ausrüstungsgegenstände, die ein Charakter mit sich herumtragen kann – angefangen bei Rationen, um Verpflegung für lange Reisen zu haben, bis zu Seilen, die in so mancher Situation nützlich sein können. Fast alle dieser Ausrüstungsgegenstände werden in Tabelle 6-9 aufgeführt.

Ausstattung für Abenteurer

Einige der Gegenstände, die in Tabelle 6-9 aufgelistet werden, sind hier beschrieben, ebenso wie die besonderen Vorteile, die sie ihrem Benutzer (also dir) verleihen.

Abdeckbare Laterne: Eine abdeckbare Laterne spendet für ein Areal in einem Radius von 9 m normales Licht und erhöht außerhalb davon das Lichtniveau in einem zusätzlichen Radius von 9 m um eine Kategorie (Dunkelheit wird zu dämmrigem Licht und dämmriges Licht zu normalem Licht). Eine Laterne kann das Lichtniveau nicht über normales Licht hinaus erhöhen. Sie brennt mit einem halben Liter Öl 6 Stunden lang und kann in einer Hand tragen werden.

Spitzhacke: Wird eine Spitzhacke im Kampf eingesetzt, benutzt man sie wie eine improvisierte Zweihandwaffe, welche den gleichen Schaden wie ein schwerer Streithammer derselben Größenkategorie verursacht.

Blendlaterne: Eine Blendlaterne kann einen 18 m langen Kegel mit normalem Licht ausleuchten und verbessert darüber hinaus in einem Kegel bis zu 36 m Entfernung das Lichtniveau um eine Kategorie (Dunkelheit wird zu dämmrigem Licht und dämmriges Licht zu normalem Licht). Eine Blendlaterne kann das Lichtniveau nicht über normales Licht hinaus erhöhen. Sie brennt mit einem halben Liter Öl 6 Stunden lang.Eine Blendlaterne kann mit einer Hand getragen werden.

Brecheisen: Ein Brecheisen gewährt einen Situationsbonus von +2, wenn der Charakter einen Stärkewurf ablegt, um eine Tür oder eine Truhe aufzubrechen. Im Kampf gilt ein Brecheisen als eine improvisierte Einhandwaffe, die halb soviel Wuchtschaden verursacht wie ein Knüppel derselben Größe.

Fackel: Eine Fackel brennt eine Stunde lang und erhellt währenddessen einen Radius von 6 m mit normalem Licht und erhöht außerhalb davon das Lichtniveau in einem zusätzlichen Radius von 6 m um eine Kategorie (Dunkelheit wird zu diffusem Licht und diffuses Licht zu normalem Licht). Eine Fackel kann das Lichtniveau nicht über normales oder helles Licht hinaus erhöhen. Eine Fackel, die im Kampf benutzt wird, zählt als improvisierte Einhandwaffe, die soviel Wuchtschaden verursacht, wie ein Panzerhandschuh derselben Größe, plus einen zusätzlichen Punkt Feuerschaden.

Fernglas: Objekte, die durch ein Fernglas betrachtet werden, erscheinen doppelt so groß. Charaktere, die ein Fernglas benutzen, erleiden pro 6 m Entfernung zu einem sichtbaren Ziel einen Malus von –1 auf ihre Würfe auf Wahrnehmung.

Feuerstein und Stahl: Eine Fackel mit Feuerstein und Stahl anzuzünden, entspricht einer Vollen Aktion. Ein anderes Feuer mit diesen Hilfsmitteln anzuzünden, dauert mindestens ebenso lange.

Hammer: Ein Hammer, der im Kampf benutzt wird, wird als improvisierte Einhandwaffe behandelt, die soviel Wuchtschaden verursacht wie ein Stachelhandschuh derselben Größe.

Handschellen und Handschellen [Meisterarbeit]: Mit diesen Handschellen kann man eine mittelgroße Kreatur fesseln. Diese kann die Fertigkeit Entfesslungskunst (SG 30, SG 35 bei Handschellen [Meisterarbeit]) benutzen, um sich aus den Handschellen zu befreien. Um die Handschellen zu sprengen, muss ein Stärkewurf (SG 26, SG 28 bei Handschellen [Meisterarbeit]) gelingen. Handschellen haben Härte 10 und 10 Trefferpunkte. Die meisten Handschellen haben Schlösser. Den Preis des gewünschten Schlosses musst du noch auf den Preis der Handschellen addieren. Handschellen für kleine Kreaturen kosten soviel wie in der Tabelle angegeben. Handschellen für große Kreatur kosten das Zehnfache des angegebenen Preises und für riesige Kreatur kosten sie das Hundertfache. Kreaturen der Größenkategorien Gigantisch, Kolossal, Sehr klein, Winzig und Mini können nur mit eigens angefertigten Handschellen gefesselt werden, die mindestens das Hundertfache des hier angegebenen Preises kosten.

Hanfseil: Dieses Seil hat 2 Trefferpunkte und kann mit einem Stärkewurf (SG 23) zerrissen werden.

Kerze: Eine Kerze kann ein kleines Areal schwach beleuchten und erhöht das Lichtniveau in einem Radius von 1,50 m um eine Kategorie (Dunkelheit wird zu dämmrigem Licht und dämmriges Licht zu normalem Licht). Eine Kerze kann das Lichtniveau nicht über normales Licht hinaus erhöhen. Eine Kerze brennt eine Stunde lang.

Kette: Eine Kette hat Härte 10 und 5 Trefferpunkte. Sie kann mit einem Stärkewurf (SG 26) gesprengt werden.

Krähenfüße: Ein Krähenfuß ist ein Eisendorn mit vier Zacken. Er wurde so gearbeitet, dass eine Zacke immer nach oben zeigt, egal wie der Krähenfuß zum Liegen kommt. Krähenfüße kannst du auf den Boden werfen, in der Hoffnung, dass deine Gegner hineintreten oder zumindest verlangsamt werden, wenn sie die Krähenfüße zu umgehen versuchen. Ein 2 Pfund schwerer Beutel mit Krähenfüßen kann einen 1,50 m x 1,50 m großen Bereich bedecken.

Jedes Mal, wenn eine Kreatur sich in ein Gebiet bewegt, das von Krähenfüßen bedeckt ist (oder eine Runde lang in einem solchen Gebiet kämpft), besteht die Gefahr, dass sie in einen Krähenfuß hinein tritt. Der Krähenfuß kann dann einen Angriffswurf (GAB +0) gegen diese Kreatur durchführen. Die Schild-, Rüstungs- und Ablenkungsboni dieser Kreatur zählen dabei nicht. Falls die Kreatur jedoch Schuhe oder irgendein anderes Schuhwerk trägt, erhält sie einen Rüstungsbonus von +2 auf ihre RK. War der Krähenfuß mit seinem Angriff erfolgreich, ist die Kreatur hinein getreten. Der Krähenfuß verursacht dann 1 Punkt Schaden und die Bewegungsrate der Kreatur wird um die Hälfte reduziert, da sie nun am Fuß verwundet ist. Dieser Bewegungsmalus hält 24 Stunden lang an, oder so lange, bis sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Heilkunde (SG 15) behandelt wurde, oder bis sie mindestens einen Trefferpunkt durch eine magische Heilung zurück erhält. Ein Charakter, der gerade rennt oder einen Sturmangriff ausführt, muss diese Aktion sofort beenden, wenn er auf einen Krähenfuß tritt. Eine Kreatur, die sich nur mit ihrer halben Bewegungsrate oder langsamer bewegt, kann sich problemlos einen Weg durch

die Krähenfüße hindurch suchen. Krähenfüße haben keine Wirkung gegen ungewöhnliche Gegner.

Lampe, gewöhnliche: Eine Lampe spendet für ein Areal in einem Radius von 4,50 m normales Licht und erhöht außerhalb davon das Lichtniveau in einem zusätzlichen Radius von 4,50 m um eine Kategorie (Dunkelheit wird zu diffusem Licht und diffuses Licht zu normalem Licht). Eine Lampe kann das Lichtniveau nicht über normales Licht hinaus erhöhen. Eine Lampe brennt mit einem halben Liter Öl 6 Stunden lang. Du kannst eine Lampe mit einer Hand tragen.

Öl: Ein halber Liter Öl brennt in einer Laterne 6 Stunden lang. Du kannst ein Fläschchen mit Öl allerdings auch als Waffe mit Flächenwirkung einsetzen. Benutze hierfür die Regeln für Alchemistenfeuer – einzige Ausnahme ist der Umstand, dass eine Volle Aktion benötigt wird, um das Fläschchen mit einer Zündschnur zu versehen. Wurde das Fläschchen geworfen, besteht eine 50% Chance, dass es auch tatsächlich in Flammen aufgeht. Mit einem Fläschchen Öl kannst du einen 1,50 m x 1,50 m großen Bereich bedecken, solange es sich bei dem Untergrund um eine ebene Fläche handelt. Wenn es angezündet wurde, brennt das Öl 2 Runden lang und verursacht bei jeder Kreatur in dem Bereich 1W3 Punkte Feuerschaden.

Phiole: Eine Phiole kann 30 ml einer Flüssigkeit fassen. Der kleine, mit einem Stopfen versehene Behälter ist aus Glas oder Stahl und üblicherweise nicht mehr als 2,50 cm breit und 7,5 cm hoch.

Schaufel: Wird ein Schaufel im Kampf eingesetzt, benutzt man sie wie eine improvisierte Einhandwaffe, welche den gleichen Schaden wie ein Knüppel derselben Größenkategorie verursacht.

Schloss: Der SG, um ein Schloss mit der Fertigkeit Mechanismus ausschalten zu knacken, hängt von der Qualität des Schlosses ab: einfach (SG 20), durchschnittlich (SG 25), gut (SG 30), hervorragend (SG 40).

Seideseil: Dieses Seil hat 4 Trefferpunkte und kann mit einem Stärkewurf (SG 24) zerrissen werden.

Tinte: Hier ist schwarze Tinte gemeint. Tinte ist zwar auch in anderen Farben erhältlich, kostet dann aber doppelt soviel.

Tonkrug: Dieser einfache Keramikkrug ist mit einem Stopfen ausgestattet und kann bis zu 4 Liter Flüssigkeit fassen.

Tragbarer Rammbock: Dieser eisenbeschlagene Holzbalken verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf alle Stärkewürfe für das Aufbrechen einer Tür. Außerdem ermöglicht er es einer zweiten Person, dir zu helfen, ohne selbst würfeln zu müssen, so dass der Bonus noch einmal um weitere +2 steigt.

Wasseruhr: Dieses große, unhandliche Ungetüm zeigt die Zeit mit einer Abweichung von einer halben Stunde pro Tag an, seit sie zuletzt gestellt wurde. Sie benötigt eine Wasserquelle und muss ruhig stehen bleiben, da sie die Zeit über einen regelmäßigen Fluss von Wassertropfen misst.

Wurfhaken: Um einen Wurfhaken zu werfen, muss ein erfolgreicher Angriffwurf gelingen, bei dem der Wurfhaken als eine Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von 3 m behandelt wird. Gegenstände, an denen sich ein Wurfhaken gut verkeilen kann, besitzen eine RK von 5.

Besondere Substanzen und Gegenstände

Alle hier beschriebenen Substanzen – mit Ausnahme der Ewigen Fackel und des Weihwassers – können von einem Charakter mit Hilfe der Fertigkeit Handwerk (Alchemie) hergestellt werden.

Alchemistenfeuer: Du kannst eine Flasche mit Alchemistenfeuer als Waffe mit Flächenwirkung einsetzen. Behandle diesen Angriff dann als Berührungsangriff auf Entfernung mit einer Grundreichweite von 3 m. Ein direkter Treffer verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden. Alle Kreaturen, die sich im Umkreis von 1,50 m um den Aufschlagpunkt befinden, nehmen 1 Punkt Feuerschaden durch Spritzer. In der Runde, die auf einen direkten Treffer folgt, nimmt das Ziel noch einmal zusätzlich 1W6 Punkte Schaden. Wenn das Ziel dies wünscht, kann es auch eine Volle Aktion ausgeben und versuchen, die Flammen zu löschen, bevor es den zusätzlichen Schaden nimmt. Das Löschen der Flammen erfordert einen Reflexwurf (SG 15). Sich auf dem Boden zu wälzen, gewährt dem Ziel einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf. Wenn man in einen See springt oder die Flammen auf magische Art und Weise löscht, hören sie natürlich sofort auf zu brennen.

Donnerstein: Du kannst diesen Stein als Fernkampfangriff mit einer Grundreichweite von 6 m werfen. Wenn er auf eine harte Oberfläche aufschlägt (oder hart geschlagen wird), verursacht er einen Ohren betäubenden Knall, der als Schallangriff behandelt wird. Jede Kreatur, die sich in einem Radius von 3 m um den Stein herum befindet, muss dann einen Zähigkeitswurf (SG 15) ablegen. Schlägt dieser fehl, ist die Kreatur 1 Stunde lang taub. Eine taube Kreatur erhält darüber hinaus auch noch einen Malus von –4 auf ihre Initiative und eine 20% Chance, dass Zauber mit einer verbalen Komponente fehlschlagen und verloren gehen. Da du mit dem Stein kein bestimmtes Ziel treffen musst, kannst du auch einfach irgendeinen 1,50 m x 1,50 m großen Bereich anvisieren. Dieser Bereich wird dann behandelt, als hätte er eine RK von 5.

Ewige Fackel: Diese in jeder anderen Hinsicht völlig normale Fackel wurde mit dem Spruch *Dauerhafte Flamme* verzaubert. Sie spendet ebensoviel Licht wie eine normale Fackel, gibt aber keine Hitze ab und verursacht auch keinen Feuerschaden, wenn man sie als Waffe einsetzt.

Gegengift: Wenn du ein Gegengift einnimmst, erhältst du 1 Stunde lang einen alchemistischen Bonus von +5 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift.

Rauchstab: Dieser alchemistisch behandelte Holzstab verströmt sofort einen dicken, undurchdringlichen Rauch, wenn er angezündet wird. Der Rauch füllt ein Gebiet mit 3 m Kantenlänge (behandle diese Wirkung wie den Zauber *Nebelwolke*, außer dass der Rauch durch mittleren oder starken Wind innerhalb von 1 Runde zerstreut wird). Nach 1 Runde ist der Stab vollkommen niedergebrannt und der Rauch verflüchtigt sich auf natürliche Weise.

Säure: Du kannst eine Flasche mit Säure als Waffe mit Flächenwirkung einsetzen. Behandle diesen Angriff dann als Berührungsangriff auf Entfernung mit einer Grundreichweite von 3 m. Ein direkter Treffer verursacht 1W6

Tabelle 6-9: Güter und Dienstleistungen

Abenteurerausrüstung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Abdeckbare Laterne	7 GM	2 Pfd.
Angelhaken	1 SM	—
Blendlaterne	12 GM	3 Pfd.
Brecheisen	2 GM	5 Pfd.
Eimer (leer)	5 SM	2 Pfd.
Eisentopf	8 SM	4 Pfd.
Fackel	1 KM	1 Pfd.
Fass (leer)	2 GM	30 Pfd.
Fernglas	1.000 GM	1 Pfd.
Feuerholz (pro Tag)	1 KM	20 Pfd.
Feuerstein und Stahl	1 GM	—
Fischernetz ((1,50m x 1,50m)	4 GM	5 Pfd.
Flasche (leer)	3 KM	1-1/2 Pfd.
Flaschenzug	5 GM	5 Pfd.
Glocke	1 GM	—
Gürteltasche (leer)	1 GM	½ Pfd.[1]
Hammer	5 SM	2 Pfd.
Handschellen	15 GM	2 Pfd.
Handschellen [Meisterarbeit]	50 GM	2 Pfd.
Hanfseil (15 m)	1 GM	10 Pfd.
Karten- oder Schriftrollenbehälter	1 GM	½ Pfd.
Kerze	1 KM	—
Kette (3 m)	30 GM	2 Pfd.
Kleiner Stahlspiegel	10 GM	½ Pfd.
Kletterhaken	1 SM	½ Pfd.
Korb (leer)	4 GM	1 Pfd.
Krähenfüße	1 GM	2 Pfd.
Kreide, 1 Stück	1 KM	—
Lampe, gewöhnliche	1 SM	1 Pfd.
Leinwand (ca. 1 m²)	1 SM	1 Pfd.
Leiter, 3 m	2 SM	20 Pfd.
Nähnadel	5 SM	—
Öl (Fläschchen mit ca. ½ Liter)	1 SM	1 Pfd.
Papier (Blatt)	4 SM	—
Pergament (Blatt)	2 SM	—
Phiole für Tinte oder Trank	1 GM	—
Reiseproviant (pro Tag)	5 SM	1 Pfd.[1]
Rucksack (leer)	2 GM	2 Pfd.[1]
Sack (leer)	1 SM	½ Pfd.[1]
Schlafsack	1 SM	5 Pfd.[1]
Schleifstein	2 KM	1 Pfd.
Schloss		1 Pfd.
Einfach	20 GM	1 Pfd.
Durchschnittlich	40 GM	1 Pfd.
Gut	80 GM	1 Pfd.
Hervorragend	150 GM	1 Pfd.
Seidenseil (15 m)	10 GM	5 Pfd.
Seife (pro Pfund)	5 SM	1 Pfd.
Siegelring	5 GM	—
Siegelwachs	1 GM	1 Pfd.
Signalpfeife	8 SM	—
Spaten oder Schaufel	2 GM	8 Pfd.
Spitzhacke	3 GM	10 Pfd.
Stab, 3 m	5 KM	8 Pfd.
Stundenglas	25 GM	1 Pfd.
Tinte (Fläschchen mit ca. 30 ml)	8 GM	—
Tintenschreiber	1 SM	—
Tonbecher	2 KM	1 Pfd.
Tonhumpen	2 KM	5 Pfd.
Tonkrug	3 KM	9 Pfd.
Tragbarer Rammbock	10 GM	20 Pfd.
Truhe (leer)	2 GM	25 Pfd.
Vorschlaghammer	1 GM	10 Pfd.
Wasserschlauch	1 GM	4 Pfd.[1]
Wasseruhr	1.000 GM	200 Pfd.
Wein in Glasflasche	2 GM	1 Pfd.
Winterdecke	5 SM	3 Pfd.[1]
Wurfhaken	1 GM	4 Pfd.
Zelt	10 GM	20 Pfd.[1]

Besondere Substanzen und Gegenstände

Gegenstand	Preis	Gewicht
Alchemistenfeuer (Fläschchen)	20 GM	1 Pfd.
Donnerstein	30 GM	1 Pfd.
Ewige Fackel	110 GM	1 Pfd.
Gegengift (Phiole)	50 GM	—
Rauchstab	20 GM	½ Pfd.
Säure (Fläschchen)	10 GM	1 Pfd.
Sonnenzepter	2 GM	1 Pfd.
Verstrickungsbeutel	50 GM	4 Pfd.
Weihwasser (Fläschchen)	25 GM	1 Pfd.
Zündholz	1 GM	—

Werkzeuge und Zubehör für Fertigkeiten

Gegenstand	Preis	Gewicht
Alchemistisches Labor	200 GM	40 Pfd.
Beutel für Materialkomponenten	5 GM	2 Pfd.
Diebeswerkzeug	30 GM	1 Pfd.
Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]	100 GM	2 Pfd.
Heilertasche	50 GM	1 Pfd.
Heiliges Symbol aus Holz	1 GM	—
Heiliges Symbol aus Silber	25 GM	1 Pfd.
Kaufmannswaage	2 GM	1 Pfd.
Kletterzeug	80 GM	5 Pfd.[1]
Lupe	100 GM	—
Musikinstrument (gewöhnliches)	5 GM	3 Pfd.[1]
Musikinstrument [Meisterarbeit]	100 GM	3 Pfd.[1]
Schminkzeug	50 GM	8 Pfd.[1]
Stechpalmen und Misteln	—	—
Werkzeug [Meisterarbeit]	50 GM	1 Pfd.
Werkzeugsatz	5 GM	5 Pfd.
Werkzeugsatz [Meisterarbeit]	55 GM	5 Pfd.
Zauberbuch eines Magiers (leer)	15 GM	3 Pfd.

Kleidung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Bauernkleidung	1 SM	2 Pfd.[1]
Handwerkskleidung	1 GM	4 Pfd.[1]
Höflingskleidung	30 GM	6 Pfd.[1]
Kleidung eines Adligen	75 GM	10 Pfd.[1]
Kleidung eines Entdeckers	10 GM	8 Pfd.[1]
Kleidung eines Gelehrten	5 GM	6 Pfd.[1]
Kleidung eines Unterhalters	3 GM	4 Pfd.[1]
Kleidung für kaltes Wetter	8 GM	7 Pfd.[1]
Klerikale Kleidung	5 GM	6 Pfd.[1]
Königliche Kleidung	200 GM	15 Pfd.[1]
Mönchskleidung	5 GM	2 Pfd.[1]
Reisekleidung	1 GM	5 Pfd.[1]

Unterkunft und Verpflegung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Bankett (pro Person)	10 GM	—
Bier 4 Liter	2 SM	8 Pfd.
Bier 1 Krug	4 KM	1 Pfd.
Brot (pro Laib)	2 KM	½ Pfd.
Fleisch (Stück)	3 SM	½ Pfd.
Gastaufenthalt (pro Tag)		
Gut	2 GM	—
Durchschnittlich	5 SM	—
Armselig	2 SM	—
Käse (Stück)	1 SM	½ Pfd.
Mahlzeit (pro Tag)		
Gut	5 SM	—
Durchschnittlich	3 SM	—
Armselig	1 SM	—
Wein		
Gewöhnlicher (Krug)	2 SM	6 Pfd.
Edler (Flasche)	10 GM	1-1/2 Pfd.

Reittiere und Zubehör

Gegenstand	Preis	Gewicht
Esel oder Maultier	8 GM	—
Futter (pro Tag)	5 KM	10 Pfd.
Pferd		
Schweres Reitpferd	200 GM	—
Leichtes Reitpferd	75 GM	—
Pony	30 GM	—
Schweres Streitross	300 GM	—
Leichtes Streitross	110 GM	—
Kriegspony	45 GM	—
Pferdeharnisch		
Mittelgroße Kreatur	x2[2]	x1[2]
Große Kreatur	x4[2]	x2[2]
Reithund	150 GM	—
Sattel		
Militärsattel	20 GM	30 Pfd.
Packsattel	5 GM	15 Pfd.
Reitsattel	10 GM	25 Pfd.
Exotischer Sattel		
Exot. Militärsattel	60 GM	40 Pfd
Exot. Packsattel	15 GM	20 Pfd.
Exot. Reitsattel	30 GM	30 Pfd.
Satteltaschen	4 GM	8 Pfd.
Stallunterbringung (pro Tag)	5 SM	—
Wachhund	25 GM	—
Zaumzeug	2 GM	1 Pfd.

Transport

Gegenstand	Preis	Gewicht
Galeere	30.000 GM	—
Karren	15 GM	200 Pfd.
Knarr	3.000 GM	—
Kriegsschiff	25.000 GM	—
Kutsche	100 GM	600 Pfd.
Langschiff	10.000 GM	—
Ruder	2 GM	10 Pfd.
Ruderboot	50 GM	100 Pfd.
Schlitten	20 GM	300 Pfd.
Segelschiff	10.000 GM	—
Wagen	35 GM	400 Pfd.

Zauberwirken und Dienstleistungen

Gegenstand	Preis
Bote	2 KM pro 1,5 km
Kutschfahrt	3 KM pro 1,5 km
Mietling, ausgebildet	3 SM pro Tag
Mietling, unausgebildet	1 SM pro Tag
Schiffsreise	1 SM pro 1,5 km
Weg- oder Torzoll	1 KM
Zauber	Zauberstufe x Grad des Zaubers x 10 GM[3]

– Kein oder kein nennenswertes Gewicht

1 Diese Gegenstände wiegen nur ein Viertel des hier angegebenen Gewichts, wenn sie für kleine Charaktere gemacht werden. Behälter für kleine Charaktere können auch nur ein Viertel der normalen Menge fassen.

2 Im Verhältnis zu einer gleichwertigen Rüstung, die für mittelgroße Humanoide hergestellt wurde.

3 Siehe Zauberbeschreibung für zusätzliche Kosten. Sollten diese zusätzlichen Kosten den Zauber teurer als 3000 GM werden lassen, dann ist der Zauber in der Regel nicht käuflich erhältlich. Zauber des 0. Grads werden in dieser Formel mit ½ berechnet.

Punkte Säureschaden. Alle Kreaturen, die sich im Umkreis von 1,50 m um den Aufschlagpunkt befinden, nehmen 1 Punkt Säureschaden durch Spritzer.

Sonnenzepter: Die Goldspitze des 30 cm langen Eisenzepters glüht hell, wenn sie gegen etwas Hartes geschlagen wird. Das Sonnenzepter beleuchtet einen Radius von 9 m mit normalem Licht und erhöht außerhalb davon das Lichtniveau in einem zusätzlichen Radius von 9 m um eine Kategorie (Dunkelheit wird zu dämmrigem Licht und dämmriges Licht zu normalem Licht). Ein Sonnenzepter kann das Lichtniveau nicht über normales oder helles Licht hinaus erhöhen. Das Zepter wird mit einer Standard-Aktion entzündet und leuchtet 6 Stunden lang. Danach ist die Goldspitze ausgebrannt und das Zepter wertlos.

Verstrickungsbeutel: Ein Verstrickungsbeutel ist ein kleiner, mit Harz, Teer oder einer anderen klebrigen Substanz gefüllter Sack. Wenn du einen Verstrickungsbeutel auf eine Kreatur wirfst (der Angriff zählt als Berührungsangriff auf Entfernung mit einer Grundreichweite von 3 m), platzt der Beutel auf und eine klebriger Schleim entweicht, der das Ziel verstrickt und hart und widerstandsfähig wird, sobald er mit Luft in Berührung kommt. Eine verstrickte Kreatur erhält einen Malus von –2 auf Angriffswürfe und einen Malus von –4 auf ihre Geschicklichkeit. Außerdem muss sie einen Reflexwurf (SG 15) ablegen, um nicht bewegungsunfähig am Boden festzukleben. Selbst bei einem erfolgreichen Rettungswurf aber kann sich die Kreatur nur noch mit ihrer halben Bewegungsrate bewegen. Riesige oder noch größere Kreaturen werden von der Wirkung eines Verstrickungsbeutels nicht betroffen. Eine fliegende Kreatur hingegen wird nicht am Boden festgeklebt, sondern muss einen Reflexwurf (SG 15) ablegen. Gelingt ihr dieser nicht, ist sie nicht mehr in der Lage zu fliegen (vorausgesetzt sie benutzt Flügel zum Fliegen) und fällt zu Boden. Ein Verstrickungsbeutel funktioniert nicht unter Wasser.

Eine Kreatur, die am Boden festklebt (oder nicht mehr in der Lage ist zu fliegen), kann sich befreien, indem sie einen erfolgreichen Stärkewurf (SG 17) ablegt oder indem sie der klebrigen Masse mit einer Hiebwaffe 15 Schadenspunkte zufügt. Eine Kreatur, welche die klebrige Masse bei sich oder jemand anderem herunterkratzt, muss keinen Angriffswurf ablegen. Die Masse wird automatisch getroffen. Danach muss die Kreatur, welche die Masse getroffen hat, einen Schadenswurf ablegen, um zu ermitteln, wie viel von dem klebrigen Zeug heruntergekratzt wurde. Hat sich die Kreatur dann befreit (oder ist wieder flugfähig), kann sie sich nur mit der halben Bewegungsrate bewegen. Ein zauberkundiger Charakter, der festklebt, muss einen Konzentrationswurf SG 15 plus Zaubergrad ablegen, um überhaupt einen Zauber wirken zu können. Die Masse wird nach 2W4 Runden brüchig und verliert ihre Wirksamkeit. Wendet man eine Dosis des *Universellen Lösungsmittels* auf eine festgeklebte Kreatur an, löst sich die Masse sofort auf.

Weihwasser: Weihwasser schadet untoten Kreaturen und bösen Externaren fast so, als wäre es Säure. Eine Flasche Weihwasser kann als Waffe mit Flächenwirkung eingesetzt werden.

Behandle diesen Angriff wie einen Berührungsangriff auf Entfernung mit einer Grundreichweite von 3 m. Eine Flasche zerbricht, wenn sie gegen den Körper einer körperlichen Kreatur geworfen wird. Um sie aber gegen körperlose Kreaturen einsetzen zu können, musst du die Flasche öffnen und dein Ziel mit dem Inhalt übergießen. Dementsprechend kannst du eine körperlose Kreatur nur mit Weihwasser übergießen, wenn du direkt neben ihr stehst. Auch dies gilt als Berührungsangriff auf Entfernung, provoziert aber keine Gelegenheitsangriffe. Ein direkter Treffer mit einer Flasche voll Weihwasser verursacht bei untoten Kreaturen und bösen Externaren 2W4 Punkte Schaden. Alle Kreaturen dieser Art, die sich im Umkreis von 1,50 m um den Aufschlagpunkt befinden, nehmen 1 Punkt Schaden durch Spritzer.

Weihwasser ist in allen Tempeln guter Gottheiten zum Herstellungspreis erhältlich, das heißt, die Priester möchten damit keinen Gewinn machen. Zur Herstellung von Weihwasser wird der Zauber *Wasser weihen* benutzt.

Zündholz: Die alchemistische Substanz am einen Ende dieses kleinen Holzstäbchens entzündet sich, wenn sie über eine raue Oberfläche gerieben wird. Mit dem Zündholz lässt sich ein Feuer viel schneller anzünden als mit Feuerstein und Stahl (oder einer Lupe) und Zunder. Eine Fackel mit einem Zündholz anzuzünden, entspricht einer Standard-Aktion (statt einer Vollen Aktion). Ein anderes Feuer damit anzuzünden, entspricht mindestens einer Standard-Aktion.

Werkzeuge und Zubehör für Fertigkeiten

Diese Ausrüstung ist besonders nützlich, wenn du bestimmte Fertigkeiten besitzt oder einer bestimmten Klasse angehörst.

Alchemistisches Labor: In einem alchemistischen Labor lassen sich immer die geeigneten Werkzeuge finden, um alchemistische Gegenstände herstellen zu können. Daher verleiht es einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Handwerk (Alchemie). Dies beeinflusst allerdings nicht die Kosten, die mit der Fertigkeit Handwerk (Alchemie) verbunden sind. Ohne ein solches Labor wird davon ausgegangen, dass ein Charakter zwar ausreichend Werkzeuge zur Verfügung hat, um seine Fertigkeit einsetzen zu können, aber nicht genug, um den Bonus von +2 zu erhalten, den das Labor gewährt.

Diebeswerkzeug: Dieser Satz enthält die Werkzeuge, die du benötigst, um die Fertigkeit Mechanismus ausschalten einzusetzen. Ohne diese Werkzeuge musst du improvisiertes Werkzeug benutzen und erhältst einen Situationsmalus von -2 auf deine Würfe für Mechanismus ausschalten.

Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]: In diesem Set sind Werkzeuge besserer Machart enthalten als bei dem normalen Satz Diebeswerkzeuge, so dass du einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Mechanismus ausschalten erhältst.

Heilertasche: Eine Heilertasche beinhaltet alles, was du zum Heilen brauchst, und gewährt dir einen Situationsbonus von +2 auf alle Würfe für Heilkunde. Nach 10 Anwendungen ist die Heilertasche aufgebraucht.

Heiliges Symbol aus Holz oder aus Silber: Ein Heiliges Symbol bündelt positive Energie und wird von guten Klerikern und Paladinen (sowie neutralen Klerikern, die gute Zauber verwenden oder positive Energien fokussieren wollen) benutzt. Jede Religion hat ihr eigenes Heiliges Symbol.

Unheilige Symbole: Ein Unheiliges Symbol ist das Gegenstück zu einem Heiligen Symbol. Es bündelt negative Energie und wird von bösen Klerikern verwendet (oder von neutralen Klerikern, die böse Zauber wirken oder negative Energien fokussieren wollen).

Kaufmannswaage: Eine Kaufmannswaage gewährt einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Schätzen, die Gegenstände betreffen, deren Wert nach ihrem Gewicht bemessen wird oder die aus wertvollen Metallen bestehen.

Kletterzeug: Dieses Set beinhaltet alles, was du zum Klettern brauchst, und gewährt dir einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Klettern.

Lupe: Diese einfache Linse erlaubt einen genaueren Blick auf kleine Objekte. Sie eignet sich aber auch als Ersatz für Feuerstein und Stahl, wenn man ein Feuer entfachen will. Um ein Feuer mit einer Lupe zu entfachen, benötigt man Lichtstrahlen von der Intensität direkten Sonnenlichts, die man bündeln kann, um Zunder zu entzünden, sowie mindestens eine Volle Aktion. Eine Lupe verleiht einen Situationsbonus von +2 auf alle Würfe für Schätzen, bei denen es um kleine oder sehr detaillierte Gegenstände geht, wie beispielsweise einen Edelstein.

Mistelzweig und Stechpalme: Druiden benutzen diese Pflanzen für gewöhnlich als Fokus beim Wirken ihrer Zauber.

Musikinstrument, gewöhnlich oder Meisterarbeit: Ein Musikinstrument [Meisterarbeit] gewährt einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Auftreten, bei denen man ein Musikinstrument benutzt.

Schminkset: Dieses Set ist perfekt dazu geeignet, sich zu verkleiden, und gewährt einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Verkleiden. Nach 10 Anwendungen ist das Schminkset allerdings aufgebraucht.

Täschchen für Materialkomponenten: Bei einem Zauberwirker, der eine Täschchen für Materialkomponenten bei sich trägt, wird davon ausgegangen, dass er alle Komponenten und Foki bei sich hat, die er für seine Zauber braucht, mit Ausnahme solcher Komponenten mit einem aufgeführten Preis, Göttliche Foki und Foki, die nicht in das Täschchen passen würden.

Werkzeug [Meisterarbeit]: Dieser gut gearbeitete Gegenstand ist das perfekte Werkzeug für eine Aufgabe. Es verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf entsprechende Fertigkeitswürfe (falls nötig). Boni, die durch mehrere Gegenstände [Meisterarbeit] verliehen werden, welche für dieselbe Aufgabe eingesetzt werden, sind nicht kumulativ.

Werkzeugsatz: Dieser spezielle Werkzeugsatz enthält alles Notwendige, um ein Handwerk ausüben zu können. Ohne diesen Werkzeugsatz musst du improvisierte Werkzeuge benutzen (Malus von -2 auf Würfe für Handwerk), sofern sich die Aufgabe ohne ihn überhaupt erledigen lässt..

Werkzeugsatz [Meisterarbeit]: Diese Werkzeuge haben denselben Verwendungszweck wie die aus dem Werkzeugsatz (siehe oben). Jedoch sind die Werkzeuge aus einem Werkzeugsatz [Meisterarbeit] perfekt und gewähren dir einen Situationsbonus von +2 auf alle Würfe für Handwerk.

Zauberbuch eines Magiers (leer): Ein Zauberbuch hat 100 Pergamentseiten. Jeder Zauber nimmt eine Seite pro Grad des Zaubers ein (eine Seite für Zauber des 0. Grades).

Kleidung

Alle Charaktere beginnen das Spiel mit einer Garnitur Kleidung, die 10 GM oder weniger kostet. Zusätzliche Kleidungsstücke können ganz normal erworben werden.

Bauernkleidung: Dieser Satz Kleidung besteht aus einem weiten Hemd und einer weiten Hose oder einem weiten Hemd und einem Rock oder Überwurf. Kleiderwickel dienen als Schuhe.

Handwerkskleidung: Zu diesem Satz Kleidung gehören ein Hemd mit Knöpfen, eine Hose oder ein Rock mit Bund, Schuhe und vielleicht eine Kappe oder ein Hut. Es können auch noch ein Gürtel oder ein Kittel aus Leder oder Stoff dazu gehören, in denen Werkzeuge getragen werden.

Höflingskleidung: Zu dieser Garnitur gehören schicke, maßgeschneiderte Kleidungsstücke in der Mode, die gerade unter Adligen beliebt ist. Jeder, der versucht, einen Adligen oder einen Höfling in normaler Straßenkleidung zu beeinflussen, wird es nicht leicht haben (Malus von –2 auf Fertigkeitswürfe, deren Bezugsattribut Charisma ist, um solche Personen zu beeinflussen). Trägst du die Höflingskleidung allerdings ohne jeglichen Schmuck (im Wert von zusätzlichen 50 GM), siehst du wie ein gewöhnlicher Bürger aus, der fehl am Platz ist.

Kleidung eines Adligen: Diese Kleidung ist speziell dafür entworfen worden, teuer zu sein und auch so auszusehen. In die Kleidungsstücke sind Edelsteine und Edelmetalle eingearbeitet. Um sich aber unter Adelsvolk mischen zu können, benötigt jeder „Möchtegern-Adelige“ einen Siegelring (siehe „Ausstattung für Abenteurer“ weiter oben) und Schmuck (im Wert von mindestens 100 GM).

Kleidung eines Entdeckers: Dieser Satz Kleidung ist für Leute gedacht, die nie wissen können, was sie erwartet. Das Set beinhaltet robuste Stiefel, Lederhosen oder einen Lederrock, einen Gürtel, ein Hemd (vielleicht mit Weste oder Jacke), Handschuhe und einen Umhang. Statt eines Lederrocks kann auch ein Überwurf aus Leder über einem Leinenrock getragen werden. Alle beinhalteten Kleidungsstücke haben eine Fülle an Taschen (vor allem der Umhang). Außerdem sind auch noch ein Schal und ein Hut mit einer großen Krempe dabei, die vielleicht noch nützlich werden könnten.

Kleidung eines Gelehrten: Diese Kleidung ist perfekt für einen Gelehrten geeignet. Sie beinhaltet eine Robe, einen Gürtel, eine Kappe, weiche Schuhe und vielleicht auch noch einen Umhang.

Kleidung eines Reisenden: Dieser Satz Kleidung besteht aus Stiefeln, einem Rock oder Hosen aus Wolle, einem strapazierfähigen Gürtel, einem Hemd (vielleicht noch mit Weste oder Jacke) und einem weiten Umhang mit einer Kapuze.

Kleidung eines Unterhalters: Diese schrille, vielleicht sogar geschmacklose Kleidung ist für Unterhalter gedacht. Sie sieht zwar wunderlich aus, ist aber recht praktisch und erlaubt es dir, ohne Probleme herumzupurzeln, zu tanzen, auf einem Seil zu balancieren oder sogar zu rennen (falls du beim Publikum in Ungnade fallen solltest).

Kleidung für kaltes Wetter: Zu dieser Garnitur gehören ein Wollmantel, ein Leinenhemd, eine Wollmütze, ein schwerer Umhang, dicke Hosen oder ein dicker Rock und Stiefel. Die Garnitur gewährt einem Charakter einen Situationsbonus von +5 auf Zähigkeitswürfe gegen die Auswirkungen von kaltem Wetter.

Klerikale Gewänder: Diese kirchlichen Gewänder sind für das Ausüben priesterlicher Pflichten, nicht für Abenteuer gedacht. Zu den Gewändern eines Klerikers gehören üblicherweise eine Soutane, eine Stola und ein Chorhemd.

Königliche Kleidung: Dies ist nur die Kleidung, nicht das königliche Zepter, die Krone, der Ring und die anderen Insignien. Königliche Kleidung ist prunkvoll und verschwenderisch mit Edelsteinen, Gold, Seide und feinen Fellen verziert.

Mönchskleidung: Dieser einfache Satz enthält Sandalen, weite Hosen und ein weites Hemd, die alle mit Stoffgürteln zusammengehalten werden. Die Kleidung ist für eine maximale Bewegungsfreiheit ausgelegt und besteht aus hochwertigem Stoff. Die Taschen, die sich in den Falten der Kleidung verbergen, sind gut dazu geeignet, kleine Waffen in ihnen zu verstecken, und die Schärpen sind stark genug, um als kurze Seile zu dienen.

Unterkunft und Verpflegung

Die angegebenen Preise beziehen sich auf Unterkunft und Verpflegung in den Unterkünften einer durchschnittlichen Stadt. Kleinere oder größere Gemeinden können bedeutend teurer sein, je nachdem wie die Nachfrage ist und wie es der heimischen Wirtschaft geht.

Gasthaus: Eine armselige Unterkunft in einem Gasthaus besteht aus einem Platz auf dem Boden nahe der Feuerstelle. Eine einfache Unterbringung besteht aus einem Platz auf einem erhöhten und beheizten Boden sowie einer Decke und einem Kissen. Eine gute Unterbringung beinhaltet ein kleines, privates Zimmer mit einem Bett, einigen Annehmlichkeiten und einem bedeckten Nachttopf in der Ecke.

Mahlzeiten: Armselige Mahlzeiten bestehen aus Brot, gekochten Rüben, Zwiebeln und Wasser. Einfache Mahlzeiten hingegen beinhalten neben Brot auch Speisen wie einen Hühnereintopf, Karotten sowie verwässertes Bier oder eine Weinschorle. Gute Mahlzeiten bestehen aus Brot, Pasteten, Fleisch, Bohnen und Bier oder Wein.

Reittiere und Zubehör

Hier werden die typischen Reittiere aufgelistet, die in den meisten Städten zu haben sind. In anderen Gegenden mag es je nach Geländebeschaffenheit auch noch andere Kreaturen geben – wie etwa Kamele oder sogar Hippogreife. Solche zusätzlichen Optionen obliegen allerdings der Entscheidung des Spielleiters.

	Bewegungsrate		
Pferdeharnisch	**(12 m)**	**(15 m)**	**(18 m)**
Mittelschwer	9 m	10,50 m	12 m
Schwer	9 m*	10,50 m*	12 m*

* Ein Reittier, das einen schweren Pferdeharnisch trägt, bewegt sich beim Rennen nur mit dreifacher Bewegungsrate, anstatt mit vierfacher.

Esel oder Maultier: Esel und Maultiere sind selbst im Angesicht der Gefahr stur, sie sind trittsicher und in der Lage, schwere Lasten über lange Strecken zu tragen. Im Gegensatz zu einem Pferd lassen sich ein Esel oder ein Maultier auch dazu bewegen, tiefe Gewölbe und andere seltsame und bedrohliche Orte zu betreten (auch wenn sie nicht gerade begierig darauf sind).

Exotischer Sattel: Ein exotischer Sattel gleicht einem normalen Sattel derselben Art, ist aber für ein ungewöhnliches Reittier gemacht. Auch ihn gibt es als Militär-, als Pack- und als Reitsattel.

Futter: Pferde, Esel, Maultiere und Ponys können zwar grasen, um sich zu ernähren, es ist allerdings sehr viel besser, wenn man ihnen Futter zur Verfügung stellt. Wenn du einen Reithund hast, musst du ihm zumindest ein wenig Fleisch geben.

Militärsattel: Ein Militärsattel gibt einem Reiter Halt und gewährt ihm deshalb einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Reiten, die er ablegen muss, um im Sattel zu bleiben. Solltest du bewusstlos geschlagen werden, wenn du auf einem Militärsattel sitzt, hast du eine Chance von 75%, im Sattel zu bleiben.

Packsattel: Ein Packsattel kann mit Ausrüstung und Proviant beladen werden, aber nicht mit einem Reiter. Auf einen Packsattel lässt sich soviel Ausrüstung unterbringen, wie das Reittier tragen kann.

Pferd: Ein Pferd ist im Gegensatz zu einem Pony für Menschen, Zwerge, Elfen, Halbelfen und Halb-Orks als Reittier geeignet. Ein Pony ist kleiner als ein Pferd und eignet sich als Reittier für Gnome und Halblinge. Streitrösser und Kriegsponys können auch im Kampf problemlos geritten werden. Die Fertigkeit Mit Tieren umgehen beinhaltet eine Liste von Tricks, die Streitrösser und Kriegsponys durchführen können.

Pferdeharnisch für mittelgroße und große Kreaturen: Ein Pferdeharnisch ist eine Art von Rüstung, die den Kopf, den Nacken, die Brust, den Körper und vielleicht sogar die Beine eines Pferdes oder anderen Reittieres bedeckt. Ein Pferdeharnisch aus einer mittelschweren oder schweren Rüstung gewährt einen besseren Schutz als ein leichter Pferdeharnisch, schränkt jedoch die Bewegungsrate des Reittieres ein. Ein Pferdeharnisch kann aus jeder Rüstungsart hergestellt werden, die auf Tabelle 6-6 zu finden ist.

Eine Rüstung für ein Pferd (eine große, nichthumanoide Kreatur) kostet das Vierfache des Preises einer Rüstung für einen Menschen (eine mittelgroße, humanoide Kreatur) und wiegt doppelt soviel wie die Rüstungen, die in Tabelle 6-6 aufgelistet sind (siehe „Rüstungen für ungewöhnliche Kreaturen)“. Wenn der Pferdeharnisch für ein Pony oder ein anderes mittelgroßes Reittier gedacht ist, kostet er nur doppelt soviel und das Gewicht entspricht dem der mittelschweren Rüstung, die von einem Humanoiden getragen wird. Ein mittelschwerer oder schwerer Pferdeharnisch verlangsamt das Reittier, wie es auf der unten stehenden Tabelle angegeben ist. Flugfähige Reittiere können mit einem mittelschweren oder einem schweren Pferdeharnisch nicht fliegen. Das An- und Ablegen des Pferdeharnischs dauert fünf Mal solange wie es in Tabelle 6-8 angegeben ist. Ein Tier, das einen Pferdeharnisch trägt, kann nicht dazu verwendet werden, weitere Lasten außer dem Reiter und normalen Satteltaschen zu tragen.

Reithund: Dieser mittelgroße Hund wurde speziell dazu ausgebildet, einen kleinen, humanoiden Reiter zu tragen. Er verhält sich im Kampf so tapfer wie ein Streitross. Du erleidest keinen Schaden, wenn du von einem Reithund fällst.

Reitsattel: Ein gewöhnlicher Reitsattel bietet einem Reiter Halt. Solltest du bewusstlos geschlagen werden, wenn du auf einem Reitsattel sitzt, hast du eine Chance von 50%, im Sattel zu bleiben.

Transport

Die angegebenen Preise gelten für den Kauf des entsprechenden Fortbewegungsmittels. Die Mannschaft oder Tiere, die man braucht, um es zu bedienen, sind nicht in diesem Preis mit inbegriffen.

Galeere: Diese Art von Dreimaster hat jeweils 70 Ruder auf jeder Seite und muss von einer 200 Mann starken Mannschaft bedient werden. Eine Galeere ist ca. 40 m lang und 6 m breit, sie kann bis zu 150 Tonnen Fracht befördern oder 250 Soldaten. Für zusätzliche 8.000 GM kann das Schiff mit einer Ramme und befestigten Geschützplattformen an Bug, mittschiffs und Heck ausgerüstet werden. Eine Galeere ist nicht für Seereisen geeignet und bleibt immer in Küstennähe. Wenn sie gerudert oder gesegelt wird, legt sie in einer Stunde durchschnittlich 6 km zurück.

Karren: Dieses zweirädrige Fahrzeug kann von einem Pferd (oder anderen Lasttier) gezogen werden. Das notwendige Geschirr ist bereits im Preis enthalten.

Knarr: Diese Art von Schiff ist 15 m bis 21 m lang und 4,50 m bis 6 m breit. Es hat außerdem einige Ruderbänke, die den

einen Mast mit seinem Rahsegel unterstützen. Die Mannschaft ist 8 bis 15 Mann stark und das Schiff kann zwischen 40 bis 50 Tonnen Fracht oder 100 Soldaten befördern. Das Knarr ist dank seines flachen Rumpfes sowohl für Seereisen als auch für Reisen auf einem Fluss geeignet. Es legt in einer Stunde durchschnittlich 1,5 km zurück.

Kriegsschiff: Dieses 30 m lange Schiff ist mit einem Mast ausgestattet, verfügt aber auch über zahlreiche Ruderbänke. Die Mannschaft besteht aus 60 bis 80 Mann. Das Schiff kann 160 Soldaten transportieren. Aber mit derart vielen Leuten können keine weiten Strecken zurückgelegt werden, da nicht genügend Platz für ausreichende Vorräte vorhanden ist. Ein Kriegsschiff ist nicht für Seereisen geeignet und bleibt immer in Küstennähe. Es wird außerdem nicht zum Transport von Fracht eingesetzt. Wenn es gesegelt oder gerudert wird, legt es in einer Stunde durchschnittlich 4 km zurück.

Kutsche: In die geschlossene Kabine dieses vierrädrigen Fahrzeugs passen bis zu vier Personen, vorne zusätzlich noch zwei Fahrer. Im Normalfall wird eine Kutsche von zwei Pferden (oder anderen Lasttieren) gezogen. Das Geschirr für die Tiere ist im Preis der Kutsche bereits enthalten.

Langschiff: Dieses 21 m lange Schiff hat 40 Ruder und bedarf einer 50 Mann starken Mannschaft. Es hat einen Mast mit einem Rahsegel und kann bis zu 50 Tonnen Fracht oder 120 Soldaten befördern. Ein Langschiff ist auch für Seereisen geeignet. Wenn es gerudert oder gesegelt wird, legt es in einer Stunde durchschnittlich 4,5 km zurück.

Ruderboot: Dieses 2,50 m bis 3,50 m lange Boot kann zwei bis drei mittelgroße Passagiere fassen. Es kann in einer Stunde durchschnittlich 2 km zurücklegen.

Schlitten: Dies ist ein Wagen auf Kufen, den man über Schnee und Eis bewegen kann. Im Normalfall wird ein Schlitten von zwei Pferden (oder anderen Lasttieren) gezogen. Das notwendige Geschirr ist bereits im Preis enthalten.

Segelschiff: Diese großen, seetauglichen Schiffe sind zwischen 23 m bis 28 m lang, 6 m breit und benötigen eine 20 Mann starke Mannschaft. Das Schiff kann bis zu 150 Tonnen Fracht befördern. Die zwei Masten sind mit Rahsegeln ausgestattet, und es kann Seereisen unternehmen. Es legt in einer Stunde durchschnittlich 3 km zurück.

Wagen: Bei einem Wagen handelt es sich um ein offenes, vierrädriges Gefährt, das zum Transport schwerer Lasten gedacht ist. Er wird normalerweise von zwei Pferden (oder anderen Lasttieren) gezogen. Das notwendige Geschirr ist bereits im Preis enthalten.

Zauberwirken und Dienstleistungen

Manchmal ist es die beste Lösung für ein Problem, jemand anderen anzuheuern, der sich darum kümmert.

Bote: Dieser Eintrag umfasst berittene Boten und Läufer. Jene die ohnehin zu einem bestimmten Ort wollen und bereit sind, eine Nachricht mitzunehmen, verlangen vielleicht nur die Hälfte des angegebenen Preises.

Kutschfahrt: Der angegebene Preis bezieht sich auf eine Kutschfahrt, bei der Personen (und leichte Fracht) von einer Stadt zur anderen befördert werden. Innerhalb einer Stadt reicht meist 1 KM und schon wirst du zu deinem gewünschten Ziel gebracht.

Mietling, ausgebildet: Der angegebene Preis entspricht dem üblichen Tageslohn für Söldner, Steinmetze, Handwerker, Köche, Schreiber, Wagenführer und andere ausgebildete Mietlinge. Es handelt sich hierbei um einen Mindestlohn, viele ausgebildete Mietlinge verlangen deutlich mehr.

Mietling, unausgebildet: Der angegebene Preis entspricht dem üblichen Tageslohn für Arbeiter, Träger, Mägde und sonstige Personen, die einfache Arbeiten verrichten.

Schiffsreise: Die meisten Schiffe transportieren keine Passagiere, viele aber haben durchaus die Kapazitäten, neben ihrer Fracht auch noch ein paar Leute mitzunehmen. Bei Kreaturen, die größer als mittelgroß sind oder aus anderen Gründen schwer auf einem Schiff untergebracht werden können, musst du den angegebenen Preis verdoppeln.

Weg- oder Torzoll: An viel bereisten, gut gepflegten und bewachten Straßen wird manchmal ein Wegzoll erhoben, um die Patrouillen und die Instandhaltungskosten zu bezahlen. Auch größere, ummauerte Städte verlangen ab und an einen Ein- und Ausreisezoll (manchmal nur einen Einreisezoll).

Zauber: Der angegebene Preis entspricht den Kosten, die es zu zahlen gilt, wenn ein Zauberwirker einen Zauber für dich wirken soll. Es wird davon ausgegangen, dass du den Zauberwirker aufsuchst und dieser den Zauber in Ruhe wirken kann (üblicherweise mindestens 24 Stunden später, so dass er genug Zeit hat, den entsprechenden Zauber vorzubereiten). Willst du den Zauberwirker irgendwo hinbringen, um den Zauber zu wirken, musst du mit ihm verhandeln, wobei du wohl meistens ein „Nein“ als Antwort erhalten wirst. Der angegebene Preis bezieht sich außerdem auf den Zauber selbst, die Kosten für etwaig benötigte Materialkomponenten sind nicht mit einberechnet. Sollte der Zauber solche benötigen, musst du die Kosten für die Materialkomponenten auf die Kosten für den Zauber addieren. Benötigt der Zauber hingegen einen Fokus (keinen Göttlichen Fokus), musst du 1/10 des Preises für den Fokus auf die Kosten für den Zauber addieren. Falls der Zauber darüber hinaus gefährliche Konsequenzen haben kann, wird der Zauberwirker sicherlich einen Beweis fordern, das du ihn für das Bewältigen dieser Konsequenzen bezahlen kannst und auch wirst (vorausgesetzt, er stimmt dem Wirken eines solchen Zaubers überhaupt zu, wovon du nicht unbedingt ausgehen kannst). Falls du einen Zauber gewirkt haben möchtest, der den Zaubewirker und den Charakter über weite Entfernungen transportiert, wirst du wahrscheinlich für zwei Anwendungen des Zaubers zahlen müssen, selbst wenn du nicht mit dem Zaubernden zurückkehren möchtest. Außerdem beheimatet natürlich nicht jede Stadt oder jedes Dorf einen Zauberwirker, der erfahren genug ist, um wirklich jeden Zauber wirken zu können. Meist musst du in ein Dorf (oder eine größere Ansiedlung) reisen, um sicher sein zu können, einen Zauberkwirker zu finden, der Zaubers des 1. Grades wirken kann. Für Zauber des 2. Grades musst du in ein Städtchen reisen, für Zauber des 3. oder 4. Grades in eine Stadt, für Zauber des 5. oder 6. Grades in eine Großstadt und für Zauber des 7. oder 8. Grades musst du schon eine Metropole aufsuchen. Selbst in letzterer kannst du aber nicht sicher sein, einen Zauberwirker zu finden, der in der Lage ist, Zauber des 9. Grades zu wirken.

7 Weitere Regeln

Merisiel fluchte, als sie einen Dolch auf eine weitere der katzengroßen Kakerlaken warf. Valeros war ein Stück vor ihr und watete unerschütterlich durch das hüfttiefe Wasser. Sie wollte gar nicht daran denken, was sich unter der Oberfläche befinden mochte oder was da in ihre Stiefel schwappte, während sie hinter ihm her stapfte. Dem Geruch nach waren es aber nicht nur verfallene Wracks, die in dem dreckigen Morast vor sich hin verrotteten.

„Val, warum machen wir das Ganze hier noch mal?“, fragte sie.

„Was ist denn das Problem, Merisiel?“, antwortete er ihr, als ein Trio Werratten in Sicht kam. „Angst davor, dass die Leute dich plötzlich für ’ne Weltverbesserin halten?“

Die Regeln in diesem Kapitel decken weitere verschiedene Aspekte des Spiels ab, wie zum Beispiel das Alter eines Charakters, seine Gesinnung oder Belastbarkeit / Traglast. Außerdem werden in diesem Kapitel die Regeln für Erkundung behandelt, einschließlich der strategischen Bewegung, Lichtquellen und dem Zerbrechen von Gegenständen.

GESINNUNG

Die allgemeine Moral und die persönliche Einstellung einer Kreatur werden durch ihre Gesinnung bestimmt: rechtschaffen gut, neutral gut, chaotisch gut, rechtschaffen neutral, neutral, chaotisch neutral, rechtschaffen böse, neutral böse oder chaotisch böse.

Die Gesinnung ist ein Hilfsmittel, um die Identität deines Charakters zu entwickeln. Es ist keine Zwangsjacke, die deinen Charakter behindern soll. Jede Gesinnung repräsentiert eine breite Spanne von Persönlichkeitstypen oder eigenen Philosophien, so dass zwei Charaktere der gleichen Gesinnung immer noch sehr verschieden voneinander sein können.

Alle Wesen haben eine Gesinnung. Die Gesinnung bestimmt die Wirksamkeit von bestimmten Zaubern und magischen Gegenständen.

Tiere und andere Kreaturen, denen es nicht möglich ist, moralisch zu handeln, sind eher neutral als gut oder böse. Selbst tödliche Vipern und Menschen fressende Tiger sind neutral, weil sie nicht in der Lage sind, die moralischen Auswirkungen ihrer Handlungen zu erkennen. Hunde mögen zwar gehorsam sein und Katzen eigenwillig, aber sie sind moralisch nicht in der Lage wirklich rechtschaffen oder chaotisch zu sein.

Gut gegen Böse

Gute Charaktere und Kreaturen beschützen unschuldiges Leben. Böse Charaktere und Kreaturen verderben oder vernichten unschuldiges Leben, sei es aus Spaß oder Habgier.

Das „Gute“ umfasst Selbstlosigkeit, Respekt vor dem Leben und der Würde intelligenter Wesen. Gute Charaktere erbringen persönliche Opfer, um anderen zu helfen.

„Böse“ umfasst das Verletzen, Unterdrücken und Töten anderer. Einige böse Kreaturen haben einfach kein Mitgefühl mit Anderen und töten - sofern es zweckdienlich ist - ohne jeden Skrupel. Andere folgen aktiv dem Weg des Bösen und töten zum Vergnügen oder aus Treue zu einer bösen Gottheit oder ihrem Herren.

Personen, die in Hinsicht auf Gute und Böse neutral sind, haben zwar Bedenken Unschuldige zu töten, lassen aber auch die Bereitschaft vermissen, persönliche Opfer zu erbringen, wenn es darum geht andere zu beschützen oder ihnen zu helfen.

Ordnung (Rechtschaffenheit) gegen Chaos

Rechtschaffene Charaktere sprechen die Wahrheit, halten ihr Wort, respektieren die Obrigkeit, ehren die Tradition und urteilen über die, die ihre Pflichten nicht erfüllen. Chaotische Charaktere folgen ihrem Gewissen, mögen es nicht, gesagt zu bekommen, was sie tun sollen. Sie ziehen neue Ideen gegenüber alten Traditionen vor und halten gegebene Versprechen nur dann ein, wenn ihnen der Sinn danach steht.

„Ordnung“ oder auch Rechtschaffenheit umfasst Ehre, Vertrauenswürdigkeit, Gehorsam gegenüber der Obrigkeit und Verlässlichkeit. Andererseits kann Rechtschaffenheit auch Engstirnigkeit, starres Festhalten an Traditionen, Voreingenommenheit und ein Mangel an Anpassungsfähigkeit beinhalten. Befürworter der Rechtschaffenheit sagen, dass nur ein rechtschaffenes Verhalten eine Gesellschaft entstehen lässt, in der Personen sich auf einander verlassen und die richtigen Entscheidungen treffen können, voller Vertrauen darauf, dass andere so handeln werden, wie sie sollten.

„Chaos“ umfasst Freiheit, Anpassungsfähigkeit und Flexibilität. Andererseits kann Chaos auch Rücksichtslosigkeit, Widerwillen gegenüber der rechtmäßigen Obrigkeit, willkürliche Handlungen und Verantwortungslosigkeit beinhalten. Befürworter des Chaos stehen für die uneingeschränkte persönliche Freiheit, die es einem erlaubt, sich voll zu entfalten. Dadurch könnte die Gesellschaft vom Potential ihrer Individuen profitieren.

Jemand der sich gegenüber Ordnung und Chaos neutral verhält zeigt ein gewisses Maß an Respekt gegenüber der Obrigkeit, fühlt allerdings auch keinen Zwang zu dienen oder zu rebellieren. Man ist generell ehrlich, kann aber jederzeit zum Lügen oder Täuschen anderer verleitet werden.

Gesinnungsstufen

Gelegentlich sprechen Regeln von „Stufen“, wenn es um Gesinnungen geht. In diesem Falle bezeichnen „Stufen“ die Anzahl der Gesinnungsänderungen zwischen den zwei Gesinnungen, wie es im folgenden Diagramm gezeigt wird. Zu beachten ist, dass eine diagonale Stufe als zwei Stufen anzurechnen ist. Ein rechtschaffen neutraler Charakter ist eine Stufe entfernt von einer rechtschaffen guten Gesinnung und drei Stufen entfernt von einer chaotisch bösen Gesinnung. Die Gesinnung eines Klerikers muss innerhalb einer Stufe der Gesinnung seiner Gottheit liegen.

	Rechtschaffen	Neutral	Chaotisch
Gut	Rechtschaffen gut	Neutral gut	Chaotisch gut
Neutral	Rechtschaffen neutral	Neutral	Chaotisch neutral
Böse	Rechtschaffen böse	Neutral böse	Chaotisch böse

Die neun Gesinnungen

Neun unterschiedliche Gesinnungen definieren alle möglichen Kombinationen aus der Ordnung-Chaos-Achse mit der Gut-Böse-Achse. Jede Gesinnungsbeschreibung weiter unten stellt einen typischen Charakter dieser Gesinnung dar. Beachte, dass einzelne Personen von dieser Norm abweichen und jeder Charakter, Tag für Tag, mehr oder weniger stark im Rahmen seiner Gesinnung handelt. Verwendet diese Beschreibung als Leitfaden, nicht als Vorschrift.

Die ersten sechs Gesinnungen, rechtschaffen gut bis chaotisch neutral, sind die üblichen Gesinnungen für Spielercharaktere. Die drei bösen Gesinnungen sind normalerweise für Monster und Bösewichte gedacht. Mit Erlaubnis des Spielleiters kann ein Spieler seinem SC eine böse Gesinnung geben, aber solche Charaktere sind häufig Ausgangspunkt von Störungen und Konflikten mit den guten und neutralen Gruppenmitgliedern. Spielleiter werden ermutigt, auf die Auswirkungen eines bösen Charakters auf die Kampagne ein besonderes Augenmerk zu legen, bevor sie diese Gesinnung zulassen.

Rechtschaffen Gut: Ein rechtschaffen guter Charakter handelt so, wie es von einer guten Person erwartet wird oder wie es von ihm verlangt wird. In ihm verbindet sich das Bedürfnis, das Böse zu bekämpfen, mit der Disziplin, unermüdlich den Kampf fort zu führen. Er spricht die Wahrheit, hält sein Wort, hilft den Bedürftigen und spricht sich gegen Ungerechtigkeit aus. Ein rechtschaffen guter Charakter hasst es, Schuldige ungestraft davonkommen zu lassen.

Rechtschaffen gut vereint Ehre und Mitgefühl.

Neutral gut: Ein neutral guter Charakter tut das Beste, was eine gute Person tun kann. Er versucht ständig anderen zu helfen. Er arbeitet mit Königen und Magistraten zusammen, aber fühlt sich ihnen gegenüber nicht verpflichtet.

Neutral gut bedeutet Gutes und Gerechtes zu tun, ohne dabei eine Neigung für oder wider der Obrigkeit zu haben.

Chaotisch gut: Ein chaotisch guter Charakter handelt, wie sein Gewissen es ihm vorschreibt, ohne darauf Rücksicht zu nehmen, was andere von ihm erwarten. Er sucht seinen eigenen Weg, aber er ist freundlich und wohlwollend. Er glaubt an das Gute und Gerechte, sieht aber wenig Sinn in Gesetzen und Vorschriften. Er hasst es, wenn Leute andere einschüchtern und ihnen sagen, was sie zu tun haben. Er folgt seinem eigenen moralischen Kompass, der zwar aufs Gute ausgerichtet, durchaus aber von dem der Gesellschaft abweichen kann.

Chaotisch gut vereint ein gutes Herz mit einem freien Geist.

Rechtschaffen neutral: Ein rechtschaffen neutraler Charakter handelt, wie das Gesetz, die Tradition oder sein persönlicher Ehrenkodex es ihm vorschreibt. Ordnung und Organisation sind für ihn vorrangig. Er könnte an eine persönliche Ordnung glauben und nach einem Kodex oder einer Richtlinie leben, oder er könnte an eine gemeinsame Ordnung für alle glauben und eine starke, organisierte Regierung befürworten.

Rechtschaffen neutral bedeutet, dass du verlässlich und ehrenhaft bist, ohne ein Fanatiker zu sein.

Neutral: Ein neutraler Charakter tut das, was er für eine gute Idee erachtet. Er fühlt sich zu keiner Seite besonders hingezogen, sei es in Bezug auf Gut und Böse bzw. auf Ordnung (Rechtschaffenheit) und Chaos, weshalb Neutral mitunter auch „Rein Neutral“ genannt wird. Die meisten neutralen Charaktere zeigen eher einen Mangel an Urteilsmaß oder Meinung, als dass sie sich für die Neutralität stark machen. Ein solcher Charakter hält das Gute für besser als das Böse – schließlich hat er lieber gute Nachbarn und Herrscher als böse. Dennoch wird er keine persönliche Verpflichtung darin sehen, das Gute in einer abstrakten und universellen Art hoch zu halten.

Einige neutrale Charaktere engagieren sich andererseits philosophisch für die Neutralität. Sie sehen gut, böse, rechtschaffen und chaotisch als Vorurteile und gefährliche Extreme. Sie plädieren für den mittleren Weg der Neutralität, der auf lange Sicht gesehen der beste und ausgewogenste Pfad ist.

Neutral bedeutet, dass du natürlich und ohne Vorurteile und Zwänge handelst.

Chaotisch neutral: Ein chaotisch neutraler Charakter folgt seinen Launen. Es ist in erster Linie ein Individualist. Er schätzt seine eigene Freiheit, setzt sich aber nicht für die Freiheit anderer ein. Er meidet die Obrigkeit, lehnt Einschränkungen ab und stellt Traditionen in Frage. Ein chaotisch neutraler Charakter arbeitet nicht vorsätzlich daran, Organisationen im Rahmen eines Feldzugs für die Anarchie zu stören. Um dies zu tun, müsste er entweder vom Guten (dem Verlangen andere zu befreien) oder Bösen (dem Verlangen, diejenigen leiden zu lassen, die anders sind als er selbst) angetrieben sein. Ein chaotisch neutraler Charakter mag zwar unberechenbar sein, aber sein Verhalten ist nicht völlig zufällig. Es ist wahrscheinlicher, dass er eine Brücke überquert, als dass er sich von einer solchen hinab stürzt.

Chaotisch neutral stellt die wahre Freiheit dar, sowohl von den Zwängen der Gesellschaft als auch vom Eifer der Weltverbesserer.

Rechtschaffen Böse: Ein rechtschaffen böser Bösewicht nimmt sich methodisch alles was er will und was ihm sein Verhaltenskodex erlaubt, ohne Rücksicht darauf, wen er dabei verletzt. Tradition, Loyalität und Ordnung sind für ihn wichtig. Freiheit, Würde oder Leben dagegen nicht. Er hält sich an die Regeln, aber ohne Gnade oder Mitgefühl. Er fühlt sich wohl in einer Hierarchie und strebt nach der Herrschaft, ist aber auch bereit zu dienen. Er verurteilt andere nicht anhand ihrer Taten, sondern anhand ihres Volkes, Glaubens, Heimatlands oder sozialen Ranges. Es ist ihm zuwider, das Gesetz oder sein Wort zu brechen.

Diese Abneigung entstammt teilweise seiner Natur und teilweise der Tatsache, dass er sich auf die Ordnung verlassen muss, um sich selbst vor jenen zu schützen, die ihm aus moralischen Gründen entgegen treten. Einige rechtschaffen böse Bösewichte haben bestimmte Tabus, wie zum Beispiel nicht kaltblütig zu töten (sie haben jedoch Untergebene, die dies ausführen) oder Kinder nicht zu Schaden kommen lassen (wenn es vermieden werden kann). Sie bilden sich ein, dass diese Skrupel sie von rücksichtslosen Verbrechern unterscheiden.

Einige rechtschaffen böse Leute und Kreaturen haben sich mit einem Fanatismus dem Bösen verschrieben, wie ein Kreuzritter sich dem Guten verschrieben hat. Sie sind nicht nur bereit, andere für die Erfüllung ihrer eigenen Ziele zu verletzen, sie haben auch Freude daran, das Böse zu verbreiten und sehen darin eines ihrer Ziele. Sie könnten es auch als Teil einer Verpflichtung gegenüber einer bösen Gottheit oder einem bösen Herrscher ansehen.

Rechtschaffen böse repräsentiert das organisierte Böse, welches mit Methode und Absicht vorgeht.

Neutral böse: Ein neutral böser Bösewicht tut alles, womit er irgendwie davonkommen kann. Einfach ausgedrückt: er achtet nur auf sich selbst. Er vergießt keine Tränen für die, die er aus Profitgier, zum Sport oder aus Bequemlichkeit umbringt. Der Ordnung ist er nicht zugetan und er hegt auch nicht die Vorstellung, dass das Befolgen von Gesetzen, Traditionen oder eines Verhaltenskodex ihn irgendwie besser oder edler macht. Andererseits hat er auch nicht die ruhelose Natur oder die Streitlust, die ein chaotisch böser Charakter hat.

Einige neutral böse Charaktere sehen das Böse als ein Ideal und begehen böse Akte nur um der Sache willen. Die Mehrheit dieser Charaktere verehren böse Götter oder gehören Geheimbünden an.

Neutral böse stellt das reine Böse ohne Ehre und ohne Abwechslung dar.

Chaotisch böse: Ein chaotisch böser Charakter tut das, wozu ihn seine Gier, sein Hass oder seine Zerstörungslust treiben. Er ist heißblütig, gemein, willkürlich gewalttätig und unberechenbar. Wenn es sein Ziel ist, einfach nur alles an sich zu reißen, was immer er auch kriegen kann, ist er rücksichtslos und brutal. Wenn er sich für die Ausbreitung des Bösen und des Chaos einsetzt, ist er sogar noch schlimmer. Glücklicherweise sind seine Pläne meist wahllos zusammengeschustert, und jegliche Gruppierung, der er beitritt oder die er gründet, ist schlecht organisiert. Üblicherweise können chaotisch böse Leute nur durch Gewalt dazu gebracht werden zusammen zu arbeiten, und ihr Anführer bleibt das nur so lange, wie er die Umsturz- und Mordversuche vereiteln kann.

Chaotisch böse stellt nicht nur die Zerstörung von aller Schönheit und allem Leben dar, sondern auch die Zerstörung der Ordnung, von der Schönheit und Leben abhängen.

Gesinnungswechsel

Die Gesinnung ist ein Werkzeug, ein praktischer Kurzbegriff, um die allgemeine Einstellung und das Verhalten eines NSC, einer Region, einer Religion, eines Monsters oder sogar eines magischen Gegenstandes zusammenzufassen.

Einige Charakterklassen in Kapitel 3 führen Folgen für Angehörige dieser Klassen auf, die sich nicht an eine bestimmte Gesinnung halten. Ebenso haben einige Zauber und magische Gegenstände je nach Gesinnung der Ziele des Zaubers unterschiedliche Auswirkungen auf diese. Doch darüber hinaus muss man sich eigentlich keine großen Sorgen machen, ob sich jemand anders verhält, als es seine Gesinnung festlegt. Letztlich liegt es am Spielleiter zu entscheiden, ob eine Handlung mit einer angegebenen Gesinnung übereinstimmt. Die Grundlage für diese Entscheidung bilden die oben gegebenen Beschreibungen und die eigene Interpretation und Meinung des SL. Dabei sollte der SL allein danach streben, schlüssig die Grenzen zwischen Gesinnungen wie z.B. chaotisch neutral und chaotisch böse zu definieren. Es gibt keinen eindeutigen und schnellen Mechanismus für das Einschätzen der Gesinnung. Anders als bei Trefferpunkten oder Rüstungsklasse unterliegt das „Etikett“ Gesinnung völlig der Kontrolle des SL. Daher ist es am besten, die Spieler ihre Charaktere so spielen zu lassen, wie sie wollen.

Sollte ein Spieler seinen Charakter so darstellen, dass du als SL glaubst, dass es gar nicht zu seiner Gesinnung passt, dann teile ihm mit, dass er deiner Ansicht nach gegen seine Gesinnung verstößt, und warum. Doch tue dies auf freundliche Weise. Falls ein Charakter seine Gesinnung wechseln will, dann lasse das zu. In der Regel sollte das auf nicht mehr als eine (rollenspielerisch dargestellte) Änderung der Persönlichkeit hinauslaufen. - Und in einigen Fällen nicht einmal das, wenn die Anpassung der Gesinnung nur genauer wiedergeben soll, wie der Spieler seinen Charakter nach Meinung des SL darstellt. Manchmal allerdings kann sich eine Gesinnungsänderung auf die Fähigkeiten eines Charakters auswirken – siehe hierzu die Klassenbeschreibungen in Kapitel 3 (ein Barbar darf z.B. nicht rechtschaffen sein und ein Kleriker, der sich zu weit von der Gesinnung seiner Gottheit entfernt, verliert den Kontakt zu dieser). Der Zauber #Buße# könnte erforderlich sein, um Schäden wieder gutzumachen, welche durch einen unfreiwilligen Gesinnungswechsel oder kurzfristiges Abweichen von der gespielten Persönlichkeit auftreten. Spieler, die häufiger die Gesinnung ihrer Charaktere wechseln, sollten vielleicht eher chaotisch neutrale Charaktere spielen.

Wichtige Angaben

Der folgende Abschnitt bestimmt das Anfangsalter eines Charakters, seine Größe und sein Gewicht. Das Volk und die Klasse eines Charakters haben Auswirkungen auf diese Werte. Du solltest dich mit deinem Spielleiter abstimmen, bevor du einen Charakter erschaffst, der außerhalb dieser Richtwerte liegt.

Alter

Du kannst das Alter deines Charakters bestimmen oder zufällig festlegen. Wenn du es selbst bestimmst, muss es wenigstens das Mindestalter für das Volk und die Klasse des Charakters betragen (siehe Tabelle 7-2). Andererseits kann man auch den Würfelwurf durchführen, der in der Tabelle 7-2 angegeben ist, das Ergebnis zu dem Erwachsenenalter des Volkes addieren, und somit bestimmen, wie alt ein Charakter ist.

Im Alter verringern sich die körperlichen Attributswerte und die geistigen steigen an (siehe dazu Tabelle 7-1). Die Auswirkungen jeder Altersstufe sind kumulativ. Allerdings kann ein Attributswert eines Charakters auf diesem Wege nicht unter 1 verringert werden.

Wenn ein Charakter ein ehrwürdiges Alter erreicht hat, wird das maximale Alter geheim erwürfelt (auf Tabelle 7-2). Das Ergebnis wird aufgeschrieben und dem Spieler nicht mitgeteilt. Ein Charakter, der sein maximales Alter erreicht, stirbt innerhalb des folgenden Jahres wegen seines hohen Alters.

Das maximale Alter ist für Spielercharaktere gedacht. Die meisten Leute auf der Welt sterben an Seuchen, Unfällen oder durch Gewalttaten, bevor sie ein ehrwürdiges Alter erreichen.

Tabelle 7-1: Auswirkungen des Alters

Volk	Mittleres Alter[1]	Alt[2]	Ehrwürdiges Alter[3]	Maximales Alter
Mensch	35 Jahre	53 Jahre	70 Jahre	+2W20 Jahre
Elf	175 Jahre	263 Jahre	350 Jahre	+4W% Jahre
Gnom	100 Jahre	150 Jahre	200 Jahre	+3W% Jahre
Halb-Elf	62 Jahre	93 Jahre	125 Jahre	+3W20 Jahre
Halbling	50 Jahre	75 Jahre	100 Jahre	+5W20 Jahre
Halb-Ork	30 Jahre	45 Jahre	60 Jahre	+2W10 Jahre
Zwerg	125 Jahre	188 Jahre	250 Jahre	+2W% Jahre

1 Im mittlerem Alter –1 auf ST, GE und KO; +1 auf IN, WE und CH

2 Alt –2 auf ST, GE und KO; +1 auf IN, WE und CH

3 Im ehrwürdigen Alter –3 auf ST, GE und KO; +1 auf IN, WE und CH

Tabelle 7-2: Zufälliges Anfangsalter

Volk	Erwachsen	Barbar, Hexenmeister, Schurke	Barde, Kämpfer, Paladin, Waldläufer	Druide, Kleriker, Magier, Mönch
Mensch	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Elf	110 Jahre	+4W6	+6W6	+10W6
Gnom	40 Jahre	+4W6	+6W6	+9W6
Halb-Elf	20 Jahre	+1W6	+2W6	+3W6
Halbling	20 Jahre	+2W4	+3W6	+4W6
Halb-Ork	14 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Zwerg	40 Jahre	+3W6	+5W6	+7W6

Tabelle 7-3: Größe und Gewicht

Volk	Grundgröße	Grundgewicht	Modifikator	Gewichtsmultiplikator
Mensch, männlich	147 cm	120 Pfund	+2W10	x 5 Pfund
Mensch, weiblich	135 cm	85 Pfund	+2W10	x 5 Pfund
Elf, männlich	158 cm	100 Pfund	+2W8	x 3 Pfund
Elf, weiblich	158 cm	90 Pfund	+2W6	x 3 Pfund
Gnom, männlich	91 cm	35 Pfund	+2W4	x 1 Pfund
Gnom, weiblich	86 cm	30 Pfund	+2W4	x 1 Pfund
Halb-Elf, männlich	152 cm	110 Pfund	+2W8	x 5 Pfund
Halb-Elf, weiblich	147 cm	90 Pfund	+2W8	x 5 Pfund
Halbling, männlich	81 cm	30 Pfund	+2W4	x 1 Pfund
Halbling, weiblich	76 cm	25 Pfund	+2W4	x 1 Pfund
Halb-Ork, männlich	147 cm	150 Pfund	+2W12	x 7 Pfund
Halb-Ork, weiblich	135 cm	110 Pfund	+2W12	x 7 Pfund
Zwerg, männlich	114 cm	150 Pfund	+2W4	x 7 Pfund
Zwerg, weiblich	109 cm	120 Pfund	+2W4	x 7 Pfund

Größe und Gewicht

Um die Größe eines Charakters zu bestimmen, verwende die Würfel die in der Tabelle 7-3 in der Spalte Modifikator angegeben sind, multipliziere den Wurf mit 2,5 und addiere das Ergebnis, in Zentimetern, zur Grundgröße des Volkes und Geschlechtes, denen dein Charakter angehört. Das Würfelergebnis multiplizierst du mit der Zahl aus der Spalte Gewichtsmultiplikator. Das ergibt das zusätzliche Gewicht deines Charakters über das Grundgewicht hinaus. Das endgültige Gewicht erhältst du, indem du das zusätzliche Gewicht mit dem Grundgewicht des Volks und Geschlechts deines Charakters addierst.

Traglast

Die Belastungsregeln bestimmen, wie stark ein Charakter durch seine Ausrüstung verlangsamt wird. Belastung ergibt sich aus zwei Teilen: Belastung aus der Rüstung und Belastung aus dem Gesamtgewicht.

Belastung durch Rüstung: Die Rüstung eines Charakters bestimmt seinen maximalen Geschicklichkeitsbonus auf seine RK, den Rüstungsmalus, die Bewegungsrate und die Geschwindigkeit, die man beim Rennen (siehe Tabelle unten) erreichen kann. Solange dein Charakter nicht schwach ist oder eine Menge an Ausrüstung mit sich trägt, ist dies alles, was du wissen musst. Die zusätzliche Ausrüstung, die dein Charakter mit sich trägt, wird ihn nicht stärker beeinträchtigen, als es seine Rüstung sowieso schon tut.

Ist dein Charakter schwach oder trägt er viel Ausrüstung, dann wird es allerdings nötig sein, die Behinderung durch das Gesamtgewicht zu berechnen. Dies wird besonders wichtig, wenn dein Charakter versucht, einen schweren Gegenstand zu tragen.

Belastung durch Gewicht: Wenn du bestimmen willst, ob die Ausrüstung deines Charakters ausreichend ist, um ihn noch stärker zu beeinträchtigen, als es seine Rüstung sowieso schon tut, addierst du das Gewicht aller Gegenstände des Charakters auf, einschließlich Rüstung, Waffen und Ausrüstung. Vergleiche diesen Gesamtwert mit der Stärke des Charakters auf Tabelle 7-4. Abhängig davon, wie sich das Gesamtgewicht zu der möglichen Traglast des Charakters

Tabelle 7-4: Traglast

Stärkewert	Leichte Last	Mittlere Last	Schwere Last
1	3 Pfund oder weniger	4-6 Pfund	7-10 Pfund
2	6 Pfund oder weniger	7-13 Pfund	14-20 Pfund
3	10 Pfund oder weniger	11-20 Pfund	21-30 Pfund
4	13 Pfund oder weniger	14-26 Pfund	27-40 Pfund
5	16 Pfund oder weniger	17-33 Pfund	34-50 Pfund
6	20 Pfund oder weniger	21-40 Pfund	41-60 Pfund
7	23 Pfund oder weniger	24-46 Pfund	47-70 Pfund
8	26 Pfund oder weniger	27-53 Pfund	54-80 Pfund
9	30 Pfund oder weniger	31-60 Pfund	61-90 Pfund
10	33 Pfund oder weniger	34-66 Pfund	67-100 Pfund
11	38 Pfund oder weniger	39-76 Pfund	77-115 Pfund
12	43 Pfund oder weniger	44-86 Pfund	87-130 Pfund
13	50 Pfund oder weniger	51-100 Pfund	101-150 Pfund
14	58 Pfund oder weniger	59-116 Pfund	117-175 Pfund
15	66 Pfund oder weniger	67-133 Pfund	134-200 Pfund
16	76 Pfund oder weniger	77-153 Pfund	154-230 Pfund
17	86 Pfund oder weniger	87-173 Pfund	174-260 Pfund
18	100 Pfund oder weniger	101-200 Pfund	201-300 Pfund
19	116 Pfund oder weniger	117-233 Pfund	234-350 Pfund
20	133 Pfund oder weniger	134-266 Pfund	267-400 Pfund
21	153 Pfund oder weniger	154-306 Pfund	307-460 Pfund
22	173 Pfund oder weniger	174-346 Pfund	347-520 Pfund
23	200 Pfund oder weniger	201-400 Pfund	401-600 Pfund
24	233 Pfund oder weniger	233-466 Pfund	467-700 Pfund
25	266 Pfund oder weniger	267-533 Pfund	534-800 Pfund
26	306 Pfund oder weniger	307-613 Pfund	614-920 Pfund
27	346 Pfund oder weniger	347-693 Pfund	694-1.040 Pfund
28	400 Pfund oder weniger	401-800 Pfund	801-1.200 Pfund
29	466 Pfund oder weniger	467-933 Pfund	934-1.400 Pfund
+10	x4	x4	x4

Tabelle 7-5: Auswirkungen der Traglast

Last	Maximal GE	Belastungsmalus	Bewegungsrate (9 m)	(6 m)	Rennen
Mittlere	+3	–3	6m	4,50m	x4
Schwere	+1	–6	6m	4,50m	x3

verhält, kann es sein, dass er eine leichte, eine mittlere oder eine schwere Last trägt. Ähnlich wie bei Rüstungen wirkt sich die Last eines Charakters auf seinen maximal anrechenbaren Geschicklichkeitsbonus auf seine RK und in Form eines Malus auf Fertigkeitswürfe aus (der wie ein Rüstungsmalus funktioniert), verringert die Bewegungsrate und wirkt sich ebenfalls auf die Geschwindigkeit aus, die der Charakter beim Rennen erreichen kann, wie man der Tabelle 7-5 entnehmen kann. Eine mittlere oder schwere Last zählt wie eine mittlere, oder schwere Rüstung in Hinsicht auf Attribute oder Fertigkeiten, die durch Rüstung beschränkt werden. Eine leichte Last zu tragen behindert einen Charakter nicht.

Sollte dein Charakter Rüstung tragen, dann wird der schlechtere Wert von beiden Kategorien (von Rüstung oder Last) angewandt. Die Mali sind nicht kumulativ.

Heben und ziehen: Ein Charakter kann ein Gewicht über seinen Kopf stemmen, das bis zu seiner maximalen Last schwer sein kann.

Ein Charakter kann bis zum Doppelten seiner Maximallast vom Boden hochheben, aber er kann damit nur umher taumeln. Solange er auf diese Weise überlastet ist, verliert er seinen Geschicklichkeitsbonus auf RK und kann sich nur 1,50 Meter pro Runde bewegen (als Volle Aktion).

Ein Charakter kann normalerweise bis zum Fünffachen seiner Maximallast am Boden entlang schieben oder ziehen. Günstige Bedingungen können diesen Wert verdoppeln, schlechte Umstände bis auf die Hälfte oder noch weniger reduzieren.

Größere und kleinere Kreaturen: Die Zahlen der Tabelle 7-4 gelten für mittelgroße zweibeinige Kreaturen. Eine größere zweibeinige Kreatur kann ein größeres Gewicht, entsprechend seiner Größenkategorie, wie folgt, tragen: Groß x2, Riesig x4, Gigantisch x8, Kolossal x16. Eine kleinere Kreatur kann weniger Gewicht entsprechend ihrer Größenkategorie, wie folgt, tragen: Klein x3/4, Sehr klein x1/2, Winzig x1/4, Mini x1/8.

Vierbeiner, wie beispielsweise Pferde, können schwerere Lasten tragen, als es ein Charakter kann. Anstelle der oben angegebenen Faktoren, multipliziere den Wert, der der Stärke der Kreatur aus Tabelle 7-4 entspricht, mit einem eigenen Faktor, wie folgt: Mini x1/4, Winzig x1/2, Sehr klein x3/4, Klein x1, Mittelgroß x1-1/2, Groß x3, Riesig x6, Gigantisch x12, Kolossal x24.

Enorme Stärke: Für Stärkewerte, die sich nicht auf der Tabelle 7-4 finden lassen, nimmt man die Einerstelle des gesuchten Stärkewertes und sucht den entsprechenden Wert zwischen 20 und 29 in der Tabelle. Diesen multipliziert man mit 4 je 10 Punkte, die die Stärke der Kreatur darüber liegt.

Rüstung und Traglast für andere Bewegungsraten

Die unten stehende Tabelle gibt die reduzierten Bewegungsraten für alle ursprünglichen Bewegungsraten von 1,50 bis 36 Meter (in Schritten von 3 Metern) an.

Bewegungsrate	Reduzierte Bewegungsrate	Bewegungsrate	Reduzierte Bewegungsrate
1,50 m	1,50 m	19,50 m	13,50 m
3 m – 4,50 m	3 m	21 m – 23,50 m	15 m
6 m	4,50 m	24 m	16,50 m
7,50 m – 9 m	6 m	25,50 m – 27 m	18 m
10,50 m	7,50 m	28,50 m	19,50 m
12 m – 13,50 m	9 m	30 m – 31,50 m	23,50 m
15 m	10,50 m	33 m	25 m
16,50 m – 18 m	12 m	34,50 m – 36 m	26,50 m

BEWEGUNG

Im Spiel gibt es drei Bewegungsskalen:

- *Taktisch:* für den Kampf, gemessen in Metern (oder Feldern) pro Runde.
- *Örtlich:* für die Erkundung eines Gebietes, gemessen in Metern pro Minute.
- *Überlandreise:* für die Reise von Ort zu Ort, gemessen in Kilometern pro Stunde oder in Kilometern pro Tag.

Arten der Bewegung: Bei der Bewegung innerhalb der verschiedenen Bewegungsskalen können Kreaturen gehen, eilen und rennen.

Gehen: Das Gehen entspricht einer nicht gehetzten, aber zielgerichteten Bewegung mit ca. 4,5 km pro Stunde für einen unbelasteten Menschen.

Eilen: Das Eilen ist ein Dauerlauf von circa 9 Kilometern in der Stunde für einen unbelasteten Menschen. Ein Charakter, der sich in einer Runde mit seiner Bewegungsrate zweimal bewegt oder sich mit seiner normalen Geschwindigkeit während einer Runden neben einer Standardaktion oder einer anderen Bewegungsaktion bewegt, befindet sich dabei ebenfalls in Eile.

Rennen (x3): Die Bewegung mit dreifacher Geschwindigkeit ist die Renngeschwindigkeit für einen Charakter mit schwerer Rüstung. Es entspricht circa 10,5 Kilometer pro Stunde für einen in Ritterrüstung.

Rennen (x4): Die Bewegung mit vierfacher Geschwindigkeit ist die Renngeschwindigkeit für einen Charakter mit leichter, mittlerer oder gar keiner Rüstung. Es entspricht circa 18 Kilometer pro Stunde für einen Menschen unbelasteten Menschen oder 13,5 Kilometer pro Stunde für einen Menschen in Kettenrüstung.

Taktische Bewegung

Im Kampf wird die taktische Bewegung angewandt. Charaktere gehen normalerweise nicht während eines Kampfes, sie eilen oder rennen. Ein Charakter, der sich in der Runde bewegt und dann eine Aktion ausführt, eilt für die halbe Runde und tut etwas Anderes in der zweiten Hälfte.

Eingeschränkte Bewegung: Schwieriges Gelände, Hindernisse oder schlechte Sicht können die Bewegung einschränken (Siehe Tabelle 7-7). Wenn die Bewegung eingeschränkt ist, zählt jedes Feld, in das sich ein Charakter bewegt, normalerweise als zwei Felder und verringert dadurch die Distanz, die ein Charakter mit seiner Bewegung zurücklegen kann.

Wenn mehr als ein Umstand zutrifft, müssen alle zusätzlichen Aufwendungen miteinander multipliziert werden. Dies ist eine spezielle Ausnahme der normalen Regel des Verdoppelns.

In einigen Situationen kann die Bewegung so stark eingeschränkt sein, dass die Bewegungsrate nicht einmal

ausreicht, um sich 1,50 Meter (1 Feld) zu bewegen. In diesem Fall kann man sich mit einer Vollen Aktion 1,50 Meter (1 Feld) in eine beliebige Richtung bewegen, auch diagonal. Auch wenn dies wie ein 1,50 m-Schritt aussieht, ist es keiner, und provoziert daher ganz normal Gelegenheitsangriffe. (Diese Regel kann allerdings nicht angewendet werden, um durch unpassierbares Gelände zu kommen oder sich zu bewegen, wenn jegliche Bewegung untersagt ist.)

Du kannst durch ein Feld, das die Bewegung einschränkt, weder rennen noch einen Sturmangriff durchführen.

Örtliche Bewegung

Bei der Erkundung eines Gebietes verwenden die Charaktere die örtliche Bewegung, gemessen in Metern pro Minute.

Gehen: Ein Charakter kann problemlos auf dem örtlichen Bewegungsmaßstab gehen.

Eilen: Ein Charakter kann problemlos auf dem örtlichen Bewegungsmaßstab eilen. Siehe dazu den Eintrag zur Überlandreise weiter unten für die Bewegung gemessen in Kilometern pro Stunde.

Rennen: Ein Charakter kann seinen Konstitutionswert in Runden auf der örtlichen Skala rennen, bevor er eine Pause machen muss. Im Kapitel 8 finden sich die Regeln, welche ausgedehnte Zeiträume des Rennens abdecken.

Überlandreise

Charaktere, die größere Strecken zurücklegen, verwenden die Überlandreise. Sie wird in Kilometern pro Stunde oder Kilometern pro Tag gemessen. Ein Tag entspricht 8 Stunden echter Reisezeit. Für ein gerudertes Wasserfahrzeug entspricht ein Tag 10 Stunden Rudern. Bei einem Segelschiff entspricht es 24 Stunden.

Gehen: Ein Charakter kann problemlos 8 Stunden an einem Reisetag gehen. Längeres gehen kann ihn erschöpfen (siehe Gewaltmarsch).

Eilen: Ein Charakter kann problemlos eine Stunde lang eilen. Eine zweite Stunde zwischen Schlafperioden zurückzulegen fügt ihm 1 Punkt nichttödlichen Schaden zu, und jede weitere Stunde fügt ihm das Doppelte des Schadens der vorherigen Stunde zu. Ein Charakter, der nichttödlichen Schaden wegen Eilens erleidet, ist erschöpft.

Ein erschöpfter Charakter kann weder rennen noch einen Sturmangriff ausführen und erhält einen Malus von –2 auf Stärke und Geschicklichkeit. Wird der nichttödliche Schaden geheilt, hebt das auch den Zustand der Erschöpfung auf.

Rennen: Ein Charakter kann nicht über einen längeren Zeitraum rennen. Der Versuch Rennen und Rasten im Wechsel zu betreiben, läuft im Endeffekt auf ein Eilen hinaus.

Gelände: Das Gelände, durch das ein Charakter reist, beeinflusst die Distanz, die er oder sie in einer Stunde oder an einem Tag bewältigen kann (siehe Tabelle 7-8). Eine Straße ist ein gerader und breiter, gepflasterter Weg. Ein Weg besteht typischerweise aus festgetrampelter Erde. Ein Pfad gleicht einem Weg, außer dass man nur hintereinander gehen kann und dass Gruppen mit Fahrzeugen dadurch keinen Vorteil haben. Unerschlossenes Gelände ist ein komplett verwilderter Bereich ohne irgendwelche Pfade hindurch.

Gewaltmarsch: An einem normalen Tag geht ein Charakter 8 Stunden lang. Den Rest des Tages verbringt er mit dem Aufschlagen und Abbrechen des Lagers, dem Rasten und Essen. Ein Charakter kann auch länger als 8 Stunden am Tag gehen, indem er einen Gewaltmarsch macht. Für jede Stunde jenseits der 8 Stunden wird ein Konstitutionswurf benötigt (SG 10, +2 pro zusätzliche Stunde). Misslingt der Wurf, erhält der Charakter 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Ein Charakter, der durch einen Gewaltmarsch nichttödlichen Schaden erleidet, ist erschöpft. Wird der nichttödliche Schaden geheilt, fällt auch die Erschöpfung weg. Es ist möglich, dass ein Charakter während eines Gewaltmarsches bis zur Bewusstlosigkeit marschiert.

Bewegung mittels eines Reittieres: Ein Reittier, das seinen Reiter trägt, kann sich eilend bewegen. Der Schaden,

Tabelle 7-6: Bewegung und Distanz

Bewegungsrate	4,5 m	6 m	9 m	12 m
Eine Runde (Taktisch) *				
Gehen	4,5 m	6 m	9 m	12 m
Eilen	9 m	12 m	18 m	24 m
Rennen (x3)	13,5 m	18 m	27 m	36 m
Rennen (x4)	18 m	24 m	36 m	48 m
Eine Minute (Örtlich)				
Gehen	45 m	60 m	90 m	120 m
Eilen	90 m	120 m	180 m	240 m
Rennen (x3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Rennen (x4)	180 m	240 m	360 m	480 m
Eine Stunde (Überlandreise)				
Gehen	2,25 km	3 km	4,5 km	6 km
Eilen	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Rennen	—	—	—	—
Ein Tag (Überlandreise)				
Gehen	18 km	24 km	36 km	48 km
Eilen	—	—	—	—
Rennen	—	—	—	—

* Taktische Bewegung wird oft in Feldern auf einem Bodenplan gemessen (1 Feld = 1,5 m) und seltener in Metern.

Tabelle 7-7: Eingeschränkte Bewegung

Umstand	Zusätzliche Bewegungskosten
Schwieriges Gelände	x2
Hindernis*	x2
Schlechte Sichtverhältnisse	x2
Unpassierbar	—

* Erfordert gegebenenfalls einen Fertigkeitswurf

Tabelle 7-8: Gelände und Überlandreise

Gelände	Straße	Weg oder Pfad	Unerschlossen
Berge	x3/4	x3/4	x1/2
Dschungel	x1	x3/4	x1/4
Ebene	x1	x1	x3/4
Hügel	x1	x3/4	x1/2
Moor	x1	x1	x3/4
Sandwüste	x1	x1/2	x1/2
Sumpf	x1	x3/4	x1/2
Tundra, gefroren	x1	x3/4	x3/4
Wald	x1	x1	x1/2

Tabelle 7-9: Reittiere und Fahrzeuge

Reittier/Fahrzeug	pro Stunde	pro Tag
Reittier (mit Traglast)		
Leichtes Reitpferd	7,5 km	60 km
Leichtes Reitpferd (174–525 Pfd.) [1]	5,25 km	42 km
Schweres Reitpferd	7,5 km	60 km
Schweres Reitpferd (229-690 Pfd.)[1]	5,25 km	42 km
Pony	6 km	48 km
Pony (151-450 Pfd.)[1]	4,5 km	36 km
Reithund	6 km	48 km
Reithund (101-300 Pfd.)[1]	4,5 km	36 km
Karren oder Wagen	3 km	24 km
Schiff		
Floß oder Flusskahn (gestakt oder gezogen)[2]	0,75 km	7,5 km
Kielboot (gerudert)[2]	1,5 km	15 km
Ruderboot (gerudert)[2]	2,25 km	22,5 km
Segelschiff (gesegelt)	3 km	72 km
Kriegsschiff (gesegelt und gerudert)	3,75 km	90 km
Langschiff (gesegelt und gerudert)	4,5 km	108 km
Galeere (gerudert und gesegelt)	6 km	144 km

1 Vierbeiner, wie z.B. Pferde, können schwerere Lasten tragen als Charaktere. Siehe den Abschnitt über Tragekapazität für weitere Informationen dazu.

2 Flöße, Flusskähne, Kiel- und Ruderboote werden auf Seen und Flüssen eingesetzt. Bei einer Fahrt flussabwärts addiert man die Strömungsgeschwindigkeit (normalerweise 4,5 km/h) zur Geschwindigkeit des Fahrzeugs. Zusätzlich zu den 10 Stunden, wo gerudert wird, kann das Fahrzeug weitere 14 Stunden treiben, wenn sich jemand ums Steuern kümmert, so dass man weitere 63 km zur täglich zurückgelegten Distanz addieren kann. Diese Fahrzeuge können nicht gegen irgendeine nennenswerte Strömung stromaufwärts gerudert werden, aber sie können von Zugtieren am Ufer stromaufwärts gezogen werden (treideln).

den es dabei erleidet, ist allerdings tödlicher Schaden, kein nichttödlicher Schaden. Eine Kreatur kann auch in einem Gewaltmarsch geritten werden, aber die Konstitutionswürfe hierbei schlagen automatisch fehl und wiederum ist der erlittene Schaden auch hier tödlicher Schaden. Reittiere sind außerdem erschöpft, wenn sie Schaden durch Eilen oder einen Gewaltmarsch erleiden. Die Tabelle 7-9 zeigt die Bewegungsrate berittener Tiere und von Zugtieren angetriebener Fahrzeuge.

Bewegung auf dem Wasser: Die Tabelle 7-9 zeigt die Bewegungsrate von Wasserfahrzeugen.

Flucht und Verfolgung

Durch das Prinzip der rundenbasierten Bewegung, bei der die Felder gezählt werden, ist es für einen langsamen Charakter unmöglich einem schnelleren Charakter zu entkommen, sobald dieser ihn entschlossen verfolgt und nicht irgendwelche Umstände vorliegen, welche die Flucht begünstigen. Genauso ist es für einen schnelleren Charakter kein Problem, sich von einem Langsameren abzusetzen.

Sobald die Bewegungsraten der Betroffenen gleich sind, gibt es einen einfachen Weg, ein Ergebnis für eine Verfolgung zu finden: Wenn eine Kreatur eine andere verfolgt, beide sich mit der gleichen Bewegungsrate bewegen und die Verfolgung mindestens ein paar Runden andauert, dann lässt man die Beteiligten konkurrierende Geschicklichkeitswürfe durchführen, um zu ermitteln, wer über diese Runden der Schnellere gewesen ist. Wenn der Flüchtende gewinnt, entkommt er. Wenn der Verfolger gewinnt, fängt er die fliehende Kreatur.

Manchmal findet eine Verfolgung auch als Überlandreise statt und kann Tage andauern, in denen sich die beiden Parteien einander ab und zu aus der Ferne erblicken können. Im Falle einer langen Verfolgung bestimmt ein konkurrierender Konstitutionswurf, der von allen beteiligten Gruppierungen gemacht wird, welche Partei am Längsten durchhält. Wenn die verfolgte Kreatur gewinnt, kann sie entkommen. Wenn nicht, kann der Verfolger mit Hilfe seines besseren Durchhaltevermögens seine Beute zur Strecke bringen.

Erkundung

Es gibt ein paar Regeln, die für den Erfolg eines jeden Abenteurers immens wichtig sind, einschließlich Sicht, Beleuchtung und wie man Dinge zerbricht. Jede dieser Regeln wird hier behandelt.

Sicht und Licht

Zwerge und Halb-Orks besitzen Dunkelsicht, aber alle anderen brauchen Licht, um zu sehen. Die Tabelle 7-10 zeigt den Radius, den eine Lichtquelle erleuchtet und wie lange sie anhält. Der erhöhte Wert zeigt den Bereich außerhalb des normalen Lichtkreises an, der eine Lichtstufe höher als die umliegenden Gebiete ist (z.B. von Dunkelheit erhöht zu dämmrigem Licht)

In voll erleuchteten Bereichen können alle Charaktere klar sehen. Einige Kreaturen, z.B. solche mit Lichtempfindlichkeit und Blindheit durch Licht, sind in voll erleuchteten Bereichen beeinträchtigt. Eine Kreatur kann sich nicht in einem voll erleuchteten Bereich verstecken, außer sie ist unsichtbar oder hat Deckung.

Normale Beleuchtung funktioniert wie ein voll erleuchteter Bereich, aber Charaktere mit Lichtempfindlichkeit oder Blindheit durch Licht sind in diesem Gebiet nicht beeinträchtigt. Als normale Beleuchtung sieht man den Leuchtbereich einer Fackel oder eines Licht-Zaubers an, oder das Gebiet unter der Blätterdecke eines Waldes am Tag.

In einem Bereich mit dämmrigem Licht kann ein Charakter nur schemenhaft sehen. Diese Situation wird wie Tarnung (20% Fehlschlagchance im Kampf) behandelt, aber nur gegenüber Kreaturen ohne Dunkelsicht oder der Fähigkeit, andere Wesen im Dunkeln wahrzunehmen. Eine Kreatur kann in einem Bereich mit dämmrigem Licht einen Heimlichkeitswurf machen, um sich zu verbergen. Bereiche dämmrigen Lichts findet man zum Beispiel nachts im Freien, bei Mondlicht, oder hellem Sternenhimmel, bzw. der Leuchtkreis einer Fackel zwischen 6 und 12 Metern.

In Bereichen der Dunkelheit sind Kreaturen ohne Dunkelsicht praktisch blind. Zusätzlich zu den offensichtlichen Auswirkungen hat eine erblindete Kreatur eine 50% Fehlschlagchance, im Kampf daneben zu schlagen (alle Gegner haben vollständige Tarnung), verliert jeglichen Geschicklichkeitsbonus auf die RK und erleidet einen Malus von –4 auf sichtbasierte Wahrnehmungswürfe, und die meisten auf Stärke und Geschicklichkeit basierenden Fertigkeitswürfe. Als Bereiche der Dunkelheit kann man einen unbeleuchteten

Tabelle 7-10: Lichtquellen

Gegenstand	Normal	Erhöht	Brenndauer
Ewige Fackel	6 m	12 m	Dauerhaft
Fackel	6 m	12 m	1 Stunde
Kerze	Entfällt	1,50 m	1 Stunde
Lampe, gewöhnliche	4,50 m	9 m	6 Std./0,5 l
Laterne, abdeckbare	9 m	18 m	6 Std./0,5 l
Laterne, Blend-	18 m Kegel	36 m Kegel	6 Std./0,5 l
Sonnenzepter	9 m	18 m	6 Stunden

Zauber	Normal	Erhöht	Brenndauer
Dauerhafte Flamme	6 m	12 m	Dauerhaft
Licht	6 m	12 m	10 Min./Stufe
Tageslicht	18 m	36 m	10 Min./Stufe
Tanzende Lichter (Fackeln)	6 m (jede)	12 m (jede)	1 Minute

1 Eine Kerze gibt kein volles Licht, nur dämmriges Licht.

2 Eine Blendlaterne erzeugt nur einen Kegel, keinen Radius.

Gewölberaum, die meisten Höhlen, sowie die Nacht im Freien, bei Neumond und bewölktem Himmel bezeichnen.

Charaktere mit Dämmersicht (Elfen, Gnome und Halb-Elfen) können Gegenstände bis zum Doppelten des angegebenen Radius wahrnehmen. Für diese Charaktere ist der effektive Radius von voller und dämmriger Beleuchtung doppelt so groß.

Charaktere mit Dunkelsicht (Halb-Orks und Zwerge) können in beleuchteten Bereichen normalerweise genauso gut wie in der Dunkelheit, bis zu 18 Metern weit, sehen. Eine Kreatur kann sich nicht innerhalb von 18 Metern vor einem Charakter mit Dunkelsicht verstecken, außer sie ist unsichtbar oder hat Deckung.

Durchbrechen und Eintreten

Um einen Gegenstand zu zerbrechen, gibt es zwei Vorgehensweisen: Man kann ihn mit einer Waffe zerschmettern oder mit roher Gewalt zerbrechen.

Einen Gegenstand zerschmettern

Man benutzt das Kampfmanöver „Gegenstand zerschmettern“ (siehe Kapitel 8), um eine Waffe oder einen Schild mittels einer Hieb- oder Wuchtwaffe zu zerstören. Das Zerschmettern eines Gegenstandes ist dem Zerschmettern einer Waffe oder eines Schildes sehr ähnlich, nur dass hier der Manöverwurf gegen die RK des Objekts durchgeführt wird. In der Regel

kann ein Gegenstand nur von einer Hieb- oder Wuchtwaffe zerschmettert werden.

Rüstungsklasse: Gegenstände sind in der Regel leichter zu treffen als Kreaturen, denn sie bewegen sich nicht. Viele sind aber widerstandsfähig genug, um einen Teil des Schadens jedes Schlages zu ignorieren. Die RK eines Gegenstandes ist 10 + sein Größenmodifikator (siehe dazu Tabelle 7-11) + sein Geschicklichkeitsmodifikator. Ein unbewegliches Objekt hat nicht nur eine Geschicklichkeit von 0 (Malus von –5 auf RK), sondern auch einen Malus von –2 auf seine RK. Wenn du außerdem eine Volle Aktion aufwendest, um einen gezielten Schlag anzubringen, landest du automatisch einen Treffer mit deiner Nahkampfwaffe und erhältst einen Bonus von +5 bei Angriffswürfen mit deiner Fernkampfwaffe.

Härte: Jeder Gegenstand hat eine Härte – eine Zahl, welche darstellt, wie gut er Schaden widerstehen kann. Immer wenn ein Gegenstand Schaden nimmt, wird seine Härte von diesem Schaden abgezogen. Nur Schaden, der über die Härte eines Gegenstandes hinaus geht, wird von den Trefferpunkten eines Gegenstandes abgezogen (siehe Tabelle 7-12, Tabelle 7-13 und Tabelle 7-14).

Trefferpunkte: Die Gesamtzahl der Trefferpunkte eines Gegenstandes hängt davon ab, woraus er hergestellt wurde und wie groß er ist (siehe Tabelle 7-12, Tabelle 7-13 und Tabelle 7-14). Gegenstände, die die Hälfte ihrer Trefferpunkte oder mehr Schaden erleiden, sind vom Zustand her beschädigt. Wenn die Trefferpunkte eines Gegenstandes auf 0 sinken, ist er vollständig zerstört. Sehr große Gegenstände haben getrennte Trefferpunkte für unterschiedliche Sektionen.

Energieangriffe: Energieangriffe fügen den meisten Gegenständen nur halben Schaden zu. Teile den Schaden durch 2, bevor die Härte davon abgezogen wird. Einige Energiearten sind gegen bestimmte Gegenstände besonders wirksam, dies liegt im Ermessen des SL. Zum Beispiel könnte Feuer bei Pergament, Stoff oder anderen leicht brennbaren Gegenstände vollen Schaden bewirken. Schall könnte Glas oder Gegenständen aus Kristall vollen Schaden zufügen.

Schaden durch Fernkampfwaffen: Gegenstände erleiden nur halben Schaden von Fernkampfwaffen (außer es handelt sich um eine Belagerungsmaschine oder etwas Vergleichbares). Teile den Schaden durch 2, bevor die Härte des Gegenstandes davon abgezogen wird.

Ineffektive Waffen: Bestimmte Waffen können manchen Gegenständen überhaupt keinen richtigen Schaden zufügen. Zum Beispiel kann eine Wuchtwaffe keinen Schaden an einem Seil anrichten. Vergleichsweise sind die meisten Nahkampfwaffen gegen Steinwände und Türen nutzlos, wenn sie nicht wie eine Hacke oder ein Hammer dafür gebaut sind, Stein zu zerbrechen.

Immunität: Gegenstände sind immun gegen nichttödlichen Schaden und gegen kritische Treffer.

Magische Rüstung, Schilde und Waffen: Jedes +1 an Verbesserungsbonus fügt +2 zur Härte einer Rüstung, einer Waffe oder eines Schildes hinzu und +10 zu den Trefferpunkten des Gegenstandes.

Verwundbarkeit gegenüber bestimmten Angriffen: Bestimmte Angriffe sind besonders erfolgreich gegen gewisse Objekte. In solchen Fällen teilen Angriffe den doppelten Schaden aus und könnten die Härte des Gegenstands ignorieren.

Beschädigte Gegenstände: Ein beschädigter Gegenstand bleibt begrenzt funktionsfähig, bis die Trefferpunkte des Gegenstands auf 0 sinken, wodurch der Gegenstand zerstört wird. Beschädigte (aber nicht zerstörte) Gegenstände können mit der Fertigkeit Handwerk und/oder einer Reihe von Zaubersprüchen repariert werden.

Rettungswürfe: Normale nichtmagische Gegenstände, die von niemandem verwendet werden, erhalten niemals einen Rettungswurf. Es wird angenommen, dass sie den Rettungswurf nicht geschafft haben, und sie werden somit immer von Zaubersprüchen getroffen. Ein Gegenstand, der von einem Charakter verwendet wird (durch Greifen, Berühren oder Tragen), macht einen Rettungswurf wie der Charakter (das heißt, er verwendet den Rettungswurfbonus des Charakters).

Magische Gegenstände erhalten immer einen Rettungswurf. Der Bonus für einen Zähigkeits-, Reflex- oder Willenswurf ist 2 + die halbe Zauberstufe des Gegenstands. Ein magischer Gegenstand, der gerade benutzt wird, erhält entweder den Rettungswurf seines Besitzers oder seinen eigenen Bonus, je nach dem, welcher von beiden der Bessere ist.

Belebte Gegenstände: Belebte Gegenstände zählen als Kreaturen, wenn es darum geht ihre Rüstungsklasse zu ermitteln (sie werden nicht wie unbelebte Gegenstände behandelt).

Einen Gegenstand zerbrechen

Wenn ein Charakter versucht, etwas mit schierer Gewalt zu zerbrechen, anstelle Schaden zuzufügen, wird ein Stärkewurf fällig (anstelle eines Angriffs- und Schadenswurfes wie beim Kampfmanöver Gegenstand Zerschmettern), um zu bestimmen, ob er erfolgreich ist. Der SG hängt mehr von der Konstruktion des Gegenstands als von seinem Material ab.

Wenn ein Gegenstand schon die Hälfte seiner Trefferpunkte oder mehr verloren hat, sinkt der SG zum Zerbrechen um 2.

Größere oder kleinere Kreaturen erhaltenbeim Aufbrechen einer Tür Größenboni oder -mali auf den Stärkewurf: Mini –16, Winzig –12, Sehr klein –8, Klein –4, Groß +4, Riesig +8, Gigantisch +12, Kolossal +16.

Ein Brecheisen oder ein tragbarer Rammbock erhöhen die Chance eines Charakters, eine Tür aufzubrechen.

Eine Beispielliste mit Zerbrechen- und Spreng-SG findet sich in Tabelle 7-15.

Tabelle 7-11: Größe und RK von Gegenständen

Größe	RK Modifikator
Kolossal	–8
Gigantisch	–4
Riesig	–2
Groß	–1
Mittelgroß	0
Klein	+1
Sehr klein	+2
Winzig	+4
Mini	+8

Tabelle 7-12: Härte und TP gängiger Waffen und Schilde

Waffe oder Schild	Härte[1]	TP[2,3]
Leichte Klinge	10	2
Klinge (Einhandwaffe)	10	5
Klinge (Zweihandwaffe)	10	10
Leichte Waffe mit Metallschaft	10	10
Waffe mit Metallschaft (Einhandwaffe)	10	20
Leichte Waffe mit Schaft	5	2
Waffe mit Schaft (Einhandwaffe)	5	5
Waffe mit Schaft (Zweihandwaffe)	5	10
Projektilwaffe	5	5
Rüstung	speziell[4]	Rüstungsbonus x 5
Tartsche	10	5
Leichter Holzschild	5	7
Schwerer Holzschild	5	15
Leichter Stahlschild	10	10
Schwerer Stahlschild	10	20
Turmschild	5	20

1 Addiere +2 pro +1 Verbesserungsbonus eines magischen Gegenstands.

2 Dieser Wert ist für mittelgroße Waffen und Schilde. Teile durch 2 für jede Größenkategorie kleiner als mittelgroß, multipliziere mit 2 für jede Größenkategorie größer als mittelgroß.

3 Addiere 10 TP pro +1 Verbesserungsbonus eines magischen Gegenstands.

4 Variiert nach Material (siehe dazu Tabelle 7-13)

Tabelle 7-13: Härte und TP von Substanzen

Substanz	Härte	TP
Glas	1	1 pro 2,5 cm Stärke
Papier oder Stoff	0	2 pro 2,5 cm Stärke
Seil	0	2 pro 2,5 cm Stärke
Eis	0	3 pro 2,5 cm Stärke
Leder oder Fell	2	5 pro 2,5 cm Stärke
Holz	5	10 pro 2,5 cm Stärke
Stein	8	15 pro 2,5 cm Stärke
Eisen oder Stahl	10	20 pro 2,5 cm Stärke
Mithral	15	30 pro 2,5 cm Stärke
Adamant	20	40 pro 2,5 cm Stärke

Tabelle 7-14: Härte und TP von Gegenständen

Gegenstand	Härte	TP	Zerbrechen-SG
Seil (2,5 cm Durchmesser)	0	2	23
Einfache Holztür	5	10	13
Kleine Truhe	5	1	17
Gute Holztür	5	15	18
Schatztruhe	5	15	23
Starke Holztür	5	20	23
Gemauerte Wand (30 cm Stärke)	8	90	35
Behauener Stein (90 cm Stärke)	8	540	50
Kette	10	5	26
Handschellen	10	10	26
Handschellen [Meisterarbeit]	10	10	28
Eisentür (5 cm Stärke)	10	60	28

Tabelle 7-15: SG zum Zerbrechen oder Sprengen von Gegenständen

Stärkewurf zum:	SG
Aufbrechen einer einfachen Tür	13
Aufbrechen einer guten Tür	18
Aufbrechen einer starken Tür	23
Sprengen von Seilfesseln	23
Biegen von Eisenstangen	24
Aufbrechen einer verriegelten Tür	25
Sprengen von Kettenfesseln	26
Aufbrechen einer Eisentür	28

Zustand	Anpassung des SG*
Pforte zuhalten	+5
Arkanes Schloss	+10

* Wenn beide Zauber wirken, nur den höheren Wert verwenden.

8 Kampf

Der Onyxdrache und sein in Purpur gehüllter Reiter krachten in einem Schauer verwitterten Gesteins die uralten Treppen hinab. Sie bejubelten ihren bevorstehenden Triumph, bereit, dem Leben der Emporkömmlinge endlich ein Ende zu setzen, die ihre Herrin schon so lange belästigt hatten.

Einmal mehr machten Seelah, Ezren, Harsk und Lem ihre Schwerter und ihre Magie bereit, obwohl ihre Ressourcen und ihre Entschlossenheit schon an ihre Grenzen gestoßen waren. Bis zu diesem Zeitpunkt hatten sie zahllose Feinde überwunden und scheinbar unmögliche Aufgaben bewältigt. Doch nie hatten sie einer so furchteinflößenden Herausforderung gegenübergestanden, einem echten Drachen. In diesem Moment wusste jeder von ihnen, dass sie eine ganz einfache Wahl zu treffen hatten: Sieg oder Tod.

In den ungezähmten, von Monstern besiedelten Teilen der Welt sind ein scharfes Schwert und ein fester Schild viel effektivere Verständigungsmittel als bloße Worte. Kampfsituationen kommen häufig im *Pathfinder* Rollenspiel vor. Die folgenden Regeln erklären diesen wichtigen Vorgang.

Ablauf eines Kampfes

Kämpfe sind in Runden unterteilt. Jeder Charakter handelt der Reihe nach in einer zyklisch festgelegten Reihenfolge. Ein Kampf verläuft dabei folgendermaßen:

1. Zu Beginn des Kampfes würfeln alle ihre Initiative aus.
2. Bestimme, welche Charaktere sich ihrer Gegner bewusst sind. Diese Charaktere können während der Überraschungsrunde handeln. Wenn sich alle Charaktere ihrer Gegner bewusst sind, setze den Kampf mit normalen Kampfrunden fort. Für weitere Informationen siehe den Abschnitt Überraschung.
3. Nach der Überraschungsrunde (falls es eine gegeben hat) sind alle Kampfteilnehmer für die erste Kampfrunde bereit.
4. Die Kampfteilnehmer handeln in Reihenfolge ihrer Initiativewerte (vom höchsten zum niedrigsten).
5. Wenn jeder an der Reihe war, beginnt die nächste Runde mit dem Kampfteilnehmer mit der höchsten Initiative, danach wiederholen sich die Schritte 3 und 4 bis zum Ende des Kampfs.

Die Kampfrunde

Jede Runde repräsentiert 6 Sekunden innerhalb der Spielwelt; eine Minute eines Kampfes ist also in zehn Runden unterteilt. Eine Runde stellt im Normalfall für jeden im Kampf befindlichen Charakter eine Möglichkeit dar, eine Aktion auszuführen.

Jede Runde beginnt mit der Handlung des Charakters mit der höchsten Initiative und wird dann in Reihenfolge abgehandelt. Sobald ein Charakter an der Reihe ist, führt er alle seine Aktionen für diese Runde aus (Ausnahmen werden in den Abschnitten Gelegenheitsangriffe auf Seite 180 und Besondere Initiative-Aktionen auf Seite 203 beschrieben).

Wenn die Regeln sich auf eine „Volle Runde“ beziehen, meinen sie damit meistens die Zeitspanne von einem beliebigen Inititativewert in der einen Runde zu demselben Initiativewert der Folgerunde. Effekte, die eine gewisse Anzahl von Runden andauern, enden genau vor dem Initiativewert, bei dem sie begannen.

Die Initiative

Zu Beginn eines Kampfes führt jeder Beteiligte einen Initiativewurf durch. Ein Initiativewurf ist ein Geschicklichkeitswurf. Jeder Charakter addiert also seinen oder ihren Geschicklichkeitsmodifikator auf den Wurf, wozu dann noch durch Talente, Sprüche oder andere Effekte entstandene Modifikatoren dazuaddiert werden. Die Charaktere handeln der Reihe nach, angefangen vom höchsten bis hin zum niedrigsten Ergebnis. In den folgenden Runden handeln die Charaktere in derselben Reihenfolge (außer ein Charakter führt eine Aktion aus, die seine Initiative verändert; siehe den Abschnitt „Besondere Initiative-Aktionen“ auf Seite 203).

Wenn zwei oder auch mehrere Kampfteilnehmer mit ihrem Initiativewurf dasselbe Ergebnis erzielen, handeln die betroffenen Kämpfer in Reihenfolge ihres Initiativemodifikators (vom höchsten an). Besteht auch hier noch ein Gleichstand, würfeln die betroffenen Charaktere erneut, um so zu bestimmen, wer an der Reihe ist.

Auf dem falschen Fuß erwischt: Zu Beginn eines Kampfes giltst du als auf dem falschen Fuß erwischt, bis du eine Gelegenheit zum Handeln erhältst (genauer: bis du gemäß der Initiativereihenfolge das erste Mal an der Reihe bist). Solange du auf dem falschen Fuß erwischt bist, darfst du deinen Geschicklichkeitsbonus (falls vorhanden) nicht auf die RK anrechnen.

Barbaren und Schurken der entsprechenden Stufen haben die außergewöhnliche Fähigkeit Reflexbewegung, was bedeutet, dass sie nicht auf dem falschen Fuß erwischt werden können. Charaktere mit dieser Fähigkeit behalten ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK und können Gelegenheitsangriffe ausführen, bevor sie in der ersten Kampfrunde gehandelt haben. Ein auf dem falschen Fuß erwischter Charakter kann keine Gelegenheitsangriffe ausführen, sofern er nicht das Talent Kampfreflexe besitzt.

Nicht aktiv: Selbst wenn du keine Aktionen ausführen kannst, behältst du für die Dauer der Begegnung deinen Initiativewert.

Überraschung

Wenn du zu Kampfbeginn deine Gegner nicht wahrgenommen hast, diese sich aber deiner bewusst sind, bist du überrascht.

Manchmal sind alle am Kampf beteiligten sich ihrer Gegner bewusst, manchmal keiner und manchmal nur einige von ihnen. Hin und wieder nehmen einige Kampfteilnehmer beider Parteien ihrer Gegner wahr und die übrigen nicht.

Um dies zu bestimmen, ist möglicherweise ein Wurf auf Wahrnehmung oder ein anderer Wurf nötig.

Die Überraschungsrunde: Wenn nur einige der am Kampf Beteiligten sich ihrer Gegner bewusst sind, findet vor der ersten regulären Kampfrunde eine Überraschungsrunde statt. Die Kampfteilnehmer, die sich zu Beginn des Kampfes ihrer Gegner bewusst waren, führen in der Überraschungsrunde in Reihenfolge ihrer Initiative (von der höchsten zur niedrigsten) je eine Standard- oder Bewegungsaktion aus. Du kannst in der Überraschungsrunde auch Freie Aktionen ausführen. Wenn niemand bzw. wenn alle überrascht sind, findet keine Überraschungsrunde statt.

Überraschte Kampfteilnehmer: Kampfteilnehmer, die sich zu Beginn eines Kampfes ihrer Gegner nicht bewusst sind, dürfen in der Überraschungsrunde nicht handeln. Sie stehen auf dem falschen Fuß, weil sie noch nicht gehandelt haben, und verlieren daher ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Die Grundregeln des Kampfes

In diesem Abschnitt werden die Werte, die den Erfolg im Kampf bestimmen, zusammengefasst und es wird erläutert, wie sie eingesetzt werden.

Der Angriffswurf

Ein Angriffswurf repräsentiert den Versuch, einen Gegner zu treffen, sobald man in einer Runde an die Reihe kommt. Um einen Angriffswurf auszuführen, würfelst du 1W20 und addierst darauf deinen Angriffsbonus (sowie andere Modifikatoren, falls vorhanden). Erreicht oder übertrifft dein Ergebnis die Rüstungsklasse des Ziels, triffst du es und fügst ihm Schaden zu.

Automatische Treffer und Fehlschläge: Bei einem Angriffswurf wird eine natürliche 1 (der W20 zeigt eine 1) immer als Fehlschlag gewertet. Eine natürliche 20 (der W20 zeigt eine 20) ist immer ein Treffer. Außerdem

stellt eine natürliche 20 auch eine Bedrohung dar, der ein möglicher kritischer Treffer folgen kann (siehe Seite 184 unter Angriff).

Angriffsbonus

Dein Angriffsbonus mit einer Nahkampfwaffe beträgt:

Grund-Angriffsbonus + Stärkemodifikator + Größenmodifikator

Mit einer Fernkampfwaffe beträgt dein Angriffsbonus:

Grund-Angriffsbonus + Geschicklichkeitsmodifikator + Größenmodifikator + Entfernungsmalus

(Zum Entfernungsmalus: siehe S. 144 „Grundreichweite“.)

Rüstungsklasse

Deine Rüstungsklasse (RK) zeigt an, wie schwer es für deine Gegner ist, dich mit einem soliden Schlag zu treffen und Schaden zu verursachen. Dieser Wert ist das Ergebnis des Angriffswurfes, das dein Gegner erreichen muss, um dich zu treffen. Deine RK setzt sich wie folgt zusammen:

10 + Rüstungsbonus + Schildbonus + Geschicklichkeitsmodifikator + andere Modifikatoren

Beachte, dass die Rüstung die Höhe deines Geschicklichkeitsbonus einschränken kann. Wenn du Rüstung trägst, darfst du unter Umständen nicht deinen gesamten Geschicklichkeitsbonus auf die RK anrechnen (Siehe Tabelle 6-6).

Manchmal darfst du deinen Geschicklichkeitsbonus nicht mit in die RK einrechnen (sofern du einen hast), z.B. wenn du nicht auf einen Schlag reagieren kannst. Besitzt du keinen Bonus, ändert sich deine RK nicht.

Andere Modifikatoren: Viele andere Faktoren können deine RK ebenfalls modifizieren.

Verbesserungsboni: Verbesserungseffekte verbessern den Rüstungsbonus deiner Rüstung.

Ablenkungsboni: Magische Ablenkungseffekte wehren Angriffe ab und verbessern so deine RK.

Natürliche Rüstung: Wenn dein Volk eine dickes Fell, Schuppen oder eine dicke Haut hat, erhältst du dadurch einen Bonus auf deine RK.

Ausweichboni: Ausweichboni repräsentieren deine Fähigkeit, aktiv Schlägen auszuweichen. In jeder Situation, in der du deinen Geschicklichkeitsbonus nicht anwenden darfst, verlierst du auch etwaige Ausweichboni (das Tragen von Rüstungen, schränkt diese Boni jedoch nicht ein, wie es beim Geschicklichkeitsbonus der Fall ist). Anders als die meisten anderen Boni dürfen Ausweichboni addiert werden.

Größenmodifikator: Du erhältst je nach deiner Größe einen Bonus oder Malus auf deine RK. Siehe dazu auch Tabelle 8-1.

Berührungsangriffe: Manche Angriffe ignorieren Rüstungen, Schilde und natürliche Rüstung eingeschlossen. Der Angreifer muss seinen Feind lediglich berühren, damit ein solcher Angriff seine volle Wirkung entfaltet. Zu diesem Zweck macht der Angreifer einen Berührungsangriff (Nahkampf oder auf Entfernung). Bist du das Ziel eines solchen Angriffs, enthält deine RK weder den Rüstungsbonus, den Schildbonus noch den Bonus für natürliche Rüstung. Alle anderen Modifikatoren wie dein Größenmodifikator, dein Geschicklichkeitsmodifikator und (falls vorhanden) dein Ablenkungsbonus werden mit eingerechnet.

Manche Kreaturen besitzen die Fähigkeit, körperlose Berührungsangriffe auszuführen. Diese Angriffe dringen durch feste Objekte wie Rüstungsteile oder Schilde. Körperlose Berührungsangriffe funktionieren ähnlich wie normale Berührungsangriffe, ignorieren aber zusätzlich etwaige durch Deckung gewährte Boni. Rüstungsboni, die durch Krafteffekte wie *Magierrüstung* und Rüstungsarmschienen gewährt werden, gelten gegen körperlose Berührungsangriffe weiterhin.

Tabelle 8-1: Grössenmodifikatoren

Größe	Größenmodifikator
kolossal	–8
gigantisch	–4
riesig	–2
groß	–1
mittelgroß	+0
klein	+1
sehr klein	+2
winzig	+4
Mini	+8

Schaden

Wenn du einen erfolgreichen Angriff ausführst, verursachst du Schaden. Die Art der von dir verwendeten Waffe entscheidet darüber, wieviel Schaden du verursachst.

Schaden reduziert die aktuellen Trefferpunkte des Ziels.

Minimaler Schaden: Wenn Mali den Schaden eines Treffers auf weniger als 1 verringern würden, verursacht der Treffer dennoch 1 Punkt nichttödlichen Schaden (siehe Seite 191).

Stärkebonus: Bei einem Treffer mit einer Nahkampf- oder Wurfwaffe (dazu zählen auch Schleudern) addierst du deinen Stärkemodifikator auf den Schaden. Ein Stärkemalus wird auf alle Schadenswürfe mit einem Bogen angerechnet, wenn es sich nicht um einen Kompositbogen handelt. Stärkeboni werden in diesem Fall nicht angerechnet.

Zweithandwaffe: Auf Schaden mit der Zweithandwaffe addierst du nur die Hälfte des Stärkebonus. Wenn du einen Stärkemalus besitzt, wird dieser komplett mit eingerechnet.

Eine Waffe zweihändig führen: Wenn du mit einer von dir zweihändig geführten Waffe Schaden verursachst, addierst du das Anderthalbfache deines Stärkebonus auf den ausgewürfelten Schaden (Stärkemali werden auf diese Weise nicht vervielfacht). Diesen Bonus erhältst du nicht, wenn du eine leichte Waffe zweihändig führst.

Schaden multiplizieren: Manchmal wird der Schaden mit einem bestimmten Faktor multipliziert, beispielsweise wenn du einen kritischen Treffer landest. Würfle in diesem Fall den Schaden (inkl. aller Modifikatoren) mehrfach aus und addiere die Ergebnisse.

Anmerkung: Vervielfacht man den Schaden mehr als ein Mal, wird jeder Multiplikator auf den ursprünglichen, unmodifizierten Schaden angewandt. Wenn du also dazu aufgefordert wirst, den Schaden zweimal zu verdoppeln, ist das Ergebnis der dreifache Normalschaden.

Ausnahme: Zusätzlicher Schaden in Form von weiteren Würfeln (z.B. hinterhältiger Angriff), der über den normalen Schaden einer Waffe hinausgeht, wird niemals vervielfacht.

Attributsschaden: Bestimmte Kreaturen und magische Effekte können temporären oder permanenten Attributsschaden (also eine Verringerung eines Attributwertes) verursachen. Die Regeln zum Thema Attributsschaden findest du auf Seite 562.

Trefferpunkte

Wenn deine Trefferpunkte auf 0 fallen, bist du kampfunfähig. Sobald sie auf –1 fallen, giltst du als sterbend. Wenn sie auf einen Wert in Höhe deines negativen Konstitutionswerts fallen, bist du tot. Siehe Verletzung und Tod (Seite 189) für weitere Informationen.

Gelegenheitsangriffe

Manchmal vernachlässigt ein Kampfteilnehmer im Nahkampf seine Deckung oder unternimmt eine waghalsige Aktion. In diesem Fall können andere Kampfteilnehmer, die sich in seiner unmittelbaren Nähe befinden, einen Vorteil aus dieser Verteidigungsschwäche ziehen und ihn ein weiteres Mal angreifen. Diese freien Angriffe werden Gelegenheitsangriffe genannt. Auf dem Diagramm Gelegenheitsangriffe findest du ein Beispiel für die Funktionsweise von Gelegenheitsangriffen.

Bedrohte Felder: Selbst wenn du nicht an der Reihe bist, bedrohst du alle Felder, in die du einen Nahkampfangriff machen kannst. Das heißt, dass du im Normalfall alle Felder bedrohst, die an das Feld angrenzen, auf dem du stehst (inkl. der diagonalen Felder). Ein Gegner, der bestimmte Aktionen ausführt, während er sich auf einem von dir bedrohten Feld befindet, erlaubt dir damit einen Gelegenheitsangriff. Bist du unbewaffnet, bedrohst du normalerweise keine Felder und kannst daher auch keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Waffen mit Reichweite: Die meisten mittelgroßen oder kleineren Kreaturen haben eine Reichweite von 1,50m. Das bedeutet, dass sie gegen andere Kreaturen nur dann einen Nahkampfangriff ausführen können, wenn diese nicht mehr als 1,50 m (1 Feld) entfernt sind. Allerdings bedrohen kleine und mittelgroße Kreaturen mit einer Waffe mit Reichweite mehr Felder, als es normalerweise der Fall ist. Außerdem haben die meisten Kreaturen, die größer als mittelgroß sind, eine natürliche Reichweite von 3m oder mehr.

Einen Gelegenheitsangriff provozieren: Zwei Arten von Aktionen können einen Gelegenheitsangriff provozieren: sich aus einem bedrohten Feld herauszubewegen und in einem bedrohten Feld bestimmte Aktionen auszuführen.

Bewegung: Wenn du dich aus einem bedrohten Feld hinausbewegst, provozierst du damit für gewöhnlich einen Gelegenheitsangriff von allen Gegnern, die das Feld bedrohen. Zwei häufig angewandte Methoden, einen solchen Angriff zu vermeiden, sind der 1,50 m-Schritt und die Aktion „Rückzug".

Eine ablenkende Handlung ausführen: Manche Aktionen provozieren einen Gelegenheitsangriff, wenn man sie in einem bedrohten Feld ausführt, weil du dadurch vom Kampfgeschehen abgelenkt wirst. Die Tabelle 8-2 führt viele Handlungen auf, die einen Gelegenheitsangriff provozieren.

Denke aber daran, dass es für Aktionen, die im Normalfall einen Gelegenheitsangriff provozieren auch Ausnahmen von der Regel geben kann.

Einen Gelegenheitsangriff ausführen: Ein Gelegenheitsangriff ist ein einzelner Nahkampfangriff. Die meisten Charaktere können pro Runde nur einen solchen Angriff ausführen. Du musst keinen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn du das nicht möchtest. Einen Gelegenheitsangriff machst du immer mit deinem normalen Angriffsbonus, selbst wenn du in der Runde bereits angegriffen hast.

Ein Gelegenheitsangriff „unterbricht" den normalen Handlungsablauf einer Kampfrunde. Wenn ein Gelegenheitsangriff provoziert wird, löst man zuerst diesen Gelegenheitsangriff auf, bevor man mit dem nächsten Charakter fortfährt (oder die Aktionen des aktuellen Charakters weiterführt, falls der Gelegenheitsangriff während der Aktion dieses Charakters provoziert wurde).

Kampfreflexe und zusätzliche Gelegenheitsangriffe: Wenn du das Talent Kampfreflexe besitzt, kannst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator zu der Anzahl von Gelegenheitsangriffen hinzuzählen, die du in einer Runde ausführen kannst. Das Talent erlaubt dir nicht, mehr als einen Gelegenheitsangriff pro Gelegenheit auszuführen, aber falls ein und derselbe Gegner zwei Gelegenheitsangriffe von dir provoziert, darfst du zwei Gelegenheitsangriffe auf ihn durchführen, da hier zwei verschiedene Gelegenheiten dargestellt werden. Die Bewegung aus mehr als einem von dem jeweiligen Gegner bedrohten Feld wird aber für den Gegner nicht als mehrere Gelegenheiten gewertet. Alle Gelegenheitsangriffe führst du mit deinem vollen Angriffsbonus aus.

Bewegungsrate

Deine Bewegungsrate gibt an, wie weit du dich in einer Runde bewegen und zusätzlich noch etwas anderes tun, beispielsweise einen Angriff ausführen oder einen Zauber wirken kannst. Deine Bewegungsrate hängt vor allem von deiner Volkszugehörigkeit und der Rüstung ab, die du trägst.

Zwerge, Gnome und Halblinge haben eine Bewegungsrate von 6m (4 Felder) oder 4,50 m (3 Felder), falls sie mittelschwere oder schwere Rüstung tragen (mit Ausnahme der Zwerge, die sich in jeder Rüstung 6m weit bewegen können).

Menschen, Elfen, Halbelfen, Halb-Orks und die meisten humanoiden Monster haben eine Bewegungsrate von 9m (6 Felder), oder 6m (4 Felder) in mittelschwerer oder schwerer Rüstung.

Setzt du in einer Runde zwei Bewegungsaktionen ein (was manchmal auch als „Doppelte Bewegung" bezeichnet wird), kannst du dich mit doppelter Bewegungsrate fortbewegen. Bewegst du dich eine komplette Runde lang rennend fort, kannst du dich mit vierfacher Bewegungsrate fortbewegen (dreifache Bewegungsrate, falls du schwere Rüstung trägst).

Rettungswürfe

Wenn du einem magischen oder einem anderen ungewöhnlichen Angriff ausgesetzt bist, erhältst du für gewöhnlich einen Rettungswurf, um die Auswirkungen des Angriffs zu vermeiden oder zu verringern. Wie beim Angriffs- würfelst du auch beim Rettungswurf 1W20. Darauf addierst du einen auf Klasse, Stufe und einem Attributswert (siehe dazu Kapitel 3) basierenden Bonus. Der Modifikator deines Rettungswurfs besteht aus:

Grundbonus auf RW + Attributsmodifikator

Arten von Rettungswürfen: Die drei verschiedenen Arten von Rettungswürfen sind Reflex, Willen und Zähigkeit:

Reflex: Diese Rettungswürfe stellen deine Fähigkeit dar, Angriffen mit Flächenwirkung auszuweichen und unerwarteten Situationen zu begegnen. Addiere deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf alle Reflexwürfe.

Willen: Diese Rettungswürfe stellen deine Widerstandskraft gegen geistige Beeinflussung und Beherrschung sowie gegen viele magische Wirkungen dar. Addiere deinen Weisheitsmodifikator auf alle Willenswürfe.

Zähigkeit: Diese Rettungswürfe spiegeln deine Fähigkeit wider, massiven körperlichen Schaden auszuhalten und Angriffen auf deine Lebenskraft und Gesundheit zu widerstehen. Addiere deinen Konstitutionsmodifikator auf alle Zähigkeitswürfe.

Gelegenheitsangriffe

In diesem Kampf stehen Valeros und Seoni einem Oger und dessen Kumpanen, einem Goblin, gegenüber.

#1: Valeros kann sich auf diesem Weg gefahrlos nähern, ohne einen Gelegenheitsangriff zu riskieren, da er durch kein Feld läuft, dass von dem Oger (der 3m Reichweite hat) oder dem Goblin bedroht wird.

#2: Wenn Valeros sich auf diesem Weg nähert, provoziert er damit zwei Gelegenheitsangriffe, da er sich durch ein von beiden bedrohtes Feld hindurchbewegt.

#3: Seoni bewegt sich mit einer Rückzugsaktion von den Gegnern weg. Daher gilt das erste Feld, das sie verlässt, als nicht bedroht, sie kann sich also gefahrlos von dem Goblin wegbewegen. Wenn sie aber das zweite Feld verlässt, provoziert sie damit einen Gelegenheitsangriff durch den Oger (der 3m Reichweite hat). Sie könnte ihre Bewegung daher auf einen 1,50 m-Schritt beschränken, was eine Freie Aktion darstellt und keinen Gelegenheitsangriff provoziert.

Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen: Der Schwierigkeitsgrad eines Rettungswurf hängt vom Angriff ab.

Automatische Fehlschläge und Erfolge: Eine natürliche 1 (der W20 zeigt eine 1) bei einem Rettungswurf ist immer ein Patzer (und kann Gegenstände beschädigen, die der Wirkung ausgesetzt sind; siehe den Abschnitt „Schaden an Gegenständen nach einem Rettungswurf“ auf Seite 217). Eine natürliche 20 (der W20 zeigt eine 20) ist immer ein Erfolg.

Aktionen im Kampf

Sobald du an der Reihe bist, gibt es vom Schwingen eines Schwertes bis hin zum Wirken eines Zaubers eine Vielzahl verschiedener Aktionen, die dein Charakter ausführen kann.

Aktionsarten

Die Art einer Aktion verrät dir prinzipiell, wie lange die Ausführung der Aktion (im Rahmen einer sechs Sekunden dauernden Kampfrunde) dauert und wie Bewegungen behandelt werden. Es gibt sechs Arten von Aktionen: Standard-Aktionen, Bewegungsaktionen, Volle Aktionen, Schnelle Aktionen, Augenblickliche Aktionen und Freie Aktionen.

In einer normalen Runde kannst du entweder eine Standard-Aktion und eine Bewegungsaktion oder eine Volle Aktion ausführen. Außerdem kannst du noch eine Schnelle und eine oder mehrere Freie Aktionen ausführen. Du darfst jederzeit anstelle deiner Standard-Aktion eine weitere Bewegungsaktion ausführen.

In manchen Situationen (wie z.B. einer Überraschungsrunde) können deine Aktionen auf eine einzelne Standard- oder Bewegungsaktion beschränkt sein.

Standard-Aktion: Eine Standard-Aktion ermöglicht dir eine Handlung auszuführen, was meistens einen einzelnen Angriff oder das Wirken eines Zaubers bedeutet. Siehe die Tabelle 8-2 für weitere Standard-Aktionen.

Bewegungsaktion: Eine Bewegungsaktion erlaubt es dir, dich mit maximal einfacher Bewegungsrate zu bewegen oder eine Aktion mit ähnlicher Zeitdauer auszuführen. Siehe auch hier die Tabelle 8-2 für weitere Bewegungsaktionen.

Du darfst anstelle einer Standard-Aktion auch eine Bewegungsaktion ausführen. Wenn du dich in einer Runde über keine echte Distanz fortbewegst (für gewöhnlich, weil du deine Bewegung durch eine oder mehrere zeitentsprechende Aktionen ersetzt hast), darfst du vor, während oder nach deiner Aktion einen 1,50 m-Schritt machen.

Volle Aktion: Eine Volle Aktion verbraucht dein komplettes Zeitguthaben in einer Runde. Die einzige Bewegung, die du in einer Vollen Aktion ausführen darfst, ist ein 1,50 m-Schritt vor, während oder nach deiner Aktion. Auch darfst du freie und Schnelle Aktionen ausführen (siehe unten). Eine Auflistung Voller Aktionen findest du in Tabelle 8-2.

Einige Volle Aktionen verbieten dir die Ausführung eines 1,50 m-Schritts.

Einige Volle Aktionen können auch als Standard-Aktionen ausgeführt werden. Das gilt allerdings nur in Situationen, in denen du auf eine Standard-Aktion während deiner Runde beschränkt bist. Die Beschreibungen der spezifischen

Aktionen führen aus, welche Aktionen diese Option zulassen.

Freie Aktion: Freie Aktionen erfordern nur sehr wenig Zeit und Anstrengung. Du kannst eine oder mehrere Freie Aktionen parallel zu deinen anderen Aktionen ausführen. Die Vernunft setzt allerdings der freien Ausführbarkeit von Aktionen Grenzen, die im Ermessensspielraum des Spielleiters liegen.

Schnelle Aktion: Eine Schnelle Aktion hat nur einen sehr geringen Zeitverbrauch, stellt aber eine größere Anstrengung als eine Freie Aktion dar. Pro Runde kannst du nur eine einzelne Schnelle Aktion ausführen.

Augenblickliche Aktion: Eine Augenblickliche Aktion ist der Schnellen Aktion sehr ähnlich, kann aber zu jeder Zeit ausgeführt werden, auch wenn du selbst gar nicht an der Reihe bist.

Keine Aktion: Manche Handlungen sind so geringfügig, dass sie nicht einmal als Freie Aktionen angesehen werden müssen. Sie verbrauchen bei der Ausführung buchstäblich keine Zeit und werden als einer anderen Handlung inhärenter Teil betrachtet. Das gilt beispielsweise für das Einlegen eines Pfeils, das als Teil des Angriffs mit einem Bogen gesehen wird.

Eingeschränkte Aktivität: In manchen Situationen kann es vorkommen, dass du nicht in der Lage bist, alle dir in der Runde gestatteten Aktionen durchzuführen. In diesen Fällen darfst du nur eine einzelne Standard- oder Bewegungsaktion (und zusätzlich dazu Freie und Schnelle Aktionen) ausführen. Du darfst keine Volle Aktion ausführen, darfst aber mit der Ausführung einer vollen Aktion beginnen, indem du eine Standard-Aktion einsetzt; siehe dazu weiter unten).

Standard-Aktionen

Von Bewegungen abgesehen fallen die meisten typischen Aktionen eines Charakters in den Bereich der Standard-Aktionen.

Angriff

Ein Angriff ist eine Standard-Aktion.

Nahkampfangriffe: Mit einer normalen Nahkampfwaffe kannst du jeden Gegner treffen, der nicht weiter als 1,50 m von dir entfernt ist (Gegner innerhalb von 1,50 m Entfernung werden als neben dir stehend betrachtet). Manche Nahkampfwaffen haben aber auch eine in ihrer Beschreibung angegebene besondere Reichweite. Mit einer typischen Waffe mit Reichweite kannst du Gegner treffen, die 3m von dir entfernt sind, kannst aber direkt neben dir stehende Gegner (also die innerhalb von 1,50 m Entfernung) nicht mehr angreifen.

Waffenlose Angriffe: Jemanden mit Schlägen, Tritten und Kopfstößen anzugreifen, wird mit folgenden Ausnahmen wie ein Nahkampfangriff behandelt:

Gelegenheitsangriffe: Ein waffenloser Angriff provoziert einen Gelegenheitsangriff von dem Charakter, den du angreifst, sofern dieser bewaffnet ist. Der Gelegenheitsangriff wird vor deinem Angriff ausgeführt. Ein waffenloser Angriff provoziert von allen anderen Gegnern wie auch von unbewaffneten Gegnern keinen Gelegenheitsangriff.

Auch kann ein unbewaffneter Charakter selbst keine Gelegenheitsangriffe durchführen (siehe aber „Bewaffnete“ waffenlose Angriffe weiter unten).

„Bewaffnete“ waffenlose Angriffe: Manchmal wird der waffenlose Angriff eines Charakters oder einer Kreatur als bewaffneter Angriff gewertet. Ein Mönch, ein Charakter mit dem Talent Verbesserter Waffenloser Schlag, ein Zauberkundiger, der einen Berührungszauber wirkt, sowie eine Kreatur mit natürlichen physischen Waffen gelten alle als bewaffnet (siehe Natürliche Angriffe).

Beachte, dass diese Regelung sowohl für den Angriff als auch für die Verteidigung gilt (ein solcher Charakter kann also Gelegenheitsangriffe durchführen).

Schaden eines waffenlosen Schlags: Ein waffenloser Schlag eines mittelgroßen Charakters macht 1W3 SP (+ den Stärkemodifikator) Schlagschaden. Der waffenlose Schlag eines kleinen Charakters macht 1W2 SP, der eines großen Charakters 1W4 SP Schlagschaden. Durch waffenlose Schläge erlittener Schlagschaden ist nichttödlich. Waffenlose Schläge werden als leichte Waffen gewertet, wenn es um die Berechnung möglicher Mali beim Kampf mit zwei Waffen o.ä. geht.

Tödlicher Schaden mit einem waffenlosen Angriff: Bevor du deinen Angriffswurf machst, kannst du festlegen, dass dein waffenloser Schlag tödlichen Schaden verursachen soll. Du musst in diesem Fall aber einen Malus von –4 zu deinem Angriffswurf addieren. Hast du das Talent Verbesserter Waffenloser Angriff, kannst du mit einem waffenlosen Schlag tödlichen Schaden verursachen, ohne diesen Malus in Kauf nehmen zu müssen.

Fernkampfangriffe: Mit einer Fernkampfwaffe kannst du auf jedes Ziel schießen, das sich innerhalb deiner Maximalreichweite befindet und zu dem du eine freie Sichtlinie hast. Die Maximalreichweite einer Wurfwaffe entspricht der fünffachen Grundreichweite, bei einer Projektilwaffe entspricht sie der zehnfachen Grundreichweite. Manche Fernkampfwaffen haben aber geringere Maximalreichweiten, was in diesem Fall in ihrer Beschreibung genauer beschrieben wird.

Natürliche Angriffe: Angriffe, die mit natürlichen Waffen durchgeführt werden wie z.B. Klauenangriffe oder Bisse, gelten als Nahkampfangriffe, die du gegen jeden Gegner innerhalb deiner Reichweite (meistens 1,50m) ausführen kannst. Diese Angriffe nutzen deinen vollen Angriffsbonus und verursachen in Abhängigkeit von ihrem Typ eine gewisse Schadensmenge (dazu wird wie bei normalen Angriffen der Stärkebonus hinzuaddiert). Du erhältst durch einen hohen Grund-Angriffsbonus keine weiteren natürlichen Angriffe. Stattdessen erhältst du weitere Angriffswürfe für mehrere Glieder oder Körperteile, mit denen du den Angriff ausführen kannst (siehe dazu die Beschreibung des Volks oder der Fähigkeit, die die Angriffe gewährt). Wenn du nur einen natürlichen Angriff besitzt (z.B. Biss, zwei Klauenangriffe werden diesbezüglich nicht als ein Angriff gewertet), addierst du auf alle durch diesen Angriff verursachten Schadenswürfe deinen anderthalbfachen Stärkebonus.

Manche natürlichen Angriffe sind als sekundäre natürliche Angriffe gekennzeichnet, z.B. Angriffe, die mit dem Schwanz oder den Flügeln ausgeführt werden. Sekundäre natürliche Angriffe führst du mit deinem Grund-Angriffsbonus –5 aus. Der Schaden dieser Angriffe hängt von ihrem Typ ab. Du addierst aber in jedem Fall nur den halben Schadensbonus auf die Schadenswürfe.

Du kannst natürliche Angriffe mit unbewaffneten und Nahkampfangriffen kombinieren, solange du für jeden einzelnen Angriff ein anderes Körperteil benutzt. Du darfst zum Beispiel keinen Klauenangriff und gleichzeitig mit derselben Hand einen Angriff mit einem Langschwert ausführen. Wenn du auf diese Weise zusätzliche Angriffe ausführst, werden alle natürlichen Angriffe als sekundäre natürliche Angriffe gewertet; sie werden also mit dem Grund-Angriffsbonus - 5 ausgeführt und du darfst nur deinen

Tabelle 8.2: Aktionen im Kampf

Standard-Aktion	Gelegenheitsangriff[1]
Aktiven Zauber mittels Konzentration aufrechterhalten	Nein
Aktivierung eines magischen Gegenstandes (außer Tränken und Ölen)	Nein
Angriff (Fernkampf)	Ja
Angriff (Nahkampf)	Nein
Angriff (Waffenlos)	Ja
Außergewöhnliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Energie fokussieren	Nein
Fackel mit einem Zündholz entzünden	Ja
Fertigkeit einsetzen, die eine Aktion erfordert	Meistens
Finte	Nein
Jemand anderem helfen	Vielleicht[2]
Schriftrolle lesen	Ja
Sich vorbereiten (um eine Standard-Aktion auszulösen)	Nein
Sterbenden Freund stabilisieren (siehe die Fertigkeit Heilkunde)	Ja
Trank zu sich nehmen oder ein Öl benutzen	Ja
Übernatürliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Umklammerung entkommen	Nein
Verborgene Waffe ziehen (siehe Fingerfertigkeit)	Nein
Volle Verteidigung	Nein
Zauber beenden	Nein
Zauber wirken (Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion)	Ja
Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen	Ja
Zauberresistenz senken	Nein

Bewegungsaktion	Gelegenheitsangriff[1]
Aktiven Zauber lenken	Nein
Auf ein Pferd steigen oder absteigen	Nein
Aufstehen	Ja
Bewegung	Ja
Gegenstand aufheben	Ja
Hand- oder leichte Armbrust laden	Ja
Schild bereitmachen oder lösen[3]	Nein
Schweres Objekt bewegen	Ja
Tür öffnen oder schließen	Nein
Verängstigtes Reittier kontrollieren	Ja
Verstauten Gegenstand herausholen	Ja
Waffe verstauen	Ja
Waffe ziehen[3]	Nein

Volle Aktion	Gelegenheitsangriff[1]
Berührungszauber auf bis zu 6 Verbündete anwenden	Ja
Coup de Grace	Ja
Fackel entzünden	Ja
Fertigkeit mit der Dauer 1 Runde anwenden	meistens
Flammen ersticken	Nein
Rennen	Ja
Rückzug[4]	Nein
Schwere oder Repetierarmbrust laden	Ja
Sich aus einem Netz befreien	Ja
Sturmangriff[4]	Nein
Voller Angriff	Nein
Waffe in einem beriemten Panzerhandschuh befestigen oder heraus lösen	Ja
Wurf einer Waffe mit Flächenwirkung vorbereiten	Ja

Freie Aktion	Gelegenheitsangriff[1]
Aufhören, sich auf einen Zauber zu konzentrieren	Nein
Gegenstand fallen lassen	Nein
Sich zu Boden fallen lassen	Nein
Sprechen	Nein
Zauberkomponenten vorbereiten, um einen Zauber zu wirken[5]	Nein

Schnelle Aktion	Gelegenheitsangriff[1]
Einen schnellen Zauber wirken	Nein

Augenblickliche Aktion	Gelegenheitsangriff[1]
Zauber *Federfall* wirken	Nein

Keine Aktion	Gelegenheitsangriff[1]
Abwarten	Nein
1,50 m-Schritt	Nein

Unterschiedliche Aktionsarten	Gelegenheitsangriff[1]
Kampfmanöver ausführen[6]	Ja
Talent einsetzen[7]	verschieden

1 Ungeachtet der Aktion provozierst du einen Gelegenheitsangriff, wenn du dich von einem bedrohten Feld entfernst. Diese Spalte deutet an, ob die Aktion selbst, nicht die damit möglicherweise verbundene Bewegung, einen Gelegenheitsangriff provoziert.

2 Wenn du jemandem bei einer Aktion hilfst, die normalerweise einen Gelegenheitsangriff provozieren würde, dann provoziert auch die unterstützende Handlung selbst einen Gelegenheitsangriff.

3 Ist dein Grund-Angriffsbonus +1 oder höher, kannst du jeweils eine dieser Aktionen mit einer regulären Bewegung kombinieren. Hast du das Talent Kampf mit Zwei Waffen, kannst du zwei Einhand- oder leichte Waffen in derselben Zeit ziehen, die du normalerweise bräuchtest, um eine Waffe zu ziehen.

4 Kann als Standard-Aktion eingesetzt werden, wenn du auf eine einzelne Handlung in der Runde beschränkt bist

5 Solange die Komponente nicht ein extrem großer oder unhandlicher Gegenstand ist.

6 Manche Kampfmanöver ersetzen einen Nahkampfangriff, nicht eine Aktion. Als Nahkampfangriffe können sie während eines Angriffs oder Sturmangriffs einmal, einmal oder mehrmals innerhalb eines Vollen Angriffs, oder sogar als Gelegenheitsangriff eingesetzt werden.

7 Die Beschreibung eines Talents legt seine Wirkung fest.

halben Stärkebonus auf deine Schadenswürfe addieren. Talente wie Kampf mit zwei Waffen oder Mehrfachangriff (siehe das *Pathfinder Monsterhandbuch*) können diese Abzüge reduzieren.

Mehrfachangriffe: Ein Charakter, der mehr als einen Angriff pro Runde machen kann, muss einen Vollen Angriff (siehe unter Volle Aktionen) durchführen, wenn er dieses tun will.

In den Nahkampf schießen oder werfen: Wenn du mit einer Fernkampfwaffe auf ein Ziel schießt oder wirfst, das mit einem verbündeten Charakter in den Nahkampf verwickelt ist, erhältst du einen Malus von –4 auf deinen Angriffswurf. Zwei Charaktere sind dann in den Nahkampf verwickelt, wenn sie Feinde sind und jeder den anderen bedroht (ein bewusstloser oder anderweitig unbeweglicher Gegner gilt nicht als in den Nahkampf verwickelt, wenn er nicht tatsächlich angegriffen wird).

Wenn dein Ziel (oder bei einem großen Ziel der Teil, auf den du zielst) mindestens 3m vom nächsten befreundeten Charakter entfernt steht, kannst du den Malus von –4 selbst dann vermeiden, wenn die Kreatur, auf die du zielst, in den Nahkampf mit einem verbündeten Charakter verwickelt ist.

Ist dein Ziel um zwei Größenkategorien größer als der Verbündete, mit dem es kämpft, wird der Malus auf –2 reduziert. Bei Kreaturen, die drei Größenkategorien größer als der verbündete Charakter sind, fällt er ganz weg.

Präzisionsschuss: Mit dem Talent Präzisionsschuss kannst du den Malus ebenfalls vermeiden.

Defensiv kämpfen als Standard-Aktion: Du kannst dich dazu entscheiden defensiv zu kämpfen. In diesem Fall erhältst du einen Malus von –4 auf alle Angriffe in deiner Runde und gewinnst bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Ausweichbonus +2 auf deine RK.

Kritische Treffer: Wenn du mit einem Angriffswurf eine natürliche 20 erzielst (der W20 zeigt eine 20) triffst du ungeachtet der Höhe des gegnerischen RK und erzielst eine Bedrohung.

Der Treffer könnte ein Kritischer Treffer sein. Um die Bedrohung zu bestätigen, also um herauszufinden, ob es ein Kritischer Treffer ist, würfelst du erneut einen Angriffswurf mit denselben Modifikationen wie beim ursprünglichen Angriffswurf. Solltest du wieder treffen (hierbei muss nicht wieder eine natürliche 20 erzielt werden, es reicht ein einfacher Treffer), dann erzielst du einen Kritischen Treffer. Wenn dein zweiter Wurf misslingt, ist dein Angriff einfach ein ganz normaler Treffer.

Ein kritischer Treffer bedeutet, dass du den Schaden mehr als ein Mal auswürfelst (inkl. aller Boni) und die Würfe zusammenaddierst. Solange es nicht anderweitig beschrieben wird, stellst du mit einer natürlich gewürfelten 20 eine Bedrohung auf. Der Schadensmultiplikator beträgt meistens x2.

Ausnahme: Präzisionsschaden (wie der durch den hinterhältigen Angriff des Schurken verursachte Schaden) sowie der durch spezielle Waffeneigenschaften (z.B. *Aufflammen*) verursachte Schaden wird bei einem kritischen Treffer nicht vervielfacht.

Vergrößerter Bedrohungsbereich: Manchmal ist dein Bedrohungsbereich größer als 20. Das bedeutet, dass du auch mit einem niedrigeren Wurfergebnis eine Bedrohung aufstellst. In solchen Fällen ist ein Wurfergebnis kleiner als 20 kein automatischer Treffer und jeder Angriffswurf, der nicht in einem Treffer resultieren würde, stellt entsprechend auch keine Bedrohung dar.

Erhöhter kritischer Multiplikator: Manche Waffen verursachen bei einem kritischen Treffer mehr als den doppelten Schaden (siehe dazu Kapitel 6).

Zauber und kritische Treffer: Jeder Zauber, der einen Angriffswurf erforderlich macht, kann einen kritischen Treffer erzielen. Ein Zauberangriff, der keinen Angriffswurf erforderlich macht, kann keinen kritischen Treffer erzielen. Wenn ein Zauber Attributsschaden oder -Verlust verursacht (siehe dazu Anhang 1), wird der Schaden bzw. die entzogene Menge bei einem kritischen Treffer verdoppelt.

Magische Gegenstände aktivieren

Viele magische Gegenstände müssen nicht aktiviert werden. Bestimmte magische Gegenstände allerdings müssen aktiviert werden, worunter insbesondere Tränke, Schriftrollen, Zauberstäbe, Zepter und Zauberstecken fallen. Einen magischen Gegenstand zu aktivieren, ist eine Standard-Aktion (sofern die Beschreibung des Gegenstandes keine andere Aussage macht).

Zauber wirkende Gegenstände: Einen Zauber wirkenden Gegenstand (siehe Seite 458) zu aktivieren, entspricht dem Wirken eines Zaubers. Du musst dich konzentrieren und provozierst Gelegenheitsangriffe. Wird deine Konzentration unterbrochen, verlierst du den Zauber. Außerdem kannst du versuchen, den Gegenstand aus der Defensive heraus zu aktivieren, wie du auch mit einem Zauber defensiv zaubern kannst.

Zauber auslösende Gegenstände, durch Befehlsworte oder durch Benutzung aktivierte Gegenstände: Einen Gegenstand aus einer dieser Kategorien zu aktivieren, erfordert keine Konzentration und provoziert daher auch keine Gelegenheitsangriffe.

Einen Zauber wirken

Die meisten Zauber können mit einer Standard-Aktion gewirkt werden. Du kannst den Zauber sowohl vor als auch nach einer Bewegungsaktion wirken.

Anmerkung: Du behältst beim Zaubern deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Zauberkomponenten: Um einen Zauber mit einer verbalen (V) Zauberkomponente zu wirken, muss dein Charakter mit fester Stimme sprechen. Bist du geknebelt oder im Bereich des Zaubers *Stille*, kannst du einen solchen Zauber nicht wirken. Ein taub gewordener Zauberwirker hat eine Fehlschlagchance von 20 %, jeden Zauber mit einer verbalen Komponente effektlos zu verlieren.

Um einen Zauber mit Gesten als Komponente (G) zu wirken, musst du mit zumindest einer Hand unbehindert Gesten ausführen können. Einen Zauber dieser Art kannst du nicht zaubern, wenn du festgebunden oder in einen Ringkampf verwickelt bist, wenn du beide Hände voll hast oder mit ihnen eine andere Tätigkeit ausführst.

Um einen Zauber mit einer materiellen Komponente (M), einem Fokus (F) oder einem Göttlichen Fokus (GF) zu wirken, benötigst du die entsprechenden in der Zauberbeschreibung genannten Materialien. Sofern diese Materialien nicht kompliziert zu handhaben sind, ist es eine Freie Aktion, sie vorzubereiten. Bei Materialien, deren Komponenten und Foki nicht mit Preis aufgeführt werden, darfst du davon ausgehen, dass sie sich in deinem Besitz befinden, wenn du ein Täschchen für Materialkomponenten besitzt.

Konzentration: Um einen Zauber zu wirken, musst du dich konzentrieren. Wenn du dich nicht zu konzentrieren in der Lage bist, kannst du auch keinen Zauber wirken. Wenn du

zu zaubern beginnst, und etwas deine Konzentration stört, musst du einen erfolgreichen Konzentrationswurf ablegen, um den Zauber nicht zu verlieren. Der SG des Wurfes hängt davon ab, wodurch deine Konzentration gestört wird (siehe dazu Kapitel 9). Misslingt dein Wurf, verpufft der Zauber ohne Wirkung. Bereitest du deine Zauber vor, verlierst du den vorbereiteten Zauber. Zauberst du spontan, wird er von deiner täglichen Zauberanzahl abgezogen, obwohl du ihn gar nicht erfolgreich gewirkt hast.

Konzentration, um einen Zauber aufrechtzuerhalten: Manche Zauber erfordern kontinuierliche Konzentration, um weiterhin ihre Wirkung zu entfalten. Sich zu konzentrieren, um einen Zauber aufrechtzuerhalten, ist eine Standard-Aktion, die keinen Gelegenheitsangriff provoziert. Alles, was deine Konzentration stören könnte, wenn du einen Zauber wirkst, kann dich auch davon abhalten, dich darauf zu konzentrieren, einen Zauber aufrechtzuerhalten. Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, endet der Zauber.

Zeitaufwand: Die meisten Zauber haben einen Zeitaufwand von einer Standard-Aktion. Die Wirkung aller auf diese Art und Weise gewirkten Zauber tritt unmittelbar ein.

Gelegenheitsangriffe: Generell provozierst du beim Zaubern Gelegenheitsangriffe von Gegnern, die dich bedrohen. Wenn du durch einen Gelegenheitsangriff Schaden erleidest, musst du einen Konzentrationswurf (SG 10 + erlittener Schaden + Grad des Zaubers) bestehen; gelingt dies nicht, verlierst du den Zauber. Zauber, deren Zeitaufwand nur eine Freie Aktion betragen, provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

Defensives Zaubern: Einen Zauber defensiv zu wirken, provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Um den Zauber erfolgreich zu wirken, musst du allerdings einen Konzentrationswurf (SG 15 + zweifacher Grad des Zaubers) bestehen. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass du den Zauber verlierst.

Berührungszauber im Kampf: Viele Zauber haben die Reichweite „Berührung“. Um einen solchen Zauber anwenden zu können, wirkst du ihn zunächst, um dann das Ziel zu berühren. Du kannst in der selben Runde, in der du den Zauber wirkst, mit einer Freien Aktion auch das Ziel berühren (oder zu berühren versuchen). Du kannst dich vor dem Wirken des Zaubers bewegen, nachdem du das Ziel berührt hast oder auch zwischen diesen beiden Aktionen. Dich selbst oder einen Freund kannst du automatisch berühren, aber um einen Gegner zu berühren, musst du einen Angriffswurf ausführen.

Berührungsangriffe: Einen Gegner mit einem Berührungszauber anzugreifen, gilt als bewaffneter Angriff und provoziert daher keine Gelegenheitsangriffe. Das Wirken des Zaubers selbst provoziert allerdings einen solchen Gelegenheitsangriff. Es gibt zwei Arten von Berührungsangriffen: Berührungsangriffe im Nah- oder Fernkampf. Mit beiden Arten von Angriffen kannst du einen kritischen Treffer erzielen, sofern der Zauber Schaden verursacht. Bei einem Berührungsangriff werden weder Rüstungsbonus

noch Schildbonus oder natürlicher Rüstungsbonus auf die RK deines Gegners angerechnet. Größenmodifikator, Geschicklichkeitsmodifikator und Ablenkungsbonus werden aber (sofern vorhanden) wie gewohnt mit eingerechnet.

Den Zauber aufrechterhalten: Wenn du den Zauber nicht in derselben Runde auslöst, in der du ihn wirkst, kannst du mit dem Auslösen des Zaubers beliebig lange warten (den Zauber aufrechterhalten). Du kannst in jeder folgenden Runde weitere Berührungsangriffe machen. Wenn du etwas oder jemanden berührst, während du einen Zauber aufrechterhältst, löst das den Zauber aus, selbst wenn die Berührung unabsichtlich geschah. Wirkst du einen anderen Zauber, verlierst du den Berührungszauber. Du kannst als Standard-Aktion einen Freund oder als Volle Aktion bis zu sechs Freunde berühren. Außerdem kannst du, während du einen Zauber hältst, auch einen normalen unbewaffneten Angriff (oder einen Angriff mit einer natürlichen Waffe) ausführen. In diesem Fall giltst du als unbewaffnet, dein Angriff provoziert also mögliche Gelegenheitsangriffe. Sollte dein unbewaffneter Angriff oder deine natürliche Waffe keine Gelegenheitsangriffe provozieren, gilt das auch für diesen Angriff. Bei einem Treffer verursachst du den Schaden für deinen unbewaffneten Angriff oder deine natürliche Waffe und löst den Zauber aus. Misslingt dein Angriff, hältst du die Ladung weiterhin aufrecht.

Berührungszauber auf Entfernung im Kampf: Manche Zauber erlauben es dir, als Teil des Zaubers einen Berührungsangriff auf Entfernung auszuführen. Als Teil des Zaubers benötigen diese Angriffe keine eigene Aktion. Berührungsangriffe auf Entfernung provozieren einen Gelegenheitsangriff, was auch dann gilt, wenn der Zauber, der den Angriff ausgelöst hat, defensiv gezaubert wurde. Falls es nicht explizit angegeben ist, können Berührungsangriffe auf Entfernung nicht bis in eine spätere Runde gehalten werden.

Zauber beenden: Einen Zauber zu beenden, ist eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Volle Aktion beginnen/beenden

Die Standard-Aktion „Volle Aktion beginnen" lässt dich eine der sonstigen Vollen Aktionen beginnen, die du dann in der nächsten Runde mit einer weiteren Standard-Aktion beenden kannst. Diese Aktion darf aber kein Voller oder Sturmangriff sein, und auch die Aktionen Rennen oder Zurückziehen fallen nicht unter diese Regel.

Volle Verteidigung

Du kannst dich mit einer Standard-Aktion verteidigen. Dabei erhältst du eine Runde lang einen Ausweichbonus von +4 auf deine RK. Diese verbessert sich sofort bei Beginn dieser Aktion. Du darfst Volle Verteidigung allerdings weder mit defensivem Kämpfen oder dem Talent Defensive Kampfweise kombinieren. Aus einer Vollen Verteidigung heraus kannst du keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Besondere Fähigkeiten einsetzen

Die Anwendung einer besonderen Fähigkeit ist üblicherweise eine Standard-Aktion. Die auszuführende Fähigkeit selbst kann aber auch als Volle Aktion oder als gar keine Aktion beschrieben sein.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Wie auch das Wirken eines Zauberspruchs setzt die Anwendung einer zauberähnlichen Fähigkeit Konzentration voraus und provoziert Gelegenheitsangriffe. Zauberähnliche Fähigkeiten können unterbrochen werden. Wird deine Konzentration unterbrochen, misslingt der Versuch die Fähigkeit anzuwenden, der Versuch wird aber als Anwendung gewertet. Der Zeitaufwand einer zauberähnlichen Fähigkeit ist eine Standard-Aktion, sofern die Beschreibung der Fähigkeit keine anders lautende Aussage macht.

Defensiver Einsatz einer zauberähnlichen Fähigkeit: Du kannst zauberähnliche Fähigkeiten genau wie einen Zauber defensiv zu wirken versuchen. Wenn der Konzentrationswurf (SG 15 + zweifacher Grad des Zaubers) misslingt, kannst du diese Fertigkeit nicht einsetzen, der Versuch wird allerdings so gewertet, als ob du sie eingesetzt hättest.

Übernatürliche Fähigkeiten: Eine übernatürliche Fähigkeit anzuwenden ist im Normalfall eine Standard-Aktion (sofern es in der Beschreibung der Fähigkeit nicht anders vermerkt ist). Sie kann nicht unterbrochen werden, erfordert keine Konzentration und provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Außergewöhnliche Fähigkeiten: Eine außergewöhnliche Fähigkeit anzuwenden ist üblicherweise keine Aktion, da die meisten außergewöhnlichen Fähigkeiten als Reaktion auf ein anderes Ereignis automatisch ausgelöst werden. Die außergewöhnlichen Fähigkeiten, die Aktionen beinhalten, gelten im Normalfall als Standard-Aktionen, die weder unterbrochen werden können, noch Konzentration erfordern oder Gelegenheitsangriffe provozieren.

Bewegungsaktionen

Mit Ausnahme von bestimmten Fertigkeiten, die auf Bewegung bezogen sind, erfordern die meisten Bewegungsaktionen keinen Wurf.

Bewegen

Die einfachste Bewegungsaktion ist es, deinen Charakter entsprechend seiner Bewegungsrate zu bewegen. Wenn du während deines Zuges diese Bewegungsaktion durchführst, kannst du keinen 1,50 m-Schritt machen.

In diese Kategorie fallen auch viele ungewöhnlichere Arten von Bewegung, z.B. Klettern und Schwimmen (jeweils maximal ein Viertel der erlaubten Bewegungsrate).

Beschleunigtes Klettern: Nimmst du einen Malus von –5 auf deinen Wurf für Klettern in Kauf, darfst du dich die Hälfte deiner Bewegungsrate kletternd fortbewegen.

Kriechen: Du darfst 1,50 m weit als Bewegungsaktion kriechen. Durch dein Kriechen provozierst du von jedem Gegner, der dich während des Kriechens bedroht, einen Gelegenheitsangriff. Ein kriechender Charakter gilt als am Boden liegend und muss daher eine Bewegungsaktion ausführen um aufzustehen, was einen Gelegenheitsangriff provoziert.

Aktiven Zauber lenken

Manche Zauber erlauben es dir, auch nach dem Wirken des Zaubers seinen Effekt auf neue Ziele oder Gebiete umzulenken. Einen Zauber zu dirigieren, ist eine Bewegungsaktion, die keine Konzentration erfordert und keine Gelegenheitsangriffe verursacht.

Waffe ziehen oder wegstecken

Mit einer Bewegungsaktion kann man eine Waffe ziehen, um sie im Kampf einzusetzen oder sie wieder wegstecken, um die Hände frei zu haben. Diese Aktion gilt auch für waffenähnliche Objekte wie z.B. Zauberstäbe, sofern diese leicht erreichbar sind. Ist die Waffe oder das waffenähnliche Objekt in einem Rucksack verstaut oder auf andere Art schwer zu erreichen, wird diese Aktion wie das Auspacken eines verstauten Gegenstands behandelt.

Hast du einen Grund-Angriffsbonus von +1 oder höher, kannst du während deiner regulären Bewegung deine Waffe als Freie Aktion ziehen. Besitzt du das Talent „Kampf mit zwei Waffen“, kannst du zwei leichte oder Einhandwaffen in derselben Zeit ziehen, die du normalerweise für das Ziehen nur einer Waffe benötigen würdest.

Die Munition für eine Fernkampfwaffe zu ziehen (z.B. Pfeile, Bolzen, Schleuderkugeln oder Shuriken) ist eine Freie Aktion.

Gegenstand manipulieren

In den meisten Fällen ist das Bewegen oder die Manipulation eines Gegenstands eine Bewegungsaktion.

Darunter fällt auch das Hervorholen oder Wegpacken eines verstauten Gegenstands, das Aufheben eines Gegenstands, das Bewegen eines schweren Objekts und das Öffnen einer Tür. Beispiele für diese Art von Aktion stehen in Tabelle 8-2. Dort wird ebenfalls ersichtlich, ob diese Aktionen einen Gelegenheitsangriff provozieren.

Auf Reittier aufsitzen und wieder absitzen

Auf ein Reittier aufzusteigen oder wieder abzusteigen ist eine Bewegungsaktion.

Schnelles Aufsitzen oder Absteigen: Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Reiten (SG 20) kannst du als Freie Aktion auf- oder absitzen. Misslingt der Wurf, bleibt das Auf- oder Absitzen eine Bewegungsaktion. Du darfst Schnelles Aufsitzen oder Absteigen nur versuchen, wenn du in der aktuellen Runde noch eine Bewegungsaktion zur Verfügung hast.

Schild einsatzbereit machen oder lösen

Es erfordert eine Bewegungsaktion, einen Schild am Arm zu befestigen, um damit den Schildbonus auf die RK anrechnen zu dürfen, oder den Schild zu lösen und fallen zu lassen, damit man die Schildhand für etwas anderes einsetzen kann. Hast du einen Grund-Angriffsbonus von mindestens +1, kannst du einen Schild in Kombination mit einer regulären Bewegung einsatzbereit machen oder wieder lösen.

Einen getragenen (aber nicht am Schildarm befestigten) Schild fallen zu lassen, ist eine Freie Aktion.

Aufstehen

Aus einer liegenden Position aufzustehen ist eine Bewegungsaktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert.

Volle Aktionen

Eine Volle Aktion bedarf zu ihrer Durchführung einer kompletten Runde und kann daher nicht mit einer Standard- oder Bewegungsaktion kombiniert werden. Daher kannst du einen 1,50 m-Schritt machen, wenn sie an sich keine Bewegung einschließt.

Voller Angriff

Wenn du mehr als einen Angriff pro Runde machen darfst, weil dein Grund-Angriffsbonus hoch genug ist (siehe dazu Kapitel 3: Grund-Angriffsbonus), du mit zwei Waffen oder einer Doppelwaffe kämpfst oder es irgendeinen anderen Grund dafür gibt, musst du eine Volle Aktion einsetzen, um alle Angriffe ausführen zu dürfen. Du musst die Ziele deiner Angriffe nicht im Voraus festlegen und darfst zuerst das Ergebnis früherer Angriffe abwarten, bevor du die folgenden Angriffe festlegst.

Die einzige Bewegung, die du während eines Vollen Angriffs ausführen darfst, ist der 1,50 m-Schritt. Du darfst diesen Schritt vor, zwischen oder nach deinen Angriffen ausführen.

Erhältst du mehrere Angriffe, weil dein Grund-Angriffsbonus hoch genug ist, musst du diese Angriffe in der Reihenfolge vom höchsten zum niedrigsten Bonus ausführen. Benutzt du zwei Waffen, kannst du dir aussuchen, mit welcher Waffe du zuerst zuschlagen willst. Benutzt du eine Doppelwaffe, kannst du dir aussuchen, mit welchem Teil der Waffe du zuerst zuschlagen willst.

Zwischen den Aktionen Angriff und Voller Angriff entscheiden: Nach deinem ersten Angriff kannst du dich, je nachdem welches Ergebnis dieser Angriff hatte und falls du in dieser Runde noch keine Bewegungsaktion ausgeführt hast, dazu entscheiden, an Stelle deiner restlichen Angriffe eine Bewegungsaktion auszuführen. Hast du bereits einen 1,50 m-Schritt gemacht, kannst du dich zwar nicht mehr von deiner Position wegbewegen, kannst aber nach wie vor eine andere Art von Bewegungsaktion ausführen.

Defensiv kämpfen als Volle Aktion: Du kannst mit einer Vollen Aktion defensiv kämpfen. In diesem Fall nimmst du einen Malus von –4 auf alle Angriffe in einer Runde in Kauf, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Ausweichbonus von +2 auf deine RK zu erhalten.

Einen Zauber wirken

Einen Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Runde zu wirken, ist eine Volle Aktion. Er tritt unmittelbar vor deinem nächsten Zug nach der Runde in Kraft, in der du begonnen hast, ihn zu wirken. Nachdem der Zauber vollendet ist, kannst du normal handeln.

Ein Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Minute tritt unmittelbar vor deinem Zug in Kraft, und zwar 1 Minute, nachdem du begonnen hast, ihn zu wirken (und in jeder dieser 10 Runden wirkst du ihn als Volle Aktion). Diese Aktionen müssen fortlaufend und ununterbrochen durchgehalten werden, oder der Zauber schlägt automatisch fehl.

Wenn du einen Zauber beginnst, den zu wirken 1 Runde oder länger dauert, musst du mit den Zauberformeln, Gesten und der Konzentration bis direkt vor deinem Zug in der nächsten Runde (mindestens) fortfahren. Wenn du deine Konzentration verlierst, nachdem du den Zauber begonnen hast und bevor er vollendet ist, verlierst du den Zauber.

Du provozierst nur zu Beginn des Zauberns Gelegenheitsangriffe, auch wenn du vielleicht eine weitere Runde mit dem Wirken des Zaubers fortfährst. Während du zauberst, bedrohst du keine Felder um dich herum.

Ansonsten ist diese Aktion identisch mit dem Wirken eines Zaubers, wie er bei den Standard-Aktionen beschrieben wird.

Einen metamagischen Zauber wirken: Hexenmeister und Barden benötigen zum Wirken eines metamagisch verstärkten Zaubers (also einem Zauber, der durch ein metamagisches Talent verbessert wurde) mehr Zeit als für einen normal gewirkten Zauber. Beträgt der Zeitaufwand eines Zaubers normalerweise 1 Standard-Aktion, beträgt der von einem Barden oder Hexenmeister gewirkte gleiche Zauber 1 Volle Aktion (mit Ausnahme von Zaubern, die durch das Talent Schnell zaubern modifiziert wurden und für die der Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion beträgt). Beachte dass dies nicht dasselbe ist wie ein Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Runde. Zauber, für die man eine Volle Aktion aufwenden muss, beginnen in der selben Runde zu wirken, in der du zu zaubern beginnst. Außerdem musst du die dazu notwendigen Zauberformeln, Gesten sowie deine Konzentration nicht bis

zum Beginn deines nächsten Zuges aufrechterhalten. Bei Zaubern mit einem längeren Zeitaufwand nimmt das Wirken einer metamagischen Version davon eine zusätzliche Volle Aktion in Anspruch.

Kleriker und Druiden benötigen mehr Zeit, um spontan eine metamagisch verstärkte Version der Zauber Wunden heilen/verursachen oder Beschwörung (Herbeizauberung) zu wirken. Es dauert eine Volle Aktion, die metamagische Version eines Zaubers mit Zeitaufwand 1 Standard-Aktion zu wirken; auch hier benötigt das Wirken von Zaubern mit einem höheren Zeitaufwand eine zusätzliche Volle Aktion.

Sich 1,50 m weit durch schwieriges Gelände bewegen

In manchen Situationen werden deine Bewegungen möglicherweise so behindert, dass du dich nicht einmal 1,50 m weit (1 Feld) bewegen kannst. In einem solchen Fall darfst du eine Volle Aktion dafür opfern, um dich in jede Richtung, also auch diagonal, 1,50 m weiterbewegen zu dürfen. Auch wenn das nach einem 1,50 m-Schritt klingt, ist es nicht als solcher anzusehen und provoziert daher Gelegenheitsangriffe.

Rennen

Rennen ist im Rahmen einer Vollen Aktion möglich. In diesem Fall darfst du keinen zusätzlichen 1,50 m-Schritt machen. Rennen heißt, dass du dich mit maximal vierfacher Bewegungsrate in einer geraden Linie fortbewegen kannst (dreifacher Bewegungsrate, falls du schwere Rüstung trägst). Falls du nicht das Talent Rennen besitzt, verlierst du den Geschicklichkeitsbonus auf deine RK.

Dein Konstitutionswert bestimmt die Anzahl der Runden, die du dich rennend fortbewegen kannst. In jeder weiteren Runde, in der du rennen möchtest, musst du einen Wurf auf Konstitution (SG 10) bestehen, wobei sich der SG in jeder weiteren Runde um 1 erhöht. Sobald dir dieser Wurf misslingt, hörst du zu rennen auf. Ein Charakter, der seinen Konstitutionswert voll ausgeschöpft hat, muss 1 Minute (10 Runden) lang verschnaufen, bevor er weiter rennen kann. Während dieser Ruheperiode darf er sich nicht schneller als eine Bewegungsaktion pro Runde weiterbewegen.

Auf schwierigem Gelände oder wenn du nicht siehst, wo du hinläufst, kannst du nicht rennen.

Rennen entspricht bei einem Menschen ohne Belastung einer Geschwindigkeit von etwa 20 km/h.

Besondere Fähigkeit einsetzen

Im Normalfall dauert das Einsetzen einer besonderen Fähigkeit eine Standard-Aktion, aber einige können auch eine Volle Aktion dauern, wenn dies in der Beschreibung der Fähigkeit so angegeben ist.

Rückzug

Der Rückzug aus dem Nahkampf dauert eine Volle Runde. Bei einem Rückzug kannst du dich mit doppelter Bewegungsrate fortbewegen. Das Feld, in dem du beginnst, gilt von keinem Gegner, den du sehen kannst, als bedroht. Aus diesem Grund bekommen sichtbare Gegner auch keinen Gelegenheitsangriff gegen dich, wenn du dieses Feld verlässt. Unsichtbare Gegner erhalten allerdings weiterhin einen Gelegenheitsangriff, und wenn du blind bist, kannst du dich nicht aus dem Kampf zurückziehen. In der Runde, in der du dich zurückziehst, darfst du keinen 1,50 m-Schritt machen.

Falls du dich während des Rückzugs aus einem bedrohten Feld bewegst (das Startfeld ausgenommen), erhalten deine Gegner die normalen Gelegenheitsangriffe.

Du kannst dich nur mit Bewegungsarten zurückziehen, für die du eine festgelegte Bewegungsrate besitzt.

Beachte, dass du den Kampf nicht vollständig verlassen musst, auch wenn die Bezeichnung dieser Aktion dies anders zu implizieren scheint.

Eingeschränkter Rückzug: Wenn du in jeder Runde nur eine Standard-Aktion ausführen darfst, kannst du den Rückzug auch als Standard-Aktion ausführen, darfst dich in diesem Fall aber nur mit deiner Bewegungsrate (nicht mit deiner doppelten Bewegungsrate) zurückziehen.

Freie Aktionen

Freie Aktionen nehmen keinerlei Zeit in Anspruch. Allerdings kann die Anzahl der Freien Aktionen in einer Runde begrenzt sein. Freie Aktionen verursachen nur selten einen Gelegenheitsangriff. Einige häufig vorkommende Freie Aktionen werden im Folgenden aufgelistet.

Aufhören, sich auf einen Zauber zu konzentrieren

Du kannst mit einer Freien Aktion aufhören, dich auf einen aktiven Zauber zu konzentrieren.

Gegenstand fallen lassen

Mit einer Freien Aktion kannst du einen Gegenstand in das Feld, in dem du stehst, oder in eines der angrenzenden Felder fallen lassen.

Sich auf den Boden fallen lassen

Mit einer Freien Aktion kannst du dich in deinem Feld zu Boden fallen lassen.

Sprechen

Für gewöhnlich ist Sprechen eine Freie Aktion, die du auch dann durchführen kannst, wenn du nicht an der Reihe bist. Mehr als ein paar Sätze zu sprechen, geht aber generell über eine Freie Aktion hinaus.

Schnelle Aktionen

Eine Schnelle Aktion hat einen sehr geringen Zeitaufwand, stellt aber einen größeren Aufwand als eine Freie Aktion dar. Pro Runde kannst du eine Schnelle Aktion ausführen, ohne damit deine übrigen Handlungsmöglichkeiten einzuschränken. In dieser Hinsicht verhält sich eine Schnelle Aktion also genau wie eine Freie Aktion. Allerdings kannst du unabhängig davon, was du sonst noch tust, pro Runde nur eine Schnelle Aktion ausführen. Die Schnelle Aktion kannst du zu jedem Zeitpunkt ausführen, an dem du auch zu einer Freien Aktion berechtigt wärst. In die Kategorie „Schnelle Aktionen“ fallen normalerweise das Wirken von Zaubern, die Anwendung eines Talents oder die Aktivierung eines magischen Gegenstands.

Einen schnellen Zauber wirken

Du kannst einen schnellen Zauber (siehe dazu das Talent Schnelles Zaubern) oder jeden Zauber, dessen Zeitaufwand einer Freien oder Schnellen Aktion entspricht, mit einer Schnellen Aktion wirken. Pro Runde kann aber nur ein Zauber auf diese Wiese gewirkt werden. So gewirkte Zauber werden nicht auf die Begrenzung von einem Zauber pro Runde angerechnet. Einen Zauber als Schnelle Aktion zu wirken, verursacht keine Gelegenheitsangriffe.

Augenblickliche Aktionen

Wie eine Schnelle Aktion benötigt auch eine Augenblickliche Aktion nur einen sehr geringen Zeitaufwand, stellt aber einen höheren Energieaufwand als eine Freie Aktion dar. Im Gegensatz zu einer Schnellen Aktion kannst du eine Augenblickliche Aktion aber jederzeit ausführen, selbst wenn du gar nicht an der Reihe bist. Den Zauber Federfall zu wirken ist daher eine Augenblickliche Aktion, da dieser Zauber zu jedem Zeitpunkt gewirkt werden kann.

Wenn du eine Augenblickliche Aktion anwendest, wenn du an der Reihe bist, verhält sie sich genau wie eine Schnelle Aktion und wird für diese Runde auch als solche gewertet. Wenn du eine Augenblickliche Aktion einsetzt, wenn du gerade nicht an der Reihe bist, kannst du erst wieder eine Augenblickliche oder Schnelle Aktion einsetzen, nachdem du an der Reihe warst (was den Einsatz einer Augenblicklichen Aktion, bevor du an der Reihe bist, gleichbedeutend mit dem Einsatz einer Schnellen Aktion, sobald du an der Reihe bist, macht). Wenn du auf dem falschen Fuß erwischt bist, kannst du keine Augenblickliche Aktion einsetzen.

Sonstige Aktionen

Die im Folgenden aufgeführten Aktionen haben einen variablen Zeitaufwand oder funktionieren auf andere Weise als die anderen Aktionen.

Einen 1,50 m-Schritt machen

Du kannst in jeder Runde, in der du keine sonstige Bewegung ausführst, einen 1,50 m-Schritt machen. Ein 1,50 m-Schritt provoziert niemals einen Gelegenheitsangriff. Du kannst nur einen 1,50 m-Schritt pro Runde ausführen und du kannst keinen 1,50 m-Schritt durchführen, wenn du dich in derselben Runde bereits bewegt hast.

Du kannst einen 1,50 m-Schritt, vor, zwischen oder nach deinen übrigen Aktionen in dieser Runde machen.

Du kannst einen 1,50 m-Schritt nur dann ausführen, wenn deine Beweglichkeit nicht durch schwieriges Gelände oder durch Dunkelheit beschränkt ist. Jede Kreatur, deren Grundbewegungsrate kleiner als 1,50 m ist, kann keinen 1,50 m-Schritt machen, da für eine so langsame Kreatur selbst eine Distanz von 1,50 m nur mit einer Bewegungsaktion zu überwinden ist.

Du darfst keinen 1,50 m-Schritt machen, wenn du dazu eine Art der Bewegung benutzt, für die du keine festgelegte Bewegungsrate besitzt.

Talent einsetzen

Mit bestimmten Talenten kannst du spezielle Aktionen im Kampf durchführen. Andere Talente lösen selbst keine Aktion aus, geben dir aber einen Bonus, wenn du etwas versuchst, wozu du bereits die Fähigkeit besitzt. Andere Talente sind gar nicht für den Einsatz im Kampf gedacht. In diesen Fällen verrät dir die Beschreibung der Talente, was du über sie wissen musst.

Fertigkeit einsetzen

Die meisten Anwendungen einer Fertigkeit erfordern eine Standard-Aktion; andere können Bewegungsaktionen, Volle Aktionen, Freie Aktionen oder etwas ganz anderes erfordern. Die Einzelbeschreibung der Fertigkeiten in Kapitel 4 verrät dir, welche Arten von Aktionen benötigt werden, um eine Fertigkeit anzuwenden.

VERLETZUNG UND TOD

Deine Trefferpunkte sind ein Maß dafür, wie schwierig es ist, dich zu töten. Egal, wie viele Trefferpunkte du auch verlierst, wird dein Charakter durch den Verlust in keiner Weise behindert, bis deine Trefferpunkte auf oder unter 0 fallen.

Verlust von Trefferpunkten

Die häufigste Art, auf die dein Charakter verletzt wird, ist tödlichen Schaden zu erleiden und dadurch Trefferpunkte zu verlieren.

Was Trefferpunkte darstellen: Innerhalb der Spielwelt bedeuten Trefferpunkte zwei Dinge: Zum einen die Fähigkeit, körperliche Verwundungen einzustecken und dennoch weiterkämpfen zu können, sowie die Fähigkeit, einen schweren Treffer in einen harmlosen abzuschwächen.

Wirkung von Schadenspunkten: Schaden hat solange keine Auswirkungen, bis die Anzahl deiner Trefferpunkte auf 0 oder darunter sinken. Bei 0 Trefferpunkten bist du kampfunfähig.

Wenn deine Trefferpunkte in den negativen Bereich fallen, aber deinen negativen Konstitutionswert noch nicht erreicht oder unterschritten haben, wirst du bewusstlos und giltst als sterbend.

Sobald deine Trefferpunkte deinen negativen Konstitutionswert erreichen, bist du tot.

Massiver Schaden (Optionale Regel): Verursacht ein Angriff auf dich jemals einen Schaden in mindestens der Höhe der Hälfte deines Trefferpunktmaximums (mindestens aber 50 Trefferpunkte), ohne dich damit direkt zu töten, musst du einen Rettungswurf auf Zähigkeit (SG 15) ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, stirbst du unabhängig von deinen aktuellen Trefferpunkten. Wird dieselbe oder eine höhere Schadensmenge durch mehrere Angriffe verursacht, von denen kein separater Angriff dir mehr als die Hälfte deines Trefferpunktmaximums (mindestens 50 TP) zufügte, gilt die Regel für massiven Schaden nicht.

Kampfunfähig (0 Trefferpunkte)

Wenn deine aktuellen Trefferpunkte auf genau 0 sinken, bist du kampfunfähig.

Du giltst als wankend und darfst pro Runde nur eine einzelne Bewegungs- oder Standard-Aktion ausführen (nicht beides in einer Runde, ebenso wenig kannst du eine Volle Aktion ausführen). Du kannst Bewegungsaktionen ausführen, ohne dich weiter zu verletzen, wenn du aber eine Standard-Aktion (oder eine andere anstrengende Handlung) ausführst, erleidest du nach dem Ende deiner Handlung einen Schadenspunkt. Sofern deine Aktion die Anzahl deiner Trefferpunkte nicht erhöhte, hast du nun –1 Trefferpunkte und liegst im Sterben.

Jede Form der Heilung, die deine Trefferpunkte wieder auf mehr als 0 erhöht, macht dich wieder voll funktionsfähig, als wären sie nie auf 0 oder weniger Trefferpunkt gesunken.

Du kannst auch kampfunfähig werden, wenn du dich vom Sterben erholst. In diesem Fall ist es ein Schritt auf dem Weg der Besserung, was bedeutet, dass du auch weniger als 0 Trefferpunkte haben darfst (siehe Stabile Charaktere und Erholung).

Sterbend (negative Trefferpunkte)

Wenn deine Trefferpunkte in den negativen Bereich fallen, aber deinen negativen Konstitutionswert noch nicht erreicht oder unterschritten haben, giltst du als sterbend.

Ein sterbender Charakter wird auf der Stelle bewusstlos und kann daher keine Handlungen mehr ausführen.

In jeder Runde verliert ein im Sterben liegender Charakter 1 Trefferpunkt, und zwar so lange, bis er stirbt oder sich stabilisiert.

Tot

Wenn die Anzahl der Trefferpunkte deines Charakters auf seinen negativen Konstitutionswert oder niedriger sinken, oder wenn er durch massiven Schaden stirbt, ist er tot. Ein Charakter kann auch durch Attributsschaden oder durch den Verlust von Attributspunkten sterben, der seine Konstitution auf 0 reduziert (siehe Anhang 1).

Bestimmte mächtige Zauber, z.B. *Tote erwecken* oder *Auferstehung*, können einen toten Charakter zu neuem Leben erwecken. Siehe dazu auch Kapitel 9.

Stabile Charaktere und Erholung

Nachdem die Trefferpunkte des Charakters in den negativen Bereich gefallen sind (er aber noch nicht tot ist), muss er in der nächsten und jeder weiteren Runde, wenn er an der Reihe ist, einen Wurf auf Konstitution (SG 10) bestehen, um sich zu stabilisieren. Auf diese Würfe erleidet der Charakter einen Malus in Höhe seiner aktuellen negativen Trefferpunkte. Ein stabiler Charakter muss diesen Wurf nicht ausführen. Eine natürliche 20 gilt bei einem solchen Wurf als automatischer Erfolg. Misslingt der Wurf, verliert der Charakter einen Trefferpunkt. Bewusstlose oder sterbende Charaktere können keine spezielle Aktion ausführen, um den Initiativewert zu verändern, bei dem diese Aktion ausgeführt wird.

Charakteren, die fortlaufenden Schaden (z.B. durch *Säurepfeil* oder durch Blutung verursachten Schaden) erleiden, misslingen automatisch alle Konstitutionswürfe, um sich zu stabilisieren. Sie verlieren in jeder Runde zusätzlich zum fortlaufenden Schaden einen Trefferpunkt.

Du kannst mit einem Fertigkeitswurf auf Heilkunde (SG 15) verhindern, dass ein im Sterben liegender Charakter weitere Trefferpunkte verliert, und ihn stabilisieren.

Jede Form der Heilung, die wenigstens einen Schadenspunkt des im Sterben liegenden Charakters heilt, stoppt den Verlust weiterer Trefferpunkte und stabilisiert den Charakter augenblicklich.

Steigert Heilung die Trefferpunkte des im Sterben liegenden Charakters auf 0, kommt dieser wieder zu Bewusstsein und ist nur noch kampfunfähig. Steigert Heilung seine Trefferpunkte auf mehr als 0, wird er wieder voll funktionsfähig, als wären seine Trefferpunkte nie auf 0 oder tiefer gesunken. Zauberwirker behalten ihre Zauberfähigkeiten, die sie hatten, bevor ihre Trefferpunkte unter 0 gesunken waren.

Ein stabiler Charakter, der von einem Heiler gepflegt oder mit Magie geheilt wurde, erlangt schließlich sein Bewusstsein zurück und gewinnt auf natürliche Weise seine Trefferpunkte zurück. Gibt es allerdings niemanden, der den Charakter pflegt, ist sein Leben nach wie vor in Gefahr.

Erholung mit Hilfe: Eine Stunde, nachdem sich ein versorgter sterbender Charakter stabilisiert hat, muss er einen Konstitutionswurf ablegen (SG 10), um sein Bewusstsein zurückzuerlangen. Auf diese Würfe erleidet der Charakter

einen Malus in Höhe seiner aktuellen (zur Zeit negativen) Trefferpunkte. Charaktere mit negativen Trefferpunkten, die bei Bewusstsein sind, gelten als kampfunfähig (siehe Seite 189). Wenn der Charakter bewusstlos bleibt, hat er in jeder folgenden Stunde dieselbe Chance, wieder zu Bewusstsein zu kommen. Eine natürliche 20 gilt bei einem solchen Wurf als automatischer Erfolg. Selbst wenn der Charakter bewusstlos bleibt, gewinnt er seine Trefferpunkte auf natürliche Weise zurück. Sobald die Anzahl seiner Trefferpunkte über 0 steigt, gewinnt er sein Bewusstsein automatisch zurück..

Erholung ohne Hilfe: Ein schwer verwundeter Charakter stirbt für gewöhnlich, wenn er sich selbst überlassen bleibt. Er hat allerdings eine kleine Chance, sich wieder von selbst zu erholen. Behandle einen solchen Charakter genau wie einen Charakter, der sich mit Hilfe zu erholen versucht. In diesem Fall allerdings resultiert jeder misslungene Konstitutionswurf, mit dem der Charakter sein Bewusstsein wiedererlangen will, im Verlust eines Trefferpunkts. Charaktere gewinnen ohne Hilfe ihre Trefferpunkte nicht auf natürliche Weise zurück.. Sobald ein Charakter das Bewusstsein wiedererlangt hat, darf er einmal am Tag, nachdem er 8 Stunden ausgeruht hat, einen Wurf auf Konstitution (SG 10) ablegen, um auf diese Weise damit zu beginnen, seine Trefferpunkte auf natürliche Weise zurückzugewinnen. Auf diesen Wurf erhält der Charakter einen Malus in Höhe seiner maximalen negativen Trefferpunkte. Misslingt der Wurf, verliert der Charakter einen Trefferpunkt, bleibt aber bei Bewusstsein. Sobald einem Charakter dieser Wurf gelingt, heilt er sich auf natürliche Weise weiter und ist nicht mehr in Gefahr, Trefferpunkte zu verlieren.

Heilung

Nachdem du Schaden erlitten hast, kannst du durch natürliche oder durch magische Heilung deine Trefferpunkte zurückgewinnen. In jedem Fall allerdings kannst du keine Trefferpunkte über deine maximale Trefferpunktanzahl hinaus wiedererlangen.

Natürliche Heilung: Wenn du eine ganze Nacht rastest (8 Stunden Schlaf oder mehr), gewinnst du einen Trefferpunkt pro Charakterstufe zurück. Jede nennenswerte Störung deiner Ruhephase verhindert diese Art von Heilung in der entsprechenden Nacht.

Wahrst du einen kompletten Tag lang Bettruhe, gewinnst du deine doppelte Charakterstufe an Trefferpunkten zurück.

Magische Heilung: Verschiedene Fähigkeiten und Zauber können Trefferpunkte wiederherstellen.

Grenzen der Heilung: Du kannst niemals mehr Trefferpunkte zurückgewinnen, als du zuvor verloren hattest. Auch Magische Heilung kann deine Anzahl an Trefferpunkten nicht über deine maximale Trefferpunktzahl hinaus erhöhen.

Heilung von Attributsschaden: Temporärer Attributsschaden heilt mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Nacht Ruhe (8 Stunden) und betroffenem Attributswert. Komplette Bettruhe heilt 2 Punkte pro Tag (24 Stunden) und betroffenem Attributswert.

Temporäre Trefferpunkte

Bestimmte Effekte verleihen einem Charakter temporäre Trefferpunkte. Diese Trefferpunkte werden den aktuellen Trefferpunkten des Charakters hinzugefügt; jeder Schaden, den der Charakter erleidet, wird zuerst von diesen Trefferpunkten abgezogen. Jeder Schaden, der die temporären Trefferpunkte eines Charakters übersteigt, wird wie im Normalfall von seinen aktuellen Trefferpunkten abgezogen. Endet der Effekt, der die temporären Trefferpunkte gewährte, oder wird dieser Effekt gebannt, verschwinden alle noch verbleibenden temporären Trefferpunkte. Der von ihnen abgefangene Schaden wird nicht auf die gegenwärtigen Trefferpunkte des Charakters übertragen.Temporäre Trefferpunkte, die verloren gehen, können nicht einmal mehr durch Magie wie echte Trefferpunkte wiederhergestellt werden.

Erhöhung der Konstitution und momentane Trefferpunkte: Eine Erhöhung des Konstitutionswertes (auch temporär) kann einem Charakter zusätzliche Trefferpunkte verleihen (eine effektive Erhöhung der Trefferpunkte); dabei handelt es sich aber nicht um temporäre Trefferpunkte. So gewonnene Trefferpunkte können wiederhergestellt werden und gehen nicht wie temporäre Trefferpunkte als erstes verloren.

Nichttödlicher Schaden

Unter nichttödlichem Schaden versteht man jede Schädigung eines Charakters, die nicht lebensbedrohend ist. Anders als normaler Schaden heilt Nichttödlicher Schaden bei einer Rast sehr schnell.

Nichttödlichen Schaden verursachen: Bestimmte Angriffe verursachen nichttödlichen Schaden. Auch andere Effekte wie z.B. Hitze oder Entkräftung verursachen nichttödlichen Schaden. Sobald du nichttödlichen Schaden erleidest, führe Buch darüber, wie viel davon du insgesamt erlitten hast. Der nichttödliche Schaden wird nicht von den aktuell gültigen Trefferpunkten abgezogen, da es kein „echter“ Schaden ist. Stattdessen giltst du als wankend, sobald der nichttödliche Schaden deinen aktuell gültigen Trefferpunkten entspricht. Sobald er diese überschreitet, wirst du bewusstlos.

Nichttödlicher Schaden mit einer tödlichen Waffe: Du kannst mit einer Waffe, die tödlichen Schaden verursacht, auch nichttödlichen Schaden verursachen. Allerdings erhältst du in diesem Fall einen Malus von –4 auf deinen Angriffswurf.

Tödlicher Schaden mit einer nichttödlichen Waffe: Du kannst eine Waffe, die nichttödlichen Schaden verursacht (auch den unbewaffneten Schlag), dazu verwenden, tödlichen Schaden zu verursachen. Allerdings erhältst du in diesem Fall einen Malus von –4 auf deinen Angriffswurf.

Wankend und bewusstlos: Sobald der von dir erlittene nichttödliche Schaden deine aktuellen Trefferpunkte erreicht, beginnst du zu wanken. In diesem Fall kannst du in jeder Runde (zusätzlich zu freien, augenblicklichen und schnellen Aktionen) nur noch eine Bewegungs- oder Standard-Aktion ausführen. Sobald deine aktuellen Trefferpunkte den nichttödlichen Schaden wieder übersteigen, hörst du zu wanken auf.

Wenn der von dir erlittene nichttödliche Schaden deine aktuellen Trefferpunkte übersteigt, wirst du bewusstlos. Während du bewusstlos bist, bist du hilflos (siehe Seite 566).

Ein Zauberwirker, der bewusstlos wird, kann nach dem Erwachen genauso Zauber wirken, wie er es konnte, bevor er bewusstlos wurde.

Wenn der nichttödliche Schaden, den ein Wesen erleidet, in der Menge der maximalen Gesamttrefferpunktzahl entspricht (nicht seinen aktuell vorhandenen Trefferpunkten), wird jeder weitere nichttödliche Schaden als tödlicher Schaden behandelt. Diese Regel gilt nicht für Kreaturen mit der Fähigkeit der Regeneration. Solche Kreaturen sammeln einfach weiteren nichttödlichen Schaden an und verlängern so den Zeitraum, in dem sie bewusstlos bleiben.

Nichttödlichen Schaden heilen: In jeder Stunde heilst du einen Punkt nichttödlichen Schaden pro Charakterstufe. Ein Zauber oder eine Fertigkeit, die Trefferpunktschaden heilen, heilen außerdem die gleiche Menge an nichttödlichem Schaden.

Taktische Bewegungen

Valeros erste Bewegung kostet ihn 1,50 m (oder 1 Feld) seiner Bewegungsrate. Auch sein nächster Schritt kostet ihn 1,50m, sein dritter aber (der zweite Diagonalschritt) kostet ihn 3m. Als nächstes bewegt er sich in schwieriges Gelände, was ihn wiederum 3m kostet. An dieser Stelle (#6) hat Valeros sich 9m weit bewegt, also eine Bewegungsaktion ausgeführt. Um auf das letzte Feld zu kommen, ist eine Diagonalbewegung in schwierigem Gelände nötig, was ihn 4,50 m kostet. Um sich soweit zu bewegen, muss er seine Standard-Aktion für diese Runde einsetzen.

Die Bewegung des großen Ogers kostet ihn insgesamt 6m (oder 4 Felder) seiner Bewegung. Der Oger kann sich nicht diagonal um die Ecke bewegen, um sein Ziel zu erreichen, sondern muss sich wie im Bild angedeutet vollständig darum herumbewegen.

Bewegung, Position und Distanz

Miniaturen werden etwa im Maßstab 1:60 gefertigt. Die Miniatur eines 1,80 m großen Menschen ist ungefähr 30 mm hoch. Ein Feld auf dem Bodenplan hat etwa eine Kantenlänge von 2,5 cm und repräsentiert ein 1,50 m x 1,50 m großes Gebiet.

Taktische Bewegungen

Deine Bewegungsrate hängt von deiner Volkszugehörigkeit und deiner Rüstung ab (siehe Tabelle 8-3). Wenn du keine Rüstung trägst, entspricht deine Bewegungsrate deiner Bewegungsrate zu Land.

Belastung: Ein Charakter, der mit einer großen Menge Ausrüstung, Schätzen oder mit gefallenen Kameraden beladen ist, bewegt sich unter Umständen langsamer als das normalerweise der Fall ist (siehe Kapitel 7).

Eingeschränkte Bewegung: Schwieriges Gelände, Hindernisse oder schlechte Sicht können die Bewegung erschweren.

Bewegung im Kampf: Im Normalfall kannst du dich im Kampf mit deiner Bewegungsrate vorwärts bewegen und immer noch etwas tun (eine Bewegungs- oder Standard-Aktion ausführen).

Machst du nichts außer dich zu bewegen (wenn du also beide Aktionen deiner Runde dazu verwendest, dich mit deiner Bewegungsrate fortzubewegen), kannst du dich insgesamt mit doppelter Bewegungsrate fortbewegen.

Rennst du eine komplette Runde lang, kannst du dich mit bis zum Vierfachen deiner Bewegungsrate (dreifache Bewegungsrate in schwerer Rüstung) fortbewegen. Tust du aber etwas, für das du eine ganze Runde benötigst, kannst du nur noch einen 1,50 m Schritt ausführen.

Boni auf die Bewegungsrate: Ein Barbar hat einen Bonus von +3m auf seine Bewegungsrate (solange er keine schwere Rüstung trägt). Auch erfahrene Mönche haben eine höhere Bewegungsrate (es sei denn, sie tragen irgendeine Art von Rüstung). Außerdem gibt es viele Zauber und magische Gegenstände, die die Bewegungsrate eines Charakters beeinflussen. Wende alle Modifikatoren auf die Bewegungsrate eines Charakters an, bevor du sie entsprechend der getragenen Rüstung und Belastung anpasst. Denke auch daran, dass mehrere Boni desselben Typs nicht kumulativ sind.

Distanz messen

Die Entfernung wird unter der Annahme gemessen, dass die Seitenlänge eines Felds einer realen Seitenlänge von 1,50 m x 1,50 m entspricht.

Diagonalen: Wenn du Entfernungen misst, zählt die erste Diagonale als ein Feld, die zweite als 2 Felder, die dritte als 1 Feld, die vierte wieder als 2 Felder und so weiter.

Um Ecken herum darfst du dich nicht diagonal bewegen (auch nicht mit einem 1,50 m-Schritt). Um Kreaturen herum (auch Gegner) darfst du dich diagonal bewegen.

Auch um andere unpassierbare Hindernisse wie z.B. Gruben herum darfst du dich diagonal bewegen.

Die nächststehende Kreatur: Wenn es wichtig ist, das

Tabelle 8-3: Taktische Bewegungsrate

Volk	Keine oder leichte Rüstung	Mittelschwere oder schwere Rüstung
Mensch, Elf, Halbelf, Halb-Ork	9m (6 Felder)	6m (4 Felder)
Zwerg	6m (4 Felder)	6m (4 Felder)
Halbling, Gnom	6m (4 Felder)	4,50 m (3 Felder)

nächstgelegene Feld oder die nächststehende Kreatur zu bestimmen, gilt folgendes: Wenn zwei Felder oder Kreaturen gleichweit entfernt sind, bestimmt man durch Würfeln zufällig, welche der beiden als nächste gilt.

Bewegung durch ein Feld

In den meisten Fällen kannst du dich problemlos durch ein unbesetztes Feld hindurchbewegen. Schwieriges Gelände sowie einige Zaubereffekte können deine Bewegung durch unbesetzte Felder allerdings behindern.

Verbündete: Du kannst dich durch ein Feld, dass von einem verbündeten Charakter besetzt ist hindurchbewegen, solange du keinen Sturmangriff ausführst. Wenn du dich durch ein solches Feld hindurchbewegst, bietet dir der Charakter, der das Feld in dem Augenblick besetzt, allerdings keine Deckung (siehe Seite 195).

Gegner: Du kannst dich nicht durch ein von einem Gegner besetztes Feld bewegen, sofern dieser Gegner nicht hilflos ist. In diesem Fall unterliegt deine Bewegung durch das Feld keiner Beschränkung. Allerdings können manche, insbesondere sehr große Kreaturen auch dann ein Hindernis darstellen, wenn sie hilflos sind. In solchen Fällen zählt jedes Feld, durch das du dich hindurchbewegst, als 2 Felder.

Eine Bewegung beenden: Du kannst deine Bewegung nicht in einem Feld beenden, das von einer Kreatur besetzt ist, solange diese nicht hilflos ist.

Überrennen: Du kannst während deiner Bewegung mit diesem Kampfmanöver versuchen, dich durch ein von einem Gegner besetztes Feld hindurchzubewegen (siehe Seite 201).

Turnen: Ein in der Fertigkeit Akrobatik geübter Charakter kann versuchen, durch ein von einem Gegner besetztes Feld zu turnen (siehe dazu die Fertigkeit Akrobatik).

Sehr kleine Kreaturen: Eine Kreatur der Größenkategorien Mini, Winzig oder Sehr klein kann sich in ein besetztes Feld hinein oder durch es hindurch bewegen. Die Kreatur provoziert dabei jedoch Gelegenheitsangriffe.

Feld wird von einer drei Größenkategorien größeren oder kleineren Kreatur besetzt: Jede Kreatur kann sich durch ein Feld hindurchbewegen, das von einer um drei Kategorien größeren Kreatur besetzt ist.

Eine große Kreatur kann sich durch ein Feld bewegen, das von einer um drei Kategorien kleineren Kreatur besetzt ist. Kreaturen, die sich durch Felder hindurch bewegen, die von anderen Kreaturen besetzt sind, provozieren damit einen Gelegenheitsangriff von diesen.

Festgelegte Ausnahmen: Für manche Kreaturen gelten obige Regeln nicht. An einer Kreatur, die ein Feld komplett ausfüllt, kann man sich nicht einmal mit der Fertigkeit Akrobatik oder ähnlichen besonderen Fähigkeiten vorbei bewegen.

Gelände und Hindernisse

Von Schlingpflanzen bis hin zu Schotter gibt es eine Menge Geländeeigenschaften, die deine Bewegung beeinflussen können.

Schwieriges Gelände: Schwieriges Gelände, z.B. dichtes Gestrüpp, rissiger Boden oder steile Treppen, behindert die Bewegung. Jedes Feld, das schwieriges Gelände enthält, zählt in Bezug auf die Bewegungsrate als 2 Felder. Jede diagonale Bewegung in ein Feld mit schwierigem Gelände zählt als Bewegung durch 3 Felder. Auf schwierigem Gelände kannst du nicht rennen und keinen Sturmangriff ausführen.

Wenn du Felder mit verschiedenen Geländearten besetzt, kannst du dich nur so schnell fortbewegen, wie das schwierigste in dem Feld enthaltene Gelände es zulässt.

Fliegende und körperlose Kreaturen werden durch schwieriges Gelände nicht behindert.

Hindernisse: Wie schwieriges Gelände können auch Hindernisse die Bewegung behindern. Sofern ein Hindernis die Bewegung behindert, ohne sie vollkommen zu blockieren, zählt jedes Feld mit einem Hindernis und jedes Hindernis zwischen zwei Feldern in Bezug auf die Bewegungsrate als 2 Felder. Du musst sowohl die Kosten für das Überwinden des Hindernisses als auch die Kosten für die Bewegung in das Feld auf der anderen Seite des Hindernis „aufwenden". Kannst du dich nicht mehr weit genug bewegen, um das Hindernis zu überwinden und das dahinter liegende Feld zu betreten, kannst du es nicht überwinden. Manche Hindernisse können außerdem einen Fertigkeitswurf erfordern, wenn man sie überwinden will.

Manche Hindernisse blockieren die Bewegung allerdings völlig. Durch ein solches Hindernis kann ein Charakter sich nicht hindurchbewegen.

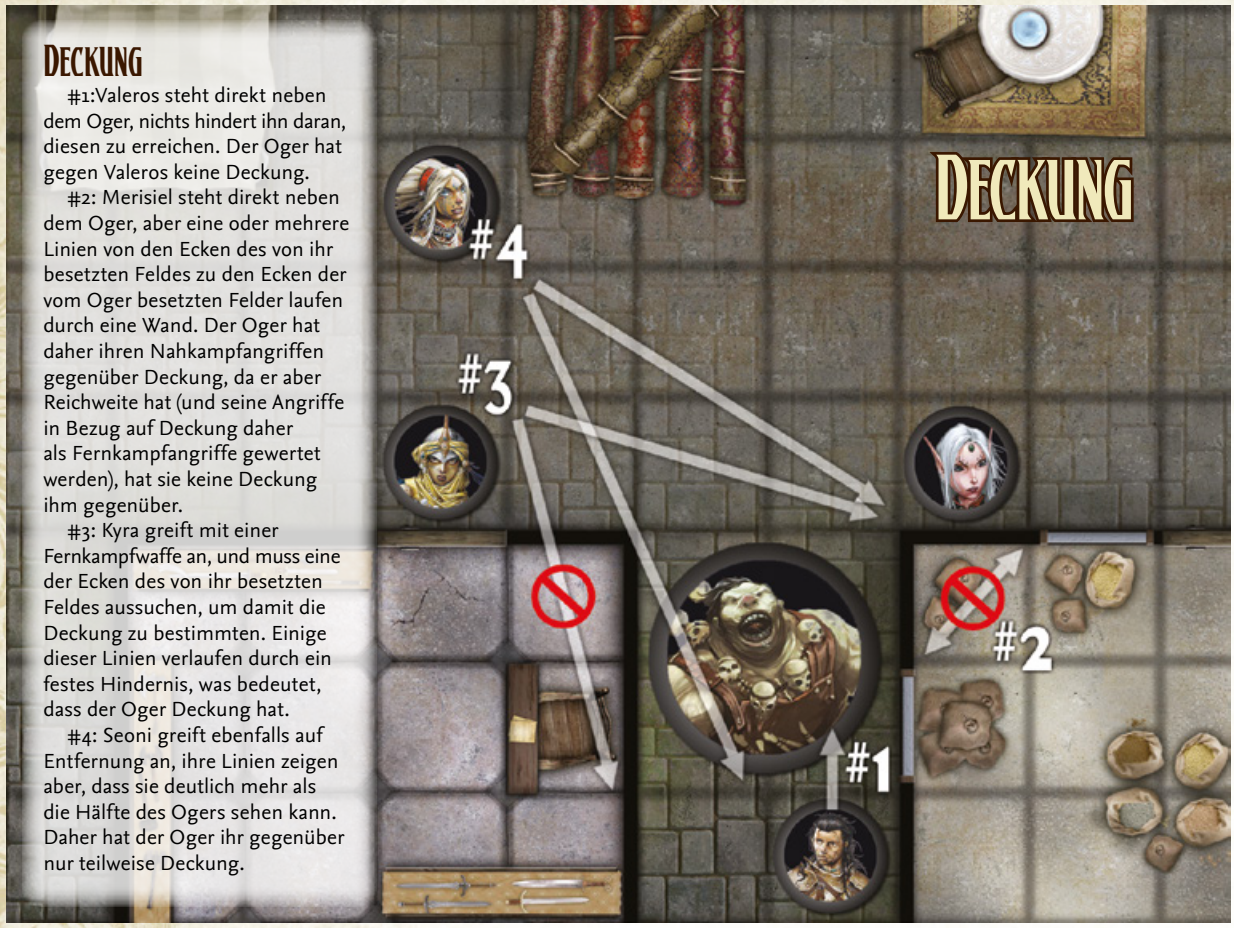
Fliegende und körperlose Kreaturen können die meisten Hindernisse vermeiden.

Durchzwängen: In manchen Fällen musst du dich vielleicht in ein Gebiet hinein- oder durch es hindurchzwängen, das nicht so groß wie deine Angriffsfläche ist. Du kannst dich durch oder in jedes Gebiet zwängen, dass mindestens halb so breit wie die Angriffsfläche ist, die du normalerweise einnimmst. Jede Bewegung in oder durch einen engen Raum kostet dich in Bezug auf die Bewegungsrate 2 Felder. Während du dich in einem engen Raum aufhältst, erhältst du einen Malus von –4 auf deine Angriffswürfe und einen Malus von –4 auf deine RK.

Wenn eine große Kreatur (die normalerweise 4 Felder einnimmt) sich in ein Feld hineinzwängt, das nur 1 Feld breit ist, nimmt sie zu diesem Zeitpunkt 2 Felder ein und ihr Mittelpunkt liegt auf der Linie zwischen diesen beiden Feldern. Analog dazu kannst du den Mittelpunkt von größeren Kreaturen bestimmen, die sich auf ähnliche Weise in enge Räume hindurchzwängen.

Eine Kreatur kann sich im Rahmen ihrer Bewegung an einer anderen Kreatur vorbeizwängen, kann ihre Bewegung aber nicht in einem besetzten Feld enden lassen.

Um sich durch oder in einen noch engeren Raum zu zwängen, musst du die Fertigkeit Entfesselungskunst verwenden. Währenddessen kannst du jedoch nicht angreifen, erhältst einen Malus von –4 auf deine RK und verlierst den Geschicklichkeitsbonus auf deine RK.



Deckung

#1:Valeros steht direkt neben dem Oger, nichts hindert ihn daran, diesen zu erreichen. Der Oger hat gegen Valeros keine Deckung.

#2: Merisiel steht direkt neben dem Oger, aber eine oder mehrere Linien von den Ecken des von ihr besetzten Feldes zu den Ecken der vom Oger besetzten Felder laufen durch eine Wand. Der Oger hat daher ihren Nahkampfangriffen gegenüber Deckung, da er aber Reichweite hat (und seine Angriffe in Bezug auf Deckung daher als Fernkampfangriffe gewertet werden), hat sie keine Deckung ihm gegenüber.

#3: Kyra greift mit einer Fernkampfwaffe an, und muss eine der Ecken des von ihr besetzten Feldes aussuchen, um damit die Deckung zu bestimmten. Einige dieser Linien verlaufen durch ein festes Hindernis, was bedeutet, dass der Oger Deckung hat.

#4: Seoni greift ebenfalls auf Entfernung an, ihre Linien zeigen aber, dass sie deutlich mehr als die Hälfte des Ogers sehen kann. Daher hat der Oger ihr gegenüber nur teilweise Deckung.

Regeln für besondere Bewegungen

Die folgenden Regeln decken besondere Bewegungssituationen ab.

Bewegung versehentlich in einem nicht erlaubten Feld beenden: Manchmal endet die Bewegung eines Charakters, während er sich gerade durch einen Raum bewegt, an dem er nicht anhalten darf. Wenn das geschieht, stellst du deine Miniatur auf die letzte zugelassene Position, die du eingenommen hattest, oder auf die nächstgelegene zugelassene Position, wenn es eine solche gibt.

Doppelte Bewegungskosten: Wenn deine Bewegung irgendwie behindert wird, verdoppeln sich im Normalfall deine Bewegungskosten. Zum Beispiel wird jede Bewegung durch ein Feld mit schwierigem Gelände als 2 Felder gewertet; jede diagonale Bewegung durch ein solches Feld wird mit 3 Feldern gewertet (also genau wie zwei normale diagonale Bewegungen).

Werden die Bewegungskosten zweimal verdoppelt, wird jedes Feld als 4 Felder gewertet (oder 6 Felder bei diagonalen Bewegungen). Werden die Bewegungskosten dreimal verdoppelt, zählt jedes Feld als 8 Felder (12 Felder bei diagonalen Bewegungen) und so weiter. Das ist eine Ausnahme zu der allgemein geltenden Regel, dass zwei Verdoppelungen normalerweise als Verdreifachung gerechnet werden.

Minimale Bewegung: Ungeachtet aller Mali auf deine Bewegung kannst du dich mit einer Vollen Aktion 1,50 m (1 Feld) in jede Richtung, selbst diagonal, bewegen. Diese Regel erlaubt es dir allerdings nicht, dich durch unpassierbares Gelände zu bewegen oder dich zu bewegen, wenn jede Bewegung verboten ist. Solche Bewegungen provozieren Gelegenheitsangriffe (trotz der bewältigten Entfernung handelt es sich in diesem Fall nicht um einen 1,50 m-Schritt).

Grosse und kleine Kreaturen im Kampf

Für Kreaturen, die kleiner als klein oder größer als mittelgroß sind, gelten spezielle Regeln in Bezug auf deren Position.

Kreaturen der Größenkategorie Mini, Winzig und Sehr klein: Sehr kleine Kreaturen benötigen weniger als 1 Feld Platz, was bedeutet, dass mehr als eine solche Kreatur in ein einzelnes Feld passen. Eine sehr kleine Kreatur besetzt typischerweise einen Bereich mit 75 cm Seitenlänge, es passen also vier sehr kleine Kreaturen in 1 Feld. Auf dieselbe Weise passen 25 winzige oder 100 Kreaturen der Kategorie Mini in ein einzelnes Feld. Kreaturen, die weniger als ein Feld Raum für sich beanspruchen, haben typischerweise eine Reichweite von 0, was bedeutet, dass sie nicht in angrenzende Felder hineinreichen können. Um einen Nahkampfangriff auszuführen, müssen sie also das Feld eines Gegners betreten, was einen Gelegenheitsangriff von diesem Gegner provoziert. Falls es nötig ist, kannst du einen Angriff in das von dir besetzte Feld ausführen, du kannst solche Kreaturen also ganz normal angreifen. Da diese Kreaturen keine natürliche Reichweite besitzen, bedrohen sie keine angrenzenden

Felder, du kannst dich also an ihnen vorbei bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Auch können sie einen Feind nicht in die Zange nehmen.

Kreaturen der Größenkategorien Groß, Riesig, Gigantisch und Kolossal: Sehr große Kreaturen benötigen mehr als 1 Feld Platz. Solche Kreaturen haben typischerweise eine Reichweite von 3m oder mehr, womit sie sogar Ziele erreichen können, die nicht in direkt angrenzenden Feldern stehen.

Anders als jemand, der eine Waffe mit Reichweite einsetzt, bedrohen Kreaturen mit einer natürlichen Reichweite (mehr als 1,50 m) ihre angrenzenden Felder noch immer. Eine Kreatur mit einer größeren als der normalen Reichweite erhält typischerweise einen Gelegenheitsangriff, wenn du dich ihr näherst, da du den von ihr bedrohten Bereich betreten und durchqueren musst, bevor du sie angreifen kannst (dieser Gelegenheitsangriff wird nicht provoziert, wenn du nur einen 1,50 m-Schritt machst).

Große oder größere Kreaturen, die Waffen mit Reichweite benutzen, können bis zu maximal dem Doppelten ihrer natürlichen Reichweite angreifen, können aber nicht innerhalb ihrer natürlichen Reichweite zuschlagen.

Kampfmodifikatoren

Einige Faktoren und Bedingungen können einen Angriffswurf beeinflussen. Viele dieser Situationen gewähren einen Bonus oder verursachen einen Malus auf Angriffswürfe oder die Rüstungsklasse des Verteidigers.

Deckung

Um festzustellen, ob dein Ziel Deckung vor deinem Fernkampfangriff besitzt, wählst du einen Eckpunkt deines Feldes aus. Falls eine gedachte Linie zwischen diesem Eckpunkt und einem beliebigen Eckpunkt des Feldes deines Ziels durch ein Feld oder die Seite eines Feldes verläuft, das die Schusslinie blockiert, dem Ziel Schutz bietet oder von einer Kreatur besetzt wird, hat das Ziel Deckung (+4 auf die RK).

Wenn du einen Nahkampfangriff gegen ein dir gegenüberstehendes Ziel machst, hat dieses Ziel Deckung, sofern eine gedachte Linie zwischen einem beliebigen Eckpunkt deines Felds und dem Feld des Zieles durch eine Mauer verläuft (das gilt auch für niedrige Mauern). Für einen Nahkampfangriff auf ein Ziel, das dir nicht direkt gegenübersteht (zum Beispiel beim Angriff mit einer Waffe mit Reichweite), gelten die Regeln für Deckung gegenüber Fernkampfangriffen.

Niedrige Hindernisse und Deckung: Ein niedriges Hindernis (wie z.B. eine Mauer, die nicht höher als die Hälfte deiner Körpergröße ist), bietet zwar Deckung, aber nur für Kreaturen im Umkreis von 9 m (6 Feldern). Der Angreifer darf die Deckung ignorieren, wenn er näher als sein Ziel an dem Hindernis steht.

Deckung und Gelegenheitsangriffe: Gegen einen Gegner, der vor dir in Deckung steht, darfst du keinen Gelegenheitsangriff ausführen.

Deckung und Reflexwürfe: Deckung gewährt dir einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe gegen Angriffe, die auf der dir gegenüberliegenden Seite der Deckung entstehen oder ausbrechen. Beachte aber, dass Ausbreitungseffekte sich auch um Ecken herum ausbreiten und damit diesen Deckungsbonus negieren können.

Deckung und Würfe für Heimlichkeit: Du kannst Deckung dazu nutzen, um einen Wurf für Heimlichkeit durchzuführen. Ohne Deckung brauchst du normalerweise Tarnung (siehe unten), um einen Wurf für Heimlichkeit durchführen zu können.

Tabelle 8-4: Größe und Massstab von Kreaturen

Größe der Kreatur	Angriffsfläche	Natürliche Reichweite*
Mini	15 cm	0
Winzig	30 cm	0
Sehr Klein	75 cm	0
Klein	1,50 m	1,50 m
Mittelgroß	1,50 m	1,50 m
Groß (hoch)	3 m	3 m
Groß (lang)	3 m	1,50 m
Riesig (hoch)	4,50 m	4,50 m
Riesig (lang)	4,50 m	3 m
Gigantisch (hoch)	6 m	6 m
Gigantisch (lang)	6 m	4,50 m
Kolossal (hoch)	9 m	9 m
Kolossal (lang)	9 m	6 m

* Diese Werte sind typisch für Kreaturen der angezeigten Größe; es gibt aber auch Ausnahmen.

Weiche Deckung: Kreaturen, selbst wenn es sich dabei um Feinde handelt, können dir Deckung gegen Fernkampfangriffe bieten und gewähren dir einen Bonus von +4 auf deine RK. Eine solche Deckung gewährt dir allerdings keinen Bonus auf Reflexwürfe, und erlaubt dir auch keine Würfe für Heimlichkeit.

Große Kreaturen und Deckung: Bei jeder Kreatur, deren Angriffsfläche größer als 1,50 m (1 Feld) ist, ermittelst du ihre Deckung gegen Nahkampfangriffe etwas anders als gegen kleinere Kreaturen. Eine solche Kreatur kann jedes der von ihr besetzten Felder dazu verwenden, um zu ermitteln, ob ein Gegner Deckung vor ihren Nahkampfangriffen hat. Auf ähnliche Weise kannst du bei einem Angriff gegen eine solche Kreatur jedes von ihr besetzte Feld wählen, um zu bestimmen, ob sie Deckung gegen deinen Angriff hat.

Teilweise Deckung: Wenn mehr als die Hälfte einer sich in Deckung befindlichen Kreatur sichtbar ist, verringert sich der gewährte Bonus durch die Deckung auf die RK auf +2 und der Bonus auf Reflexwürfe auf +1. Die Anwendung dieser Regel liegt im Ermessen des Spielleiters.

Vollständige Deckung: Besitzt du keine freie Schusslinie auf dein Ziel (d.h., du kannst keine Linie von deinem Feld zum Zielfeld ziehen, ohne dabei eine feste Barriere zu kreuzen), hat es dir gegenüber vollständige Deckung. Gegen ein vollständig gedecktes Ziel kannst du keinen Angriff ausführen.

Verbesserte Deckung: In manchen Fällen, wenn man z.B. ein Ziel angreift, das sich hinter einer Schussscharte verbirgt) kann Deckung auch einen höheren Bonus auf die RK und auf die Reflexwürfe verleihen. In solchen Fällen darf der normale Bonus auf die RK und die Reflexwürfe verdoppelt werden (also auf +8 bzw. +4). Eine Kreatur in dieser verbesserten Deckung gewinnt also effektiv die Fähigkeit Verbessertes Entrinnen gegen jeden Angriff, bei dem sie ihren Bonus auf Reflexwürfe anwenden würde. Außerdem gewährt verbesserte Deckung einen Bonus von +10 auf alle Würfe für Heimlichkeit.

Tarnung

Wähle einen Eckpunkt deines Feldes, um zu bestimmen, ob dein Ziel Tarnung gegen deinen Fernkampfangriff besitzt. Verläuft eine beliebige gedachte Linie zwischen diesem Eckpunkt und irgendeinem Eckpunkt des Zielfelds durch

In die Zange nehmen

#1: Valeros und Kyra nehmen den Oger in die Zange. Sie können eine Linie zwischen ihren Feldern ziehen, die durch zwei einander gegenüberliegende Seiten der vom Oger eingenommenen Fläche verläuft. Sowohl Valeros als auch Kyra erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Angriffswürfe gegen den Oger.

#2: Merisiel nimmt den Oger nicht in die Zange, da sie weder zu Kyra noch zu Valeros eine Linie ziehen kann, die durch zwei einander gegenüberliegende Seiten der vom Oger eingenommenen Fläche verläuft. Merisiel kann außerdem auch keine Linie zu Seoni ziehen, die nicht direkt vor dem Oger steht und diesen daher nicht bedroht.

#3: Der Goblin und der Oger nehmen Seoni in die Zange, da sie eine Linie zwischen sich ziehen können, die durch zwei einander gegenüberliegende Seiten der von Seoni eingenommenen Fläche verläuft. Hätte der Oger allerdings keine Reichweite, würden er und der Goblin Seoni nicht in die Zange nehmen.

ein Feld oder eine Feldgrenze, die Tarnung gewährt, besitzt das Ziel Tarnung.

Im Falle eines Nahkampfangriffs auf ein Ziel in einem benachbarten Feld besitzt das Ziel Tarnung, wenn die von ihm eingenommene Angriffsfläche vollständig innerhalb eines Effektes liegt, der Tarnung verleiht. Im Falle eines Nahkampfangriffs auf ein Ziel, das nicht auf einem dir benachbarten Feld steht, wendest du die Regeln zur Bestimmung von Tarnung gegenüber Entfernungsangriffen an.

Außerdem gibt es magische Effekte, die Tarnung gegenüber allen Angriffen gewähren, wobei es keine Rolle spielt, ob zwischen Angreifer und Verteidiger irgendeine Form von Tarnung besteht.

Fehlschlagchance aufgrund von Tarnung: Tarnung gewährt dem Opfer eines erfolgreichen Angriffs eine 20% Chance, dass der Angreifer das Ziel verfehlt. Ist der Angriff erfolgreich, muss der Angegriffene einen Prozentwurf auf die Fehlschlagchance machen, um zu vermeiden, getroffen zu werden. Mehrere Tarnungen sind nicht kumulativ.

Tarnung und Würfe für Heimlichkeit: Du kannst Tarnung dazu verwenden, einen Wurf für Heimlichkeit abzulegen. Ohne Tarnung brauchst du für gewöhnlich Deckung, um den Wurf ausführen zu können.

Vollständige Tarnung: Hast du auf ein Ziel eine freie Schuss-, aber keine Sichtlinie, besitzt das Ziel gegenüber deinen Angriffen vollständige Tarnung. Einen Gegner mit vollständiger Tarnung kannst du nicht angreifen, allerdings kannst du ein Feld angreifen, von dem du glaubst, dass er sich darin befindet. Ein erfolgreicher Angriff auf ein Feld, das von einem Feind mit vollständiger Tarnung besetzt ist, hat eine Fehlschlagchance von 50 % (statt der üblichen 20% für einen getarnten Gegner).

Gegen einen Gegner, der vollständig getarnt ist, kannst du keinen Gelegenheitsangriff ausführen. Das gilt auch, wenn du weißt, in welchem Feld (in welchen Feldern) dieser sich befindet.

Tarnung umgehen: Tarnung ist nicht immer wirksam. Ein Gebiet mit Dämmerlicht oder in Dunkelheit bietet keine Tarnung gegen Gegner mit Dunkelsicht. Beachte auch, dass Charaktere mit Dämmersicht bei derselben Lichtquelle auf größere Distanzen klarer sehen können als andere. Obwohl Unsichtbarkeit zwar vollständige Tarnung verleiht, können sehende Charaktere aber noch immer Würfe für Wahrnehmung ablegen, um den Aufenthaltsort eines unsichtbaren Charakters zu ermitteln. Ein unsichtbarer Charakter erhält einen Bonus von +20 auf seine Würfe für Heimlichkeit, wenn er sich bewegt, und einen Bonus von +40, wenn er sich nicht bewegt (obwohl deine Gegner dich nicht sehen können, könnten sie immer noch anhand anderer, audio-visueller Hinweise herausfinden, wo du bist).

Unterschiedliche Grade der Tarnung: Bestimmte Situationen können einen geringeren oder höheren Grad an Tarnung bieten, als es üblicherweise der Fall ist, und entsprechend die Fehlschlagchance verändern.

In die Zange nehmen

Wenn du einen Nahkampfangriff ausführst, erhältst du einen Zangenbonus von +2, falls dein Gegner von einem anderen ihm feindlich gesinnten Charakter oder Wesen

bedroht wird, der sich auf der gegenüberliegenden Seite des Gegners befindet.

Um herauszufinden, ob zwei verbündete Charaktere einen Gegner in ihrer Mitte in die Zange nehmen, ziehst du eine imaginäre Linie zwischen den Mittelpunkten der Felder, in denen sich die verbündeten Charaktere befinden. Wenn diese Linie durch gegenüberliegende Seiten des Feldes des Gegners verläuft (was die Ecken dieser Seiten mit einschließt), wird der Gegner in die Zange genommen.

Ausnahme: Wenn eine der Kreaturen, die in die Zange nehmen, mehr als 1 Feld besetzt, dann bekommt sie den Zangenbonus, wenn auch nur eines der von ihr besetzten Felder die Bedingungen für in die Zange nehmen erfüllt.

Nur Kreaturen oder Charaktere, die den Verteidiger bedrohen, können einem Angreifer zu diesem Zangenbonus verhelfen.

Kreaturen mit Reichweite 0 können einen Gegner nicht in die Zange nehmen.

Hilflose Verteidiger

Ein hilfloser Gegner ist jemand, der gefesselt, schläft, gelähmt oder bewusstlos ist oder auf andere Weise ganz deiner Gnade ausgeliefert ist.

Regulärer Angriff: Ein hilfloser Charakter erhält gegen Nahkampfangriffe einen Malus von –4 auf seine Rüstungsklasse. Außerdem wird ein hilfloser Charakter so behandelt, als ob er eine Geschicklichkeit von 0 hätte. Dadurch erhält er sowohl gegen Nah- als auch gegen Fernkampfangriffe einen Malus von –5 auf seine Rüstungsklasse (insgesamt also –9 gegen Nahkampf und –5 gegen Fernkampf). Außerdem gilt ein hilfloser Charakter als auf dem falschen Fuß stehend.

Coup de Grace: Mit einer Vollen Aktion kannst du eine Nahkampfwaffe einsetzen, um einen Coup de Grace gegen einen hilflosen Gegner auszuführen. Stehst du auf einem dem Opfer benachbarten Feld, darfst du auch einen Bogen oder eine Armbrust einsetzen.

Dein Angriff ist automatisch ein kritischer Treffer. Überlebt dein Opfer den Schaden, muss es einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 10 + der erlittene Schaden) bestehen oder stirbt augenblicklich. Schurken, die einen Coup de Grace gegen einen hilflosen Gegner ausführen, dürfen außerdem den durch ihren Hinterhältigen Angriff verursachten Zusatzschaden anrechnen.

Die Ausführung eines Coup de Grace provoziert Gelegenheitsangriffe von Gegnern, die den Ausführenden bedrohen.

Du kannst keiner Kreatur einen Coup de Grace versetzen, die immun gegen kritische Treffer ist. Gegen vollständig getarnte Kreaturen kannst du einen Coup de Grace ausführen; allerdings benötigst du dazu zwei aufeinander folgende Volle Aktionen (eine, um die Kreatur zu „finden“, nachdem du festgestellt hast, in welchem Feld sie sich befindet, und eine, um den Coup de Grace auszuführen).

BESONDERE ANGRIFFE

Dieser Abschnitt enthält die verschiedenen, über normale Angriffe, Zauber oder die Anwendung anderer Klassenfertigkeiten hinausgehenden Standardmanöver, die du während des Kampfes ausführen kannst. Manche besonderen Angriffe kann man als Teil einer anderen Aktion (zum Beispiel eines Angriffs) oder als Gelegenheitsangriff einsetzen.

Jemand anderem helfen

Im Nahkampf kannst du den Angriff oder die Verteidigung eines Freundes unterstützen, indem du den Gegner ablenkst oder behinderst. Bist du selbst in einer Position, die dir einen Nahkampfangriff auf einen Gegner erlauben würde, der sich mit einem Verbündeten im Nahkampf befindet, kannst du deinem Verbündeten mit einer Standard-Aktion zu helfen versuchen. Dazu machst du einen Angriffswurf gegen RK 10. Bei einem Erfolg erhält dein Freund einen Bonus von +2 entweder auf seinen nächsten Angriffswurf oder auf seine RK gegen den nächsten Angriff vonseiten des Gegners (nach deiner Wahl), solange dieser Angriff vor dem Beginn deiner nächsten Runde erfolgt. Mehrere Verbündete können demselben Freund beistehen, in welchem Fall gleiche Boni kumulativ sind.

Du kannst diese Standard-Aktion auch dazu verwenden, einem Freund auf andere Weise zu helfen, z.B. wenn er von einem Zauber betroffen ist oder um den Fertigkeitswurf eines anderen Charakters zu unterstützen.

Sturmangriff

Ein Sturmangriff ist eine besondere Volle Aktion, die es dir erlaubt, dich mit doppelter Bewegungsrate zu bewegen und während dieser Aktion anzugreifen. Ein Sturmangriff unterliegt allerdings strengen Regelungen, wie du dich bewegen darfst.

Bewegung während eines Sturmangriffs: Du musst dich vor deinem Angriff mindestens 3 m weit (2 Felder) bewegen und darfst dich mit bis zu deiner doppelter Bewegungsrate direkt auf das von dir bestimmte Ziel zu bewegen. Wenn du dich mit maximal einfacher Bewegungsreichweite bewegst und dein Grund-Angriffsbonus wenigstens +1 beträgt, darfst du während dieser Bewegung außerdem eine Waffe ziehen.

Du musst freie Bahn auf den Gegner haben, nichts darf deine Bewegung behindern (wie z.B. schwieriges Gelände oder Hindernisse). Du musst dich bis zu dem dir nächsten Feld bewegen, von dem aus du den Gegner angreifen kannst. Ist dieses Feld besetzt oder blockiert, kannst du keinen Sturmangriff ausführen. Falls irgendeine Linie von deinem Startfeld zu deinem Zielfeld durch ein Feld verläuft, das die Bewegung blockiert, verlangsamt oder eine Kreatur enthält (auch einen Verbündeten), kannst du keinen Sturmangriff ausführen. Hilflose Kreaturen halten einen Sturmangriff allerdings nicht auf.

Wenn du zu Beginn deiner Runde keine freie Sichtlinie auf den Gegner hast, kannst du keinen Sturmangriff auf ihn ausführen.

Du kannst in einer Runde, in der du einen Sturmangriff ausführst, keinen 1,50 m-Schritt machen.

Wenn du bei deinem Zug nur eine Standard-Aktion ausführen kannst, kannst du immer noch einen Sturmangriff ausführen, darfst dich aber nur mit maximal deiner einfachen Bewegungsrate (nicht deiner doppelten Bewegungsrate) bewegen. Außerdem darfst du keine Waffe ziehen, sofern du nicht das Talent Schnelle Waffenbereitschaft besitzt. Diese Möglichkeit darfst du jedoch nur nutzen, wenn du in deiner Runde auf eine Standardaktion beschränkt bist.

Angriff bei einem Sturmangriff: Am Ende deiner Bewegung darfst du einen einzelnen Nahkampfangriff ausführen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf sowie bis zum Beginn deiner nächsten Runde einen Malus von –2 auf deine RK.

Ein Charakter, der einen Sturmangriff ausführt, erhält einen Bonus von +2 gegen einen Gegner, wenn er das Kampfmanöver Ansturm anwendet (siehe Ansturm auf Seite 199).

Selbst wenn du mehrere Angriffe ausführen kannst, weil beispielsweise dein Grund-Angriffsbonus hoch genug ist oder weil du mehrere Waffen benutzt, darfst du bei einem Sturmangriff nur einen Angriff ausführen.

Lanzen und Sturmangriffe: Eine Lanze verursacht doppelten Schaden, wenn sie von einem berittenen Charakter für einen Sturmangriff eingesetzt wird.

Gegen einen Sturmangriff eingesetzte Waffen: Dreizacke, Speere und bestimmte andere Stichwaffen mit der Eigenschaft *Abwehr* verursachen doppelten Schaden, wenn sie gegen einen Charakter bereitgemacht und eingesetzt werden, der einen Sturmangriff ausführt.

Kampfmanöver

Im Kampf kannst du eine Anzahl von Manövern einsetzen, mit denen du deinen Feind behindern oder sogar verkrüppeln kannst; dazu gehören die Manöver Ansturm, Entwaffnen, Ringkampf, Überrennen, Gegenstand zerschmettern und Zu-Fall-bringen. Diese Manöver haben zwar vollkommen unterschiedliche Ergebnisse, nutzen aber alle eine ähnliche Mechanik um den Erfolg der Aktion zu messen.

Kampfmanöverbonus: Jeder Charakter (und jede Kreatur) hat einen Kampfmanöverbonus (KMB). Dieser repräsentiert seine Fähigkeit, Kampfmanöver auszuführen. Der KMB einer Kreatur errechnet sich anhand folgender Formel:

KMB = Grund-Angriffsbonus + Stärkemodifikator + spezieller Größenmodifikator

Kreaturen, die sehr klein (oder kleiner) sind, benutzen anstelle ihres Stärkemodifikators ihren Geschicklichkeitsmodifikator, um ihren KMB zu bestimmen. Der spezielle Größenmodifikator für den KMB einer Kreatur beträgt: Mini –8, Winzig –4, Sehr Klein –2,Klein –1, Mittelgroß 0, Groß +1, Riesig +2, Gigantisch +4, Kolossal +8. Einige Talente und Fähigkeiten gewähren außerdem einen Bonus auf deinen KMB, wenn du spezielle Manöver ausführst.

Ein Kampfmanöver ausführen: Um ein Kampfmanöver auszuführen, musst du eine Aktion ausführen, die zu dem Manöver passt, das du auszuführen versuchst. Die meisten Kampfmanöver können als Teil einer Angriffsaktion, eines Vollen Angriffs oder eines Gelegenheitangriffs (anstelle eines Nahkampfangriffs) ausgeführt werden, andere benötigen allerdings spezielle Aktionen. Solange nicht anders angegeben, provoziert ein Kampfmanöver einen Gelegenheitsangriff vonseiten des Ziels dieses Manövers. Wenn du von deinem Ziel getroffen wirst, erleidest du den normalen Schaden und musst die Schadensmenge als Malus auf deinen Angriffswurf für das Manöver anrechnen. Ist dein Ziel unbeweglich, bewusstlos oder anderweitig kampfunfähig gemacht, gelingt dein Manöver automatisch (so als ob du mit dem Angriffswurf eine natürliche 20 gewürfelt hättest). Ist dein Ziel betäubt, erhältst du +4 auf den Angriffswurf, mit dem du das Kampfmanöver ausführst.

Um ein Kampfmanöver auszuführen, machst du einen Angriffswurf, auf den du anstelle deiner normalen Angriffsboni deinen KMB addierst. Addiere dazu alle Boni, die du im Moment aufgrund von Zaubern, Talenten oder anderen Effekten auf deine Angriffswürfe besitzt. Diese Boni müssen aber auf die Waffe oder den Angriff, mit dem du das Kampfmanöver durchführst, anwendbar sein. Der Schwierigkeitsgrad für dieses Manöver ist die Kampfmanöververteidigung deines Ziels. Kampfmanöver sind Angriffswürfe, daher musst du auf Tarnung würfeln und auch alle anderen Mali in Kauf nehmen, die normalerweise auf einen Angriffswurf addiert würden.

Kampfmanöververteidigung: Jeder Charakter und jede Kreatur haben einen Wert für für ihre Kampfmanöververteidigung (KMV), die ihre Fähigkeit ausdrückt, Kampfmanövern zu widerstehen. Die KMV eines Wesens wird mit der folgenden Formel berechnet:

KMV = 10 + Grund-Angriffsbonus + Stärkemodifikator + Geschicklichkeitsmodifikator + spezieller Größenmodifikator

Der spezielle Größenmodifikator für die KMV einer Kreatur beträgt: Mini –8, Winzig –4, Sehr Klein –2, Klein –1, Mittelgroß 0, Groß +1, Riesig +2, Gigantisch +4, Kolossal +8. Einige Talente und Fähigkeiten gewähren außerdem einen Bonus auf deine KMV, wenn du speziellen Manövern zu widerstehen versuchst. Eine Kreatur darf auch alle Ablenkungs-, Ausweich-, Glücks-, Heilige, Moral-, Situations-, Unheilige und Verständnis-Boni auf ihre RK auf ihre KMV anrechnen. Kreaturen, die auf dem falschen Fuß erwischt werden, dürfen ihren Geschicklichkeitsbonus nicht auf ihre KMV addieren.

Erfolg: Wenn dein Angriffswurf die KMV des Ziels erreicht oder übertrifft, gelingt dein Manöver und hat die angegebene Wirkung. Manche Manöver wie z.B. Ansturm haben verschiedene Auswirkungen, je nachdem, wie weit dein Wurf die KMV übertrifft. Eine natürliche 20 gilt für Kampfmanöver immer als automatischer Erfolg (außer beim Versuch, sich aus einer Fesselung zu befreien), eine natürliche 1 wird dagegen immer als automatischer Misserfolg gewertet.

Ansturm

Du kannst einen Ansturm als Standard-Aktion oder als Teil eines Sturmangriffs anstelle des Nahkampfangriffs ausführen. Du kannst einen Ansturm nur auf Gegner ausführen, die maximal eine Größenkategorie größer als du sind. Ein Ansturm hat das Ziel, einen Gegner in gerader Linie rückwärts zu schieben, ohne ihn dabei zu verletzen. Wenn du nicht das Talent Verbesserter Ansturm oder eine ähnliche Fähigkeit besitzt, provoziert dein Ansturm einen Gelegenheitsangriff durch das Ziel deines Manövers.

Ist dein Angriff ein Erfolg, wird das Ziel um 1,50 m rückwärts getrieben. Für je 5 Punkte, um die dein Angriffswurf die KMV deines Gegners übertrifft, kannst du das Ziel um weitere 1,50 m rückwärts drängen. Du kannst, wenn du das möchtest, dich mit dem Ziel mit bewegen, musst allerdings über die dazu notwendige Bewegungsrate verfügen. Misslingt dein Angriff, endet deine Bewegung genau vor dem Gegner.

Ein Feind, der durch einen Ansturm bewegt wird, provoziert mit dieser Bewegung keine Gelegenheitsangriffe, sofern du nicht über das Talent Mächtiger Ansturm verfügst. Du kannst mit einem Ansturm eine Kreatur nicht in ein Feld bewegen, dass von einem festen Objekt oder Hindernis besetzt ist. Wenn eine andere Kreatur sich im Weg deines Ansturms befindet, musst du unverzüglich einen Wurf auf Kampfmanöver ausführen, um einen Ansturm auch gegen diese Kreatur auszuführen. Für jede weitere Kreatur, die du außer der ersten Kreatur bewegst, erhältst du auf diesen Wurf einen Malus von –4. Bei einem Erfolg kannst du die Kreaturen soweit treiben, wie es dem geringeren der Ergebnisse entspricht. Wenn ein Kämpfer zum Beispiel einen Goblin mit einem Ansturm 4,50 m weit bewegt, 1,50 m hinter dem ersten aber ein weiterer Goblin steht, muss er einen weiteren Wurf auf Kampfmanöver gegen den zweiten Goblin ablegen, nachdem er den ersten Goblin 1,50 m weit bewegt hat. Wenn er aufgrund des Wurfergebnisses den zweiten Goblin 6m weit bewegen könnte, darf er beide Goblins weitere 3m weit bewegen (da er dann den ersten Goblin insgesamt 4,50 m weit bewegt haben wird).

Entwaffnen

Du kannst anstelle eines Nahkampfangriffs versuchen, deinen Gegner zu entwaffnen. Wenn du nicht über das Talent Verbessertes Entwaffnen oder über eine ähnliche Fähigkeit verfügst, provoziert dein Entwaffnungsversuch einen Gelegenheitsangriff durch das Ziel deines Manövers. Wenn du einen Gegner zu entwaffnen versuchst, während du selbst unbewaffnet bist, erhältst du einen Malus von –4 auf deinen Angriffswurf.

Wenn dein Angriff erfolgreich ist, lässt dein Ziel einen Gegenstand deiner Wahl fallen, den es gerade trägt (selbst wenn es den Gegenstand mit beiden Händen festhält). Übertrifft dein Angriffswurf die KMV des Ziels um mehr als 10, lässt das Ziel alle Gegenstände fallen, die es in beiden Händen hält (sollte es mehr als zwei Hände haben, werden dennoch maximal nur zwei Gegenstände fallen gelassen). Misslingt dein Angriff um mehr als 10, lässt du die Waffe fallen, mit der du den Entwaffnungsversuch durchgeführt hast. Entwaffnest du den Gegner, ohne selbst eine Waffe zu benutzen, darfst du den fallen gelassenen Gegenstand automatisch aufheben.

Gegenstand Zerschmettern

Anstelle eines Nahkampfangriffs kannst du versuchen, mit deiner Angriffsaktion einen Gegenstand zu beschädigen, der von deinem Gegner gehalten oder getragen wird. Ohne das Talent Verbessertes Gegenstand zerschmettern oder eine ähnliche Fähigkeit provoziert der Versuch, einen Gegenstand zu beschädigen, einen Gelegenheitsangriff durch das Ziel dieses Manövers.

Bei einem erfolgreichen Angriff verursachst du an dem Gegenstand normalen Schaden. Der Schaden, der die Härte des Objekts übersteigt, wird von seinen Trefferpunkten abgezogen. Sobald ein Objekt nur noch maximal die Hälfte seiner Trefferpunkte besitzt, erhält es den Zustand beschädigt (siehe Anhang 2). Wenn der verursachte Schaden sowohl die Härte als auch die Trefferpunkte des Gegenstands übertrifft, hast du die Wahl, ob du das Objekt zerstören möchtest. Falls das nicht der Fall sein sollte, verbleibt das Objekt im Zustand beschädigt und hat nur noch einen Trefferpunkt.

Tabelle 8-5: Modifikatoren auf den Angriffswurf

Der Angreifer...	Nahkampf	Fernkampf
ist geblendet	–1	–1
ist verstrickt	–2[1]	–2[1]
nimmt den Verteidiger in die Zange	+2	-
ist unsichtbar	+2[2]	+2[2]
steht höher	+1	+0
liegt	–4	—[3]
ist erschüttert oder verängstigt	–2	–2
zwängt sich durch einen Bereich	–4	–4

1 Ein verstrickter Charakter erleidet außerdem noch einen Malus von –4 auf seine Geschicklichkeit, was seinen Angriffswurf ebenfalls verändern kann.

2 Der Verteidiger verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

3 Die meisten Fernkampfwaffen können nicht eingesetzt werden, wenn der Angreifer liegt. Man kann allerdings eine Armbrust oder Shuriken in liegender Position ohne Mali einsetzen.

Tabelle 8-6: Modifikatoren auf die Rüstungsklasse

Der Verteidiger...	Nahkampf	Fernkampf
hat Deckung	+4	+4
ist blind	–2[1]	–2[1]
ist getarnt oder unsichtbar	siehe Tarnung	
ist kauernd	–2[1]	–2[1]
ist verstrickt	+0[2]	+0[2]
wird auf dem falschen Fuß erwischt	+0[1]	+0[1]
befindet sich im Ringkampf (der Angreifer jedoch nicht)	+0	+0
ist hilflos	–4[3]	+0[3]
kniet oder sitzt	–2	+2
ist in einem Haltegriff	–4[3]	+0[3]
liegt	–4	+4
zwängt sich durch einen Bereich	–4	–4
ist betäubt	–2[1]	–2[1]

1 Der Verteidiger verliert jeglichen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

2 Ein verstrickter Charakter erhält einen Malus von –4 auf seine Geschicklichkeit.

3 Der Verteidiger verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Ringkampf

Du kannst einen Gegner mit einer Standard-Aktion zu umklammern versuchen, um so seine Kampfoptionen einzuschränken. Sofern du nicht über das Talent Verbesserter Ringkampf, über Ergreifen oder ähnliche Fähigkeiten verfügst, provoziert der Versuch, einen Feind zu umklammern einen Gelegenheitsangriff durch das Ziel deines Manövers. Humanoide Kreaturen, die einen Gegner zu umklammern versuchen, ohne dazu beide Hände freizuhaben, erhalten einen Malus von –4 auf ihren Wurf für das Kampfmanöver. Bei einem Erfolg befinden sich sowohl du als auch dein Ziel im Zustand Ringend (siehe Glossar). Wenn du eine Kreatur, die nicht direkt neben dir steht, erfolgreich umklammerst, bewegst du damit die Kreatur auf ein freies Feld direkt neben dir (wenn kein Feld frei ist, schlägt der Umklammerungsversuch fehl). Zwar gelten beide Wesen als im Ringkampf befindlich, als derjenige, der den Ringkampf begonnen hat, darfst du dich allerdings mit einer freien Aktion aus dem Ringkampf lösen, was sowohl dich als auch dein Ziel von dem Zustand Ringend befreit. Wenn du dich nicht aus dem Ringkampf löst, musst du in jeder folgenden Runde einen weiteren Wurf ausführen, um mit einer Standard-Aktion den Griff aufrechtzuerhalten. Wenn dein Ziel die Umklammerung nicht durchbricht, erhältst du in den folgenden Runden einen Situationsbonus von +5 auf deine Ringkampfwürfe gegen dasselbe Ziel. Sobald du einen Gegner umklammerst, kannst du mit einem erfolgreichen Wurf die Umklammerung aufrechterhalten und zusätzlich (als Teil der Standard-Aktion, die du dazu aufwendest, die Umklammerung aufrechtzuerhalten) eine der folgenden Aktionen ausführen.

Bewegung: Du kannst dich mitsamt deinem Opfer mit halber Bewegungsrate fortbewegen. Am Ende deiner Bewegung platzierst du dein Ziel in einem beliebigen an das von dir besetzte angrenzende Feld. Wenn du deinen Feind an einem gefährlichen Ort zu platzieren versuchst, beispielsweise in einer Feuerwand oder über einer Grube, erhält dieser einen zusätzlichen Versuch mit einem Bonus von +4, um sich aus deiner Umklammerung zu befreien.

Schaden zufügen: Du kannst deinem Ziel Schaden in Höhe deines unbewaffneten Schlags, eines natürlichen Angriffs, eines mit Rüstungsstacheln oder mit einer leichten oder einhändig geführten Waffe ausgeführten Angriffs zufügen. Dieser kann tödlich oder nichttödlich sein.

Haltegriff: Du kannst deinen Gegner in einen Haltegriff nehmen (siehe Anhang 2). Du selbst behältst den Zustand Ringend, verlierst aber deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Fesseln: Hältst du dein Opfer in einem Haltegriff oder ist es anderweitig bewegungsunfähig oder bewusstlos, kannst du es mit Seilen fesseln. Die Wirkung ist die gleiche wie bei einem Haltegriff, allerdings erhöht sich der SG, um den Fesseln zu entkommen auf 20 + deinem KMB (anstelle deiner KMV). Der Haltegriff durch die Fesseln wird in den darauffolgenden Runden automatisch aufrechterhalten

(kein neuer Wurf erforderlich). Umklammerst du dein Ziel, kannst du versuchen, es mit Seilen zu fesseln, musst dazu aber einen erfolgreichen Wurf auf das Kampfmanöver mit einem Malus von –10 ablegen. Wenn der SG für den Versuch, aus der Fesselung zu entkommen, höher als 20 + KMB des Ziels ist, kann das Ziel nicht einmal mit einer natürlichen 20 aus der Fesselung entkommen.

Wenn du dich in einer Umklammerung befindest: Wenn du umklammert wirst, kannst du die Umklammerung mit einer Standard-Aktion zu durchbrechen versuchen, indem du einen Wurf auf Kampfmanöver (SG entspricht der KMV deines Gegners; der Wurf provoziert keinen Gelegenheitsangriff) oder auf Entfesselungskunst (SG entspricht der KMV deines Gegners) ablegst. Mit einem erfolgreichen Wurf befreist du dich aus der Umklammerung und kannst wieder normal handeln.

Bei einem Erfolg kannst du alternativ auch selbst eine Umklammerung ansetzen und damit die andere Kreatur festhalten (was bedeutet, dass die Kreatur sich nicht frei aus dem Ringkampf lösen kann, ohne vorher einen Wurf auf Kampfmanöver abzulegen, du es aber darfst). Statt zu versuchen, die Umklammerung zu durchbrechen oder umzukehren, kannst du auch jede Aktion ausführen, für die du keine zwei Hände benötigst, z.B. einen Zauber wirken oder einen Angriff oder einen vollen Angriff mit einer leichten oder einhändig geführten Waffe gegen jede Kreatur in deiner Reichweite ausführen, also auch gegen die Kreatur, die dich umklammert. Weitere Details findest du im Glossar beim Zustand ringend. Wenn du dich in einem Haltegriff befindest, sind deine Aktionen stark limitiert. Siehe dazu die Beschreibung des Zustands Im Haltegriff im Anhang 2.

Mehrere Kreaturen: Mehrere Kreaturen können versuchen, dasselbe Ziel zu umklammern. In diesem Fall ist die Kreatur, die den Ringkampf begonnen hat, die einzige, die einen Wurf ausführen muss; für jedes Wesen, dass sie im Ringkampf (mit der Aktion Jemand anderem helfen) unterstützt, erhält sie einen Bonus von +2 auf ihren Wurf. Auf ähnliche Weise können mehrere Kreaturen auch einer anderen Kreatur dabei helfen, sich aus einem Ringkampf zu befreien; auch hier gewährt jede Kreatur, die dabei unterstützend eingreift (mit der Aktion Jemand anderem helfen) einen Bonus von +2 auf den Kampfmanöverwurf der Kreatur, die sich im Ringkampf befindet.

Überrennen

Du kannst als Standard-Aktion während deiner Bewegung oder als Teil deines Sturmangriffs versuchen, jemanden zu überrennen, indem du dich durch das von ihm besetzte Feld bewegst. Du kannst nur Gegner überrennen, die maximal eine Größenkategorie größer als du sind. Ohne das Talent Verbessertes Überrennen oder eine ähnliche Fähigkeit provoziert Überrennen einen Gelegenheitsangriff durch das Ziel deines Manövers. Wenn dein Versuch, deinen Gegner zu überrennen, misslingt, bleibst du in dem Feld direkt vor ihm oder, falls dieses Feld von anderen Kreaturen besetzt ist, in dem nächsten freien Feld vor der Kreatur stehen.

Wenn du ein Ziel zu überrennen versuchst, hat dieses die Wahl dir auszuweichen, und dir so zu gestatten, dich ohne Angriff durch sein Feld zu bewegen. Weicht das Ziel dir nicht aus, machst du einen Wurf auf Kampfmanöver. Ist dein Manöver erfolgreich, bewegst du dich durch das Feld deines Ziels. Übertrifft dein Wurf die KMV deines Gegners um mindestens 5 Punkte, bewegst du dich durch das Feld deines Ziels; dieses wird automatisch zu Boden geworfen und gilt als liegend. Hat dein Ziel mehr als zwei Beine, erhöht sich der SG für das Manöver für jedes weitere Bein um +2.

Zu Fall bringen

Anstelle eines Nahkampfangriffs kannst du auch versuchen, deinen Gegner zu Fall zu bringen. Du kannst aber nur Gegner zu Fall bringen, die maximal eine Größenkategorie größer sind als du. Ohne das Talent Verbessertes zu Fall bringen oder eine ähnliche Fähigkeit provoziert dieses Manöver einen Gelegenheitsangriff von Seiten des Ziels.

Wenn dein Angriff die KMV deines Ziels übertrifft, wird das Ziel zu Boden geworfen und erlangt den Zustand liegend. Misslingt dein Angriff um mindestens 10 Punkte, fällst du stattdessen selbst zu Boden. Hat dein Ziel mehr als zwei Beine, erhöht sich der SG des für das Manöver notwendigen Angriffswurfs um +2 für jedes zusätzliche Bein. Manche Wesen, z.B. Schlicken, Kreaturen ohne Beine oder auch fliegende Kreaturen, können nicht zu Fall gebracht werden und erlangst den Zustand liegend.

Finte

Jemanden durch eine Finte zu irritieren, ist eine Standard-Aktion. Um eine Finte auszuführen, musst du einen Wurf auf Bluffen ablegen. Der SG dieses Wurfs beträgt 10 + Grund-Angriffsbonus deines Gegners + Weisheitsmodifikator deines Gegners. Ist dein Gegenüber in Motiv Erkennen geübt, beträgt der SG stattdessen 10 + Bonus des Gegners auf Motiv Erkennen, falls dieser Wert höher ist. Bei einem Erfolg verliert dein Ziel bei deinem nächsten Angriff seinen Geschicklichkeitsbonus auf seine RK (falls vorhanden). Dieser Angriff muss vor oder während deiner nächsten Runde ausgeführt werden.

Wenn du gegen nichthumanoide Kreaturen eine Finte ausführen möchtest, erhältst du einen Malus von –4 auf deinen Wurf. Gegen einen Gegner mit tierhafter Intelligenz (1 oder 2), erhältst du einen Malus von –8. Gegen eine Kreatur ohne Intelligenzwert kannst du keine Finte anwenden. Im Kampf eine Finte auszuführen, provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

Finten als Bewegungsaktion: Mit dem Talent Verbesserte Finte kannst du eine Finte als Bewegungsaktion ausführen.

Berittener Kampf

Die folgenden Regeln behandeln den Kampf zu Pferde, können aber auch auf ungewöhnlichere Reittiere wie einen Greif oder einen Drachen angewandt werden.

Pferde im Kampf: Pferde, Ponies und Reithunde dienen im Kampf bereitwillig als Reittiere. Reittiere, die kein Kampftraining haben (siehe dazu die Fertigkeit Mit Tieren umgehen), reagieren im Kampf verängstigt. Wenn du nicht absteigst, musst du mit einer Bewegungsaktion in jeder Runde einen Wurf auf Reiten (SG 20) ablegen, um die Kontrolle über das verängstigte Reittier zu behalten. Bei einem Erfolg kannst du nach der Bewegungsaktion eine Standard-Aktion ausführen. Bei einem Misserfolg wird die Bewegungs- zur Vollen Aktion, und du kannst keine weiteren Handlungen mehr durchführen, bis du wieder an der Reihe bist.

Dein Reittier handelt bei deiner Initiative so, wie du es führst. Du bewegst dich mit seiner Bewegungsrate, aber das Reittier verwendet für die Bewegung seine eigene Aktion. Ein Pferd ist (ungleich einem Pony) eine große Kreatur und nimmt daher einen Raum von 3m (2 Feldern) ein. Nimm der Einfachheit halber an, dass dein Charakter im Kampf denselben Raum besetzt.

Berittener Kampf: Mit einem Wurf auf Reiten (SG 5) kannst du dein Reittier mit den Knien lenken, so dass du dich mit beiden Händen verteidigen oder damit angreifen kannst. Dieser Wurf ist eine Freie Aktion.

Wenn du eine Kreatur angreifst, die kleiner als dein Pferd ist, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Nahkampfangriffe, weil du aus einer höheren Position aus angreifst. Bewegt sich dein Reittier mehr als 1,50m, kannst du nur noch einen einzelnen Nahkampfangriff ausführen. Im Prinzip musst du warten, bis dein Reittier zu deinem Gegner gelangt und kannst deshalb keinen Vollen Angriff durchführen. Selbst wenn dein Reittier sich eine volle Bewegungsrate weit bewegt, erleidest du keine Mali auf deine Angriffswürfe.

Wenn dein Reittier einen Sturmangriff ausführt, erhältst auch du den Malus auf die RK, der mit dem Sturmangriff verbunden ist. Führst du am Ende der Bewegung einen Angriff aus, erhältst du auch den mit dem Sturmangriff verbundenen Bonus. Wenn du vom Rücken eines Reittieres aus einen Sturmangriff ausführst, verdoppelt sich dein Schaden, wenn du eine Lanze benutzt (siehe Sturmangriff).

Du kannst Fernkampfwaffen einsetzen, wenn dein Pferd eine doppelte Bewegungsaktion macht, erhältst aber einen Malus von –4 auf deinen Angriffswurf. Du kannst auch dann Fernkampfwaffen einsetzen, wenn dein Reittier rennt (vierfache Bewegungsrate), wenn du dafür einen Malus von –8 in Kauf nimmst. In beiden Fällen machst du den Angriffswurf, wenn dein Reittier die Bewegung zur Hälfte vollendet hat. Auch kannst du mit einer Fernkampfwaffe einen Vollen Angriff ausführen, während sich das Pferd bewegt. Auch Bewegungsaktionen kannst du wie gewohnt ausführen.

Beritten Zauber wirken: Solange sich dein Reittier mit seiner normalen Bewegungsrate bewegt, kannst du wie gewohnt zaubern, bevor oder nachdem das Reittier seine Bewegung ausgeführt hat. Wenn dein Reittier sich sowohl bevor als auch nachdem du gezaubert hast, bewegen soll, zauberst du, während das Reittier sich bewegt, und musst wegen der heftigen Bewegung einen Konzentrationswurf bestehen (SG 10 + Grad des Zaubers), um den Zauber nicht zu verlieren. Wenn dein Reittier rennt (vierfache Bewegungsrate) kannst du zaubern, sobald das Reittier die Hälfte dieser Bewegung vollendet hat, wegen der noch heftigeren Bewegungen erhöht sich allerdings der SG des Konzentrationswurfs (SG 15 + Grad des Zaubers).

Wenn dein Reittier im Kampf fällt: Wenn dein Reittier stürzt, muss dir eine Wurf auf Reiten (SG 15) gelingen, um weich zu fallen und keinen Schaden zu erleiden. Misslingt der Wurf, erleidest du 1W6 Schadenspunkte.

Wenn du abgeworfen wirst: Wenn du bewusstlos geschlagen wirst, hast du eine Chance von 50% im Sattel zu bleiben (75 %, wenn du einen Militärsattel benutzt). Wenn du stürzt, erleidest du 1W6 Schadenspunkte. Ohne deine Führung meidet das Reittier den Kampf.

Waffe mit Flächenwirkung werfen

Eine Waffe mit Flächenwirkung ist eine Fernkampfwaffe, die beim Aufprall zerbricht und ihren Inhalt über das Ziel sowie nahe stehende Kreaturen oder Objekte verspritzt oder verteilt. Um mit einer Waffe mit Flächenwirkung anzugreifen, musst du einen Berührungsangriff auf Entfernung gegen das gewählte Ziel ausführen. Wurfwaffen mit Flächenwirkung erfordern keine Ausbildung an der Waffe, du erhältst also keinen Malus von –4 auf Grund fehlenden Umgangs mit der Waffe. Ein Treffer verursacht direkten Trefferschaden beim Ziel und Spritzschaden an allen Kreaturen im Umkreis von 1,50 m um das Ziel herum. Ist die Zielkreatur groß oder größer, wähle eines ihrer Felder, der Spritzschaden betrifft alle Kreaturen im Umkreis von 1,50m um das Feld herum. Waffen mit Flächenwirken erzielen aber keinen Präzisionsschaden (wie z.B. der Hinterhältige Angriff des Schurken das tut).

Anstelle einer Zielkreatur kannst du auch einen Knotenpunkt auf dem Bodenplan anvisieren. Behandle dies als Fernkampfangriff gegen RK 5. Wenn du allerdings einen Knotenpunkt anvisierst, erleiden alle Kreaturen in den angrenzenden Feldern nur den Flächenschaden, der direkte Trefferschaden fällt in diesem Fall weg. Du kannst keinen Knotenpunkt ins Ziel nehmen, der von einer Kreatur besetzt wird, wie beispielsweise von einer großen oder größeren Kreatur. In diesem Fall zielst du auf die Kreatur selbst.

Würfle 1W8, wenn du das Ziel verfehlst (also die Zielkreatur oder den Knotenpunkt). Dies bestimmt die Abweichung des Wurfs; 1 bedeutet einen zu kurz geratenen Wurf (vom Ziel aus in direkter Linie zum Werfer gesehen), 2 bis 8 rotieren davon ausgehend im Uhrzeigersinn um die Zielkreatur oder um den Knotenpunkt herum. Zähle danach eine der Grundreichweite entsprechende Anzahl von Feldern in die angezeigte Richtung ab. Nachdem du so das Feld bestimmt hast, in dem die Waffe landet, teilt diese Flächenschaden an alle Kreaturen in den angrenzenden Feldern aus.

Kampf mit zwei Waffen

Wenn du in deiner Zweithand eine zweite Waffe hältst, kannst du mit dieser Waffe in jeder Runde einen zusätzlichen Angriff ausführen. Wenn du auf diese Weise kämpfst, erhältst du auf deine normalen Angriffe einen Malus von –6 sowie einen Malus von –10 auf den Angriff mit deiner Zweitwaffe. Diese Mali kannst du auf zwei Arten reduzieren. Erstens werden beide Mali um +2 reduziert, falls die Waffe in deiner Zweithand eine leichte Waffe ist (ein unbewaffneter Schlag gilt dabei als Einsatz einer leichten Waffe). Zweitens verringert das Talent Kampf mit zwei Waffen den Malus mit der Haupthand um +2 und den mit der Schildhand um +6.

Tabelle 8-7 fasst diese Faktoren und ihre Kombination zusammen.

Doppelwaffen: Mit einer Doppelwaffe kannst du einen zusätzlichen Angriff mit dem anderen Ende der Waffe ausführen, als würdest du mit zwei Waffen kämpfen. Die Mali werden berechnet, als würdest du mit einer leichten Waffe in der Schildhand kämpfen.

Wurfwaffen: Dieselbe Regel gilt auch, wenn du mit beiden Händen Wurfwaffen schleuderst. Wurfpfeile oder Shuriken werden als leichte Waffe behandelt und Bolas, Wurfspeere, Netze und Schleudern dagegen als Einhandwaffen.

Tabelle 8-7: Mali für den Kampf mit zwei Waffen

Umstände	Haupthand	Zweithand
Normale Mali	–6	–10
Leichte Waffe in Zweithand	–4	–8
Talent Kampf mit Zwei Waffen	–4	–4
Leichte Waffe in Zweithand und Talent Kampf mit zwei Waffen	–2	–2

Besondere Initiative-Aktionen

Im Folgenden werden Möglichkeiten genannt, den Zeitpunkt deines Handelns zu verschieben, indem du deinen Platz in der Initiativereihenfolge veränderst.

Abwarten

Wenn du abwartest, führst du einfach keine Aktion durch und handelst dann zu dem von dir bestimmten Initiativezeitpunkt ganz normal. Damit veränderst du freiwillig deine eigene Initiative für den Rest des Kampfes. Du handelst völlig normal, wenn deine neue, niedrigere Initiative später in der Runde folgt. Den neuen Initiativewert kannst du im Voraus festlegen, du kannst aber auch einfach bis zu einem beliebigen Zeitpunkt im weiteren Rundenverlauf abwarten und dann mit deiner Handlung deinen neuen Initiativewert festlegen.

Die Zeit, die dir beim Abwarten verloren geht, erhältst du nicht mehr zurück. Auch kannst du damit keine Handlung einer anderen Person unterbrechen (wie das mit der Aktion Vorbereiten möglich wäre).

Ergebnisse des Abwartens auf die Initiative: Die Initiative, bei der du deine Aktion ausgeführt hast, wird zu deinem neuen Initiativeergebnis. Hast du noch keine Handlung ausgeführt, wenn du in der nächsten Runde wieder an der Reihe bist, geht die verzögerte Handlung verloren (allerdings kannst du von neuem Abwarten).

Führst du die abgewartete Aktion in der nächsten Runde aus, bevor du eigentlich wieder an der Reihe wärst, erhöht sich deine Initiative auf den entsprechenden Wert. In diesem Fall darfst du die reguläre Aktion dieser Runde nicht mehr ausführen.

Vorbereiten

Vorbereiten ermöglicht es dir, dich auf eine Aktion vorzubereiten, die zu einem späteren Zeitpunkt erfolgt, bevor du wieder regulär an der Reihe wärst. Vorbereiten ist eine Standard-Aktion und provoziert keinen Gelegenheitsangriff (allerdings kann die von dir vorbereitete Handlung möglicherweise einen Gelegenheitsangriff auslösen).

Eine Aktion vorbereiten: Du kannst eine Freie, eine Schnelle, eine Bewegungsaktion oder eine Standard-Aktion vorbereiten. Dazu legst du fest, welche Handlung du vorbereiten möchtest und unter welchen Bedingungen du diese ausführen wirst. Danach kannst du vor deiner nächsten regulären Aktion die so vorbereitete Handlung zu jedem Zeitpunkt ausführen, wenn die festgelegten Bedingungen eintreffen. Die Handlung geschieht in dem Moment direkt vor der auslösenden Aktion. Ist die auslösende Aktion Teil der Handlungen eines anderen Charakters, unterbrichst du diesen damit. Nachdem du deine vorbereitete Handlung vollzogen hast, führt der Charakter – sofern er dazu noch in der Lage ist – seine Aktionen weiter aus. In der Folge ändert sich dein Initiativewert. Für den Rest der jeweiligen Begegnung ist deine neue Initiative der Wert, zu dem du deine vorbereitete Aktion ausgeführt hast. Du handelst unmittelbar vor dem Charakter, dessen Handlungen die von dir vorbereitete Aktion ausgelöst haben.

Du kannst als Teil einer vorbereiteten Aktion einen 1,50 m-Schritt machen, wenn du dich in der jeweiligen Runde sonst nicht mehr bewegst.

Auswirkungen auf die Initiative durch Vorbereiten: Dein Initiativewert verändert sich zu dem Wert, bei dem du die vorbereitete Aktion ausgeführt hast. Wenn du wieder regulär an der Reihe bist, ohne die vorbereitete Aktion ausgeführt zu haben, verlierst du die Aktion (du kannst natürlich dieselbe Aktion wieder von neuem vorbereiten). Führst du die vorbereitete Aktion in der nächsten Runde aus, bevor du wieder regulär an der Reihe wärst, steigt deine Initiative auf den neuen Wert. In diesem Fall kannst du die reguläre Aktion dieser Runde nicht mehr ausführen.

9 Magie

Seelah warf den Schergen des Vampirs einen herausfordernden Blick zu und als der erste Untote sie ansprang, schnitt sie ihn mit nur einem Hieb entzwei. Doch schon rückten zwei weitere Kreaturen nach, um den Platz ihres gefallenen Kameraden einzunehmen. Und schlimmer noch, sie konnte ihre düstren Auren überall um sich herum spüren.

„Ich hoffe, du hast noch ein Ass im Ärmel, Ezren“, murmelte sie. Der ältliche Magier stand hinter ihr und als er seinen Zauber gewirkt hatte, wurden die Kreaturen vor ihr in Flammen gehüllt. Voller Befriedigung nahm sie den Schmerz in ihren Schreien wahr und während die Vampire noch panisch versuchten, dem reinigenden Feuer zu entkommen, fragte Ezren lässig: „Reicht dir das?“

Zauber sind die Quelle großer Macht. Man kann mit ihnen ein Licht im Dunkeln erschaffen oder die Erde selbst zum Beben bringen. Bei einem Zauber handelt es sich um einen einmaligen magischen Effekt. Es gibt zwei Arten von Zaubern: arkane (werden von Barden, Hexenmeistern und Magiern gewirkt) und göttliche (werden von Klerikern, Druiden und erfahrenen Paladinen und Waldläufern gewirkt). Manche Zauberkundige können sich ihre Zauber aus einer begrenzten Liste ihnen bekannter Zauber aussuchen, anderen stehen vielfältigere Möglichkeiten offen.

Die meisten Zauberkundigen bereiten ihre Zauber vor – sei es nun mit Hilfe eines Zauberbuchs oder mittels Gebeten. Es gibt aber auch Zauberkundige, die ihre Zauber spontan und ohne Vorbereitung wirken. Das Lernen und Vorbereiten von Zaubern mag sich also von Fall zu Fall unterscheiden, wenn es aber darum geht, sie zu wirken, ähneln sie sich sehr.

Zauber wirken

Das Wirken eines Zaubers funktioniert eigentlich immer gleich, egal ob ein Zauber arkan oder göttlich ist und ob der Charakter ihn vorbereitet oder spontan wirkt.

Einen Zauber auswählen

Zuerst musst du dich entscheiden, welchen Zauber du wirken willst. Bist du ein Kleriker, ein Magier, ein Druide, ein erfahrener Paladin oder ein erfahrener Waldläufer, wählst du einen Zauber aus denen aus, die du für den Tag vorbereitet und noch nicht gewirkt hast (siehe „Das Vorbereiten von Magierzaubern“ und „Das Vorbereiten von Göttlichen Zaubern“).

Bist du hingegen ein Barde oder ein Hexenmeister, kannst du einen beliebigen Zauber auswählen, der dir bekannt ist, vorausgesetzt du bist in der Lage, Zauber dieses oder eines höheren Grades zu wirken.

Um einen Zauber wirken zu können, musst du in der Lage sein zu sprechen (wenn der Zauber eine verbale Komponente hat), Gesten auszuführen (wenn der Zauber eine Gestenkomponente hat) und die Materialkomponenten oder den Fokus des Zaubers einsetzen zu können (wenn er solche Komponenten hat). Außerdem musst du dich konzentrieren, um einen Zauber zu wirken.

Verfügt der Zauber über verschiedene Versionen, musst du dich vor dem Wirken entscheiden, welche Version du wirken möchtest. Du musst bestimmte Versionen eines Zaubers nicht eigens vorbereiten (oder lernen, falls du ein Barde oder ein Hexenmeister bist).

Hast du einen vorbereiteten Zauber gewirkt, kannst du ihn erst dann wieder wirken, wenn du ihn ein weiteres Mal vorbereitet hast. Hast du aber denselben Zauber mehrmals vorbereitet, kannst du ihn einmal pro Vorbereitung wirken. Bist du ein Barde oder ein Hexenmeister, zählt ein gewirkter Zauber gegen die tägliche Anzahl an Zaubern, die du von dem jeweiligen Grad wirken kannst. Du kannst denselben Zauber jedoch mehrmals wirken, wenn du diese Grenze noch nicht erreicht hast.

Konzentration

Um einen Zauber zu wirken, musst du dich konzentrieren. Wird deine Konzentration beim Wirken unterbrochen, musst du einen Konzentrationswurf machen. Bei einem Misserfolg geht der Zauber verloren. Ein Konzentrationswurf entspricht 1W20 + deiner Zauberstufe + dem Modifikator des Attributs, von dem auch deine Bonuszauber abhängen. Kleriker, Druiden und Waldläufer addieren ihren Weisheitsmodifikator, Barden, Paladine und Hexenmeister ihren Charismamodifikator und Magier ihren Intelligenzmodifikator. Je ablenkender die Unterbrechung ist und je höher der Grad des Zaubers ist, den du wirken möchtest, desto höher liegt auch der SG für diesen Wurf (siehe Tabelle 9-1). Misslingt dein Wurf, geht der Zauber verloren, ganz so als hättest du ihn ohne Effekt gewirkt.

Verletzung: Erleidest du Schaden, während du einen Zauber wirkst, musst du einen Konzentrationswurf machen (SG 10 + erlittene Schadenspunkte + Grad des gewirkten Zaubers). Misslingt der Wurf, verlierst du den Zauber und er hat keinen Effekt. Das unterbrechende Ereignis findet während des Wirkens des Zaubers statt, wenn es zwischen dem Beginn und der Vollendung des Wirkens geschieht (dies gilt für Zauber, die einen Zeitaufwand von einer vollen Runde oder länger haben) oder wenn es als Reaktion auf das Wirken eines Zaubers geschieht (wie etwa ein Gelegenheitsangriff, der durch das Wirken des Zaubers provoziert wurde, oder ein ausgelöster Angriff wie bei einer vorbereiteten Aktion).

Erleidest du andauernden Schaden, wie etwa von einem *Säurepfeil* oder weil du in einem Lavasee stehst, wird angenommen, dass du die Hälfte dieses Schadens während des Zauberwirkens erleidest. du musst einen Konzentrationswurf machen (SG 10 + die Hälfte des erlittenen andauernden Schadens + Grad des gewirkten Zauberst). Wenn der zuletzt verursachte Schaden auch der letzte Schaden war, den der Effekt anrichten konnte, dann erleidest du keinen Schaden mehr und wirst nicht abgelenkt.

Zauber: Wirst du von einem Zauber betroffen, während du selbst einen zu wirken versuchst, musst du einen Konzentrationswurf machen oder du verlierst den Zauber, den du wirken möchtest. Wenn der dich betreffende Zauber Schadenspunkte verursacht, liegt der SG bei 10 + Schadenspunkte + Grad des Zaubers, den du wirken möchtest.

Wenn der Zauber dich in irgendeiner anderen Hinsicht behindert oder ablenkt, entspricht der SG deines Konzentrationswurfs dem SG des Rettungswurfs gegen diesen Zauber + dem Grad des Zaubers, den du wirkst. Bei Zaubern ohne Rettungswurf wird der SG verwendet, der gelten würde, wenn der Zauber einen Rettungswurf zuließe (10 + Zaubergrad + Attributswert des Zauberwirkers).

Im Ringkampf oder im Haltegriff: Während man den Zustand im Ringkampf oder im Haltegriff hat, ist Zaubern schwierig und benötigt einen Konzentrationswurf (SG 10 + KMB desjenigen, der dich in den Ringkampf / Haltegriff verwickelt hat + Grad des Zaubers, den du wirken möchtest). Kreaturen im Haltegriff können nur Zauber wirken, die keine Gestenkomponenten benötigen.

Starke Bewegung: Wenn du auf einem Reittier sitzt, das sich bewegt, eine holprige Fahrt in einem Wagen oder einem kleinen Boot in rauen Gewässern unternimmst, dich unter Deck in einem vom Sturm geschüttelten Schiff befindest oder einfach in ähnlicher Weise umher geschleudert wirst, muss dir beim Zauberwirken ein Konzentrationswurf gelingen (SG 10 + Grad des Zaubers, den du wirken willst) oder du verlierst den Zauber.

Sehr starke Bewegung: Wenn du auf einem galoppierenden Pferd sitzt, eine sehr holprige Wagenfahrt mitmachst oder in einem kleinen Boot im Sturm oder durch Stromschnellen unterwegs bist, dich auf Deck eines Schiffes, das durch einen Sturm segelt, befindest, oder du auf ähnliche Weise sehr rau

Tabelle 9-1: SG für Konzentrationswürfe

Situation	SG für Konzentrationswurf
Defensiv zaubern	15 + doppelter Zaubergrad
Beim Zaubern verletzt werden	10 + verursachter Schaden + Zaubergrad
Andauernden Schaden während des Zauberns erleiden	10 + ½ des verursachten Schadens + Zaubergrad
Während des Zauberns von einem Zauber betroffen werden, der keinen Schaden verursacht	SG für Retttungswurf gegen den Zauber + Zaubergrad
Während des Zauberns im Ringkampf oder Haltegriff	10 + KMB desjenigen, der dich in den Ringkampf / Haltegriff verwickelt hat + Zaubergrad
Starke Bewegung während des Zauberns	10 + Zaubergrad
Sehr starke Bewegung während des Zauberns	15 + Zaubergrad
Extrem heftige Bewegung während des Zauberns	20 + Zaubergrad
Wind mit Regen oder Schnee während des Zauberns	5 + Zaubergrad
Wind mit Hagel, Staub oder Schutt während des Zauberns	10 + Zaubergrad
Durch einen Zauber verursachtes Wetter	siehe Zauber
Während des Zauberns verstrickt	15 + Zaubergrad

umher geschleudert wirst, muss dir ein Konzentrationswurf gelingen (SG 15 + Grad des Zaubers, den du wirken willst) oder du verlierst den Zauber. Handelt es sich gar um eine so heftige Bewegung, wie sie durch ein Erdbeben erzeugt wird, entspricht der SG 20 + Grad des Zaubers, den du wirken willst.

Raues Wetter: Versuchst du, bei rauem Wetter einen Zauber zu wirken, musst du einen Konzentrationswurf machen. Bist du in einen Regen- oder Schneesturm geraten, liegt der SG bei 5 + Grad des Zaubers, den du wirken möchtest. Bist du in einen Sturm geraten, der Hagel, Staub oder Schutt mit sich trägt, liegt der SG bei 10 + Grad des Zaubers, den du wirken möchtest. Misslingt dein Konzentrationswurf, verlierst du den Zauber in beiden Fällen. Sind die Wetterbedingungen durch einen Zauber ausgelöst worden, verwende die Regeln, die bei dem jeweiligen Zauber angegeben werden.

Defensiv zaubern: Willst du einen Zauber wirken, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, musst du einen Konzentrationswurf machen (SG 15 + doppelter Grad des Zaubers, den du wirken möchtest). Misslingt der Wurf, verlierst du den Zauber.

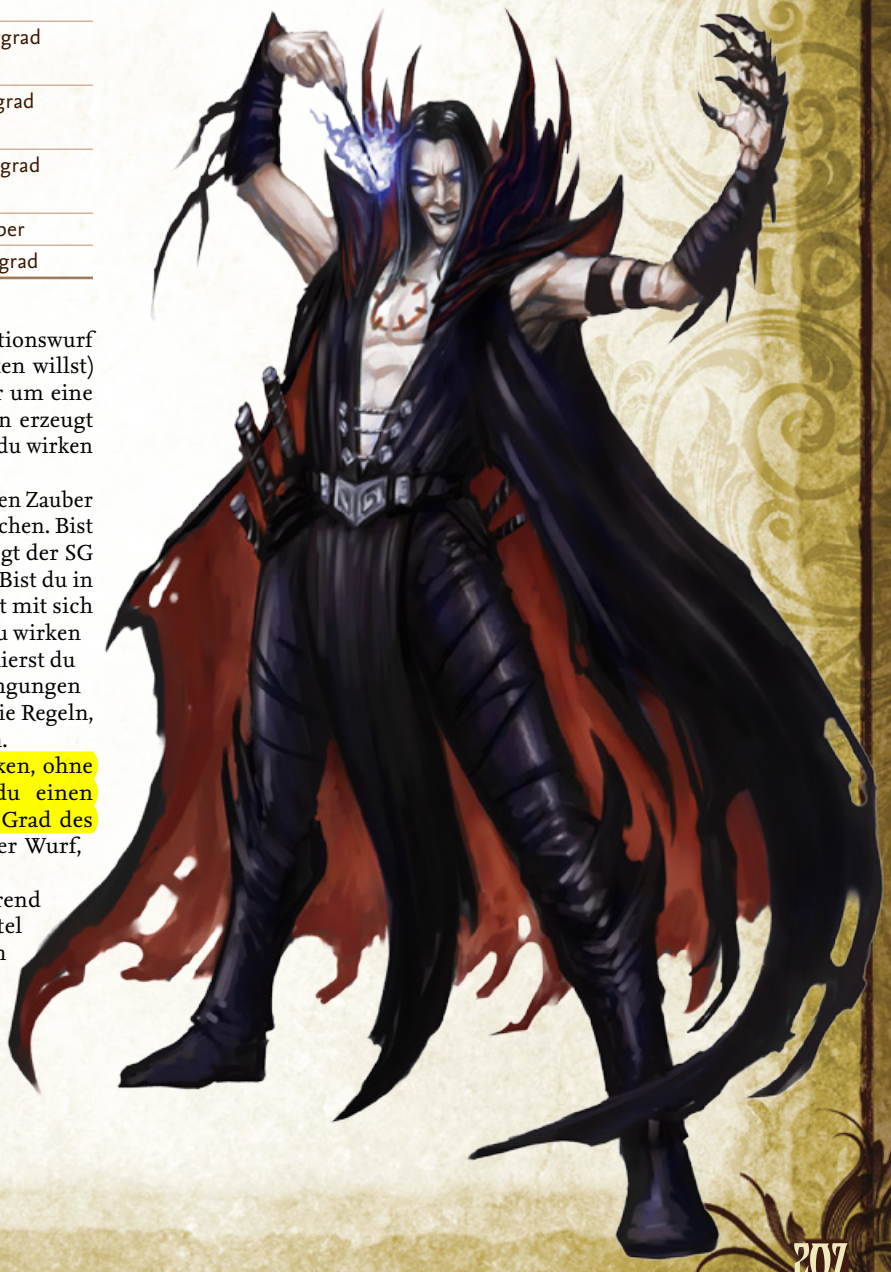
Verstrickt: Willst du einen Zauber wirken, während du in einem Netz oder einem Verstrickungsbeutel verstrickt bist oder von einem Zauber mit einem ähnlichen Effekt betroffen bist, muss dir ein Konzentrationswurf (SG 15 + Grad des Zaubers, den du wirken möchtest) gelingen. Misslingt der Wurf, verlierst du den Zauber.

Gegenzauber

Es ist möglich, jeden Zauber auch als Gegenzauber zu wirken. Wenn du das machst, verwendest du die Energie des Zaubers, um das Wirken desselben Zaubers durch einen anderen Charakter zu stören. Gegenzauber wirken auch dann, wenn der eine Zauber arkan und der andere göttlich ist.

Wie Gegenzauber funktionieren: Um einen Gegenzauber anzuwenden, musst du deinen Gegner als Ziel auswählen. Dies machst du mit der Aktion „Vorbereiten“ (siehe Kapitel 8: Kampf, Seite 203). Das heißt, dass du solange damit wartest, deine Aktion zu vollenden, bis dein Gegner versucht, einen Zauber zu wirken. Du kannst dich trotzdem noch bewegen, da es sich beim Vorbereiten um eine Standard-Aktion handelt.

Wenn das Ziel deines Gegenzaubers dann versucht, einen Zauber zu wirken, musst du einen Wurf auf Zauberkunde machen (SG 15 + Grad des Zaubers). Bei diesem Wurf handelt



es sich um eine Freie Aktion. Gelingt der Wurf, identifizierst du den Zauber deines Gegners und kannst versuchen, ihm entgegenzuwirken. Misslingt dein Wurf, kannst du nichts tun.

Um deine Aktion zu vollenden, musst du noch den korrekten Zauber wirken. Als Faustregel kannst du dir merken, dass ein Zauber nur sich selbst entgegenwirken kann. Bist du in der Lage, den Zauber zu wirken, und hast ihn vorbereitet (oder steht dir noch ein Zauberplatz des jeweiligen Grades zur Verfügung), wirkst du ihn und veränderst ihn dabei ein wenig, damit er als Gegenzauber wirken kann. Ist dein Ziel innerhalb der Reichweite, heben sich die Zauber automatisch gegenseitig ohne jeden Effekt auf.

Gegenzauber von metamagischen Zaubern: Metamagische Talente werden nicht berücksichtigt, wenn bestimmt wird, ob man einem Zauber entgegenwirken kann.

Festgelegte Ausnahmen: Manche Zauber können als Gegenzauber gegen bestimmte andere Zauber eingesetzt werden. Dabei handelt es sich oft um Zauberpaare mit genau entgegengesetzten Effekten.

***Magie bannen* als Gegenzauber:** Im Normalfall kannst du *Magie bannen* einsetzen, um dem Zauber eines anderen entgegenzuwirken. Dabei musst du den Zauber nicht identifizieren, den der andere wirkt. *Magie bannen* funktioniert jedoch nicht immer als Gegenzauber (siehe Zauberbeschreibung).

Zauberstufe

Die Macht eines Zaubers hängt oft von der Zauberstufe ab. In den meisten Fällen entspricht diese der Klassenstufe des zauberkundigen Charakters, mit der er den Zauber wirkt.

Du kannst einen Zauber auch auf einer niedrigeren Zauberstufe wirken. Die gewählte Zauberstufe muss aber hoch genug sein, damit du den fraglichen Zauber noch wirken kannst. Alle von der Zauberstufe abhängigen Merkmale müssen auf derselben Zauberstufe basieren.

Falls eines deiner Klassenmerkmale oder eine andere besondere Fähigkeit dir eine Anpassung deiner Zauberstufe verleihen, gilt diese Anpassung nicht nur für Effekte, die auf deiner Zauberstufe basieren (wie etwa die Reichweite, die Wirkungsdauer und der verursachte Schaden), sondern auch für Zauberstufenwürfe, um die Zauberresistenz deines Ziels zu überwinden, sowie für die Zauberstufe bei Bannwürfen (gilt sowohl für den Bannwurf als auch den SG des Bannwurfs eines anderen).

Zauberpatzer

Solltest du versuchen, einen Zauber unter Bedingungen zu wirken, bei denen die Eigenschaften des Zaubers nicht erfüllt werden können, schlägt das Wirken fehl und du verlierst den Zauber.

Zauberpatzer treten aber auch ein, wenn deine Konzentration gestört wird. Sie können auch dann geschehen, wenn du eine Rüstung trägst und einen Zauber mit Gesten als Komponenten verwendest.

Das Ergebnis des Zaubers

Wenn du weißt, welche Kreaturen (oder Gegenstände oder Bereiche) betroffen werden und ob diese Kreaturen erfolgreiche Rettungswürfe gemacht haben (falls möglich), kannst du die Effekte des Zaubers abhandeln.

Besondere Effekte von Zaubern

Viele besondere Zaubereffekte werden entsprechend der Schule gehandhabt, welcher der Zauber angehört. Andere besondere Zaubereffekte wiederum hängen nicht von der Schule des Zaubers ab.

Angriffe: Manche Zauberbeschreibungen beziehen sich auf den Angriff. Alle offensiven Kampfhandlungen – auch solche, die den Gegnern keinen Schaden zufügen – gelten als Angriffe. Versuchst du Energie zu fokussieren, zählt dies als Angriff, wenn du dadurch Kreaturen im Wirkungsbereich schadest. Alle Zauber, die Schaden verursachen und denen Gegner mit Hilfe eines Rettungswurfs widerstehen können, oder Zauber, die das Ziel einschränken oder ihm schaden, gelten als Angriffe. Zauber, mit denen Monster oder andere Verbündete herbeigezaubert werden können, gelten nicht als Angriffe, da sie für sich genommen niemandem ein Leid zufügen.

Bonusarten: Jeder Bonus fällt normalerweise in eine Kategorie, die angibt, auf welche Weise der Zauber den Bonus verleiht. Hierbei ist wichtig zu beachten, dass zwei Boni derselben Art üblicherweise nicht kumulativ sind. Mit Ausnahme von Ausweichboni, den meisten Situationsboni und Volksboni wird im Normalfall der bessere Bonus angewendet (siehe „Kombination von magischen Effekten"). Dasselbe gilt für Mali. Ein Charakter, der zwei oder mehreren Mali derselben Art erleidet, wendet nur den schlechtesten an. Die meisten Mali haben aber keine Art und sind daher immer kumulativ. Boni ohne besondere Art sind immer kumulativ, außer sie stammen aus derselben Quelle.

Die Toten wieder beleben: Es gibt diverse Zauber, welche die Macht haben, einen getöteten Charakter wieder zum Leben zu erwecken.

Stirbt eine lebende Kreatur, verlässt ihre Seele den Körper und die Materielle Ebene und reist durch die Astralebene zu der Ebene, auf der ihre Gottheit lebt. Verehrte die betroffene Kreatur keine Gottheit, geht die Seele zu jenem Ort, welcher ihrer Gesinnung entspricht. Jemanden wiederzubeleben bedeutet, dass seine Seele zurückgeholt und wieder mit dem Körper vereint wird. Weitere Informationen über die Ebenen findest du in Kapitel 13.

Negative Stufen: Jede Kreatur, die wieder zum Leben erweckt wurde, erhält normalerweise eine oder mehrere permanente negative Stufen. (siehe Anhang 1). Diese Stufen verursachen einen Malus auf die meisten Würfe, bis sie mit Hilfe eines Zauber, wie etwa *Genesung*, entfernt wurden. Befand sich der Charakter zum Zeitpunkt seines Todes auf der 1. Stufe, verliert er zwei Konstitutionspunkte, statt eine negative Stufe zu erhalten.

Wiederbelebung verhindern: Die Feinde eines Charakters können es diesem erschweren, aus dem Totenreich zurückzukehren. Sie können den Leichnam einfach behalten, um zu verhindern, dass *Tote erwecken* oder *Auferstehung* auf diesen gewirkt wird. Der Zauber *Seelenfalle* verhindert jede Art der Wiederbelebung, wenn die Seele nicht vorher befreit wird.

Wiederbelebung gegen den Willen der Seele: Eine Seele kann nicht zurück ins Leben geholt werden, wenn sie dies nicht möchte. Eine Seele kennt den Namen, die Gesinnung und die Schutzgottheit (falls vorhanden) dessen, der sie wiedererwecken möchte, und kann sich mit diesem Wissen weigern, ins Leben zurückzukehren.

Kombination von magischen Effekten

Zauber und magische Effekte wirken normalerweise so, wie sie beschrieben sind. Dabei ist ganz egal, wie viele andere

Zauber oder magische Effekte auf dasselbe Ziel oder denselben Bereich wirken. Von einigen Sonderfällen abgesehen beeinflusst ein Zauber nicht die Art und Weise, auf die ein anderer Zauber wirkt. Hat ein Zauber einen besonderen Effekt auf andere Zauber, wird dies bei der Beschreibung des Zaubers angegeben. Zudem gelten einige allgemeine Regeln, wenn Zauber oder magische Effekte am selben Ort wirken.

Addieren von Effekten: Zauber, die Boni oder Mali auf Angriffs-, Schadens-, Rettungswürfe oder auf andere Eigenschaften verleihen, können normalerweise nicht addiert werden. Zwei Boni derselben Art sind nicht kumulativ, auch wenn sie von unterschiedlichen Zaubern verliehen werden (oder von anderen Effekten, siehe „Bonusarten" weiter oben).

Unterschiedliche Bonusarten: Die Boni oder Mali verschiedener Zauber addieren sich miteinander, wenn die Modifikatoren unterschiedlicher Art sind. Ein Bonus, der keiner speziellen Kategorie angehört, ist mit allen anderen Boni kumulativ.

Mehrfach in unterschiedlichen Stärken auftretender Effekt: Wenn zwei oder mehr identische Zauber auf denselben Bereich oder dasselbe Ziel wirken, aber unterschiedlich stark sind, wirkt nur die beste Version.

Gleicher Effekt mit unterschiedlichen Wirkungen: Derselbe Zauber kann manchmal unterschiedliche Effekte haben, wenn er mehr als ein Mal auf dasselbe Ziel gewirkt wurde. Normalerweise übertrumpft der letzte Zauber alle anderen. Die vorangegangenen Zauber werden dabei aber nicht entfernt oder gebannt, sondern ihre Effekte werden vielmehr bedeutungslos, solange der letzte Zauber in der Reihe wirkt.

Ein Effekt macht einen anderen bedeutungslos: Manchmal kann ein Zauber einen späteren Zauber bedeutungslos machen. Beide Zauber sind zwar noch aktiv, aber der eine hat den anderen nutzlos gemacht.

Mehrere den Geist kontrollierende Effekte: Manche magische Effekte, die den Geist einer Kreatur kontrollieren, können sich gegenseitig bedeutungslos machen, wie etwa ein Zauber, der die Fähigkeit der betroffenen Kreatur aufhebt, ihrem eigenen Willen nach handeln zu können. Den Geist kontrollierende Effekte, die nicht die Fähigkeit der betroffenen Kreatur aufheben nach dem eigenen Willen zu handeln, beeinflussen sich gegenseitig normalerweise nicht. Steht ein Ziel unter der Kontrolle zweier oder mehrerer Kreaturen, versucht es, beiden so gut es geht zu gehorchen, je nachdem wie stark die Kontrolle ist. Erhält der Kontrollierte gleichzeitig widersprüchliche Befehle, müssen die beiden, die ihn kontrollieren, konkurrierende Charismawürfe machen, um zu ermitteln, wem das Ziel gehorcht.

Zauber mit gegensätzlichen Effekten: Zauber mit gegensätzlichen Effekten werden ganz normal mit allen Boni, Mali oder sonstigen Veränderungen angewendet und zwar in der Reihenfolge ihres Auftretens. Manche Zauber heben sich gegenseitig auf oder funktionieren als Gegenzauber. Dies wird in der Beschreibung des jeweiligen Zaubers angegeben.

Augenblickliche Effekte: Zwei oder mehr magische Effekte mit der Wirkungsdauer „Augenblicklich" addieren sich, wenn sie dasselbe Ziel betreffen.

ZAUBERBESCHREIBUNGEN

Jeder Zauber wird in einem standardisierten Format vorgestellt. Die Kategorien der Beschreibungen werden im Folgenden erklärt.

Name

In der ersten Zeile der Beschreibung ist der Name abgedruckt, unter dem der Zauber im Allgemeinen bekannt ist.

Schule (Unterart der Schule)

Unter dem Namen des Zaubers wird die Schule angegeben (und die Unterart, falls vorhanden), zu welcher der Zauber gehört.

Fast jeder Zauber gehört zu einer der acht Schulen der Magie. Eine Schule besteht aus Zaubern, die auf ähnliche Art und Weise funktionieren. Einige wenige Zauber (*Arkanes Siegel, Begrenzter Wunsch, Dauerhaftigkeit, Wunsch* und *Zaubertrick*) gehören zu keiner Schule und gelten als allgemeine Zauber.

Bannzauber

Bannzauber sind Schutzzauber. Sie erschaffen physische oder magische Barrieren, heben physische oder magische Eigenschaften auf, schaden Eindringlingen oder verbannen ihr Ziel gar auf eine andere Ebene.

Wenn ein Bannzauber innerhalb von 3 m Entfernung von einem anderen Bannzauber mehr als 24 Stunden aktiv ist, reagieren die beiden magischen Felder miteinander und erzeugen kaum sichtbare Energiefluktuationen. Der SG, um solche Zauber mit der Fertigkeit Wahrnehmung zu finden, sinkt um –4.

Wird mit Hilfe eines Bannzaubers eine Barriere erschaffen, die bestimmte Kreaturen abhält, kann diese Barriere nicht eingesetzt werden, um diese Kreaturen wegzudrücken. Zwingst du die Barriere, mit einer solchen Kreatur in Berührung zu kommen, spürst du, dass auf die Barriere Druck ausgeübt wird. Wenn du weiterhin Druck ausübst, beendest du damit den Zauber.

Beschwörung

Jeder Beschwörungszauber gehört zu einer von fünf Unterarten der Schule der Beschwörung. Mit einem Beschwörungszauber kannst du Manifestationen von Gegenständen, Kreaturen oder bestimmten Energiearten zu dir bringen (die Unterart der Herbeizauberung), tatsächlich Kreaturen von einer anderen Existenzebene auf deine Ebene rufen (die Unterart der Herbeirufung), heilen (die Unterart der Heilung), Gegenstände und Kreaturen über weite Strecken transportieren (die Unterart der Teleportation) oder Effekte aus dem Nichts erschaffen (die Unterart der Erschaffung). Kreaturen, die du beschworen hast, gehorchen üblicherweise deinen Befehlen, aber nicht immer.

Kreaturen oder Gegenstände, die du erschaffen oder herbei teleportiert hast, können weder innerhalb einer anderen Kreatur oder eines anderen Gegenstandes noch frei in der Luft schwebend erscheinen. Sie müssen auf einer freien Fläche und einer Oberfläche erscheinen, die in der Lage ist, das Gewicht zu tragen.

Die Kreatur, bzw. der Gegenstand müssen innerhalb der Reichweite des Zaubers erscheinen, aber nicht dort bleiben.

Erschaffung: Ein Erschaffungszauber manipuliert Materie, um einen Gegenstand oder eine Kreatur am vom Zaubernden

bestimmten Ort zu erschaffen. Hat der Zauber eine andere Wirkungsdauer als Augenblicklich, wird das Erschaffene mit Hilfe von Magie zusammengehalten und verschwindet spurlos, wenn der Zauber endet. Hat der Zauber eine Wirkungsdauer von Augenblicklich, werden die Kreatur oder der Gegenstand nur mit Hilfe von Magie zusammengesetzt. Das Erschaffene hält also unbegrenzt lange und hängt nicht von Magie ab, um zu existieren.

Heilung: Bestimmte göttliche Beschwörungszauber können Kreaturen heilen oder sie gar wieder zum Leben erwecken.

Herbeirufung: Ein Herbeirufungszauber transportiert eine Kreatur von einer anderen Ebene auf die Ebene, auf der du dich befindest. Er verleiht der Kreatur die einmalig einsetzbare Fähigkeit, auf ihre Ursprungsebene zurückzukehren. Der Zauber schränkt aber möglicherweise die Umstände ein, unter denen die Kreatur zurückkehren kann. Herbeigerufene Kreaturen sterben, wenn sie getötet werden. Sie verschwinden nicht einfach oder bilden sich neu, im Gegensatz zu Kreaturen, die herbeigezaubert wurden. Herbeirufungszauber wirken augenblicklich. Die herbeigerufene Kreatur kann also nicht gebannt werden.

Herbeizauberung: Ein Herbeizauberung bringt eine Kreatur oder einen Gegenstand sofort zu einem von dir bestimmten Ort. Endet der Zauber oder wird er gebannt, wird die herbei gezauberte Kreatur sofort zu ihrem Ursprungsort zurückgeschickt. Ein herbei gezauberter Gegenstand hingegen wird nicht zurückgeschickt, außer die Beschreibung des Zaubers gibt dies an. Eine herbei gezauberte Kreatur verschwindet, wenn sie getötet wird oder ihre Trefferpunkte auf 0 oder niedriger sinken. Sie ist nicht wirklich tot. Es dauert 24 Stunden, bis die Kreatur sich neu geformt hat. In dieser Zeit kann sie nicht erneut herbeigezaubert werden.

Wenn der Zauber endet, der die Kreatur herbei gezaubert hat, und die Kreatur verschwindet, enden auch alle Zauber, die sie gewirkt hat. Eine herbei gezauberte Kreatur kann keine der ihr möglicherweise innewohnenden Herbeizauberungsfähigkeiten benutzen.

Teleportation: Ein Teleportationszauber transportiert eine oder mehrere Kreaturen oder Gegenstände über eine große Entfernung. Die mächtigsten Teleportationszauber können sogar über eine Ebene hinaus wirken. Im Gegensatz zu Herbeizauberungen funktioniert eine Teleportation nur in eine Richtung und kann nicht gebannt werden (solange nichts anderes angegeben wird).

Teleportationen sind zeitlose Reisen durch die Astralebene. Werden also Astralreisen aus einem bestimmten Grund verhindert, verhindert dies auch Teleportation.

Erkenntniszauber

Erkenntniszauber ermöglichen es dir, die Geheimnisse längst vergangener Zeiten zu schauen, in die Zukunft zu blicken, versteckte Dinge zu finden und täuschende Zauber zu durchschauen.

Viele Erkenntniszauber haben einen kegelförmigen Wirkungsbereich. Dieser bewegt sich mit dir und erstreckt sich in deine Blickrichtung. Der Kegel definiert den Bereich, den du pro Runde durchsuchen kannst. Untersuchst du denselben Bereich mehrere Runden lang, kannst du an zusätzliche Informationen gelangen. Dies wird jeweils bei der Beschreibung des Zaubers angegeben.

Ausspähung: Ein Ausspähungszauber erschafft einen unsichtbaren magischen Sensor, der die gewonnenen Informationen an dich weitergibt. Solange nichts anderes angegeben wird, hat der Sensor dieselben Wahrnehmungsfähigkeiten wie du selbst. Dazu gehören auch Zauber oder Effekte, die auf dir liegen, nicht aber Zauber oder Effekte, die von dir ausgehen. Der Sensor wird als unabhängiges Sinnesorgan behandelt und funktioniert daher auch ganz normal, wenn du erblindest, taub wirst oder deine Sinne sonst wie eingeschränkt wurden.

Eine Kreatur kann den Sensor bemerken, wenn ihr ein Wurf auf Wahrnehmung gelingt (SG 20 + Zaubergrad). Der Sensor kann ganz wie ein aktiver Zauber gebannt werden.

Bleischichten oder magische Schutzvorrichtungen blockieren Ausspähungszauber. Du spürst es, wenn dein Zauber auf diese Weise blockiert wird.

Hervorrufung

Zauber der Schule Hervorrufung manipulieren Energie oder zapfen eine unsichtbare Energiequelle an, um den gewünschten Effekt hervorzurufen. Im Endeffekt erschaffen sie etwas aus dem Nichts. Viele dieser Zauber rufen spektakuläre Effekte hervor und können großen Schaden anrichten.

Illusion

Illusionszauber täuschen die Sinne. Sie lassen ihre Opfer Dinge sehen, die nicht da sind, oder verhindern, dass das Ziel etwas sieht, was tatsächlich da ist, lassen es Phantomgeräusche hören oder sich an Dinge erinnern, die nie geschehen sind.

Einbildung: Ein Einbildungszauber erschafft einen falschen Sinneseindruck. Jeder, der die Einbildung sieht, nimmt dasselbe wahr und nicht eine eigene, persönliche Version der Einbildung. Es handelt sich nicht um einen persönlichen, geistigen Eindruck. Einbildungen können nicht dazu dienen, etwas als irgendetwas anderes erscheinen zu lassen. Eine Einbildung, die auch hörbare Effekte hat, ist nicht in der Lage, verständliche Sprache nachzuahmen, außer die Beschreibung des Zaubers gibt dies an. Ist es möglich, verständliche Sprache nachzuahmen, muss es sich um eine Sprache handeln, die du selbst sprechen kannst. Versuchst du, eine Sprache nachzuahmen, die du selbst nicht sprechen kannst, kommt bei der Illusion nur Gebrabbel heraus. Du kannst ebenso wenig eine visuelle Kopie eines Gegenstands erschaffen, von dem du nicht weißt, wie er aussieht. Das gilt auch für alle anderen Sinne.

Da Einbildungen und Fehlgefühle nicht real sind, können sie keine realen Effekte hervorrufen, so wie andere Illusionen es können. Sie können keinen Schaden an Kreaturen oder Gegenständen verursachen und kein Gewicht tragen. Sie können niemanden ernähren und bieten keinen Schutz vor den Elementen. Deshalb eignen sie sich am besten dazu, Gegner aufzuhalten oder zu täuschen, aber nicht sie zu verletzen.

Die RK einer Einbildung entspricht 10 + ihrem Größenmodifikator.

Fehlgefühl: Ein Fehlgefühl ändert die Sinneseindrücke, die das Ziel vermittelt, lässt es anders aussehen, sich anders anhören, anders anfühlen, schmecken oder riechen oder es sogar scheinbar verschwinden.

Täuschung: Wie eine Einbildung erschafft eine Täuschung ein Bild, das andere sehen können. Eine Täuschung beeinflusst aber auch den Verstand jener, die sie sehen oder von ihr umgeben werden. Alle Täuschungen sind Geistesbeeinflussungen.

Phantom: Ein Phantom erschafft ein geistiges Bild, das normalerweise nur vom Zaubernden und dem Ziel (bzw. den Zielen) gesehen werden kann. Das Bild existiert nur im Geist des Ziels. Es handelt sich um einen personalisierten Geisteseindruck. Das Ganze spielt sich also nur im Kopf des Opfers ab. Es ist kein Bild oder ähnliches, das tatsächlich gesehen werden kann. Dritte, welche die Szene beobachten, sehen das Phantom nicht. Alle Phantome sind Geistesbeeinflussungen.

Schatten: Ein Schattenzauber erschafft etwas aus außerdimensionaler Energie, das teilweise real ist. Solche Illusionen können daher reale Effekte haben. Der Schaden, der von einem Schattenzauber angerichtet wird, ist real.

Rettungswürfe und Illusionen (anzweifeln): Kreaturen, die auf eine Illusion treffen, dürfen normalerweise keinen Rettungswurf machen, um sie als solche zu erkennen. Sie dürfen erst einen Rettungswurf machen, wenn sie die Illusion genau untersuchen oder auf irgendeine Art und Weise mit ihr interagieren.

Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen eine Illusion enthüllt diese als unecht. Eine Einbildung oder ein Phantom bleiben aber als durchsichtige Silhouette vorhanden.

Ein fehlgeschlagener Rettungswurf bedeutet, dass der Charakter nicht bemerkt, dass etwas nicht stimmt. Ein Charakter jedoch, dem bewiesen wird, dass die Illusion nicht real ist, muss keinen Rettungswurf machen. Bemerkt jemand, dass eine Illusion nicht real ist und teilt dies anderen mit, erhalten diese anderen einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf.

Nekromantie

Zauber der Schule der Nekromantie manipulieren die Mächte des Todes, des Unlebens und der Lebenskraft. Der Großteil der Zauber aus dieser Schule beschäftigt sich mit untoten Kreaturen.

Verwandlung

Verwandlungszauber verändern die Eigenschaften einer Kreatur, einer Sache oder eines Zustandes.

Gestaltwechsel: Ein Gestaltwechselzauber verwandelt deinen Körper in die Gestalt einer anderen Kreatur. Solche Zauber sind in der Lage, dich wie diese Kreatur erscheinen zu lassen, wodurch du einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden erhältst. Du eignest dir weder alle Fähigkeiten noch alle Kräfte dieser Kreatur an. Jeder Gestaltwechsel erlaubt es dir, die Gestalt einer Kreatur einer bestimmten Art anzunehmen. Dadurch erhältst du gewisse Boni auf deine Attribute und einen Bonus auf deine natürliche Rüstung. Außerdem verleiht jeder Gestaltwechsel dir gewisse andere Vorteile, zum Beispiel neue Bewegungsarten, Resistenzen oder Sinne. Wenn die Gestalt, in die du dich verwandelst,

dir solche Vorteile oder eine verbesserte Fähigkeit desselben Namens verleiht, erhältst du statt dessen diese. Wenn die Gestalt, in die du dich verwandelst, dir eine geringere Fähigkeit desselben Namens verleiht, erhältst du diese. Deine Grundbewegungsrate wird an die Gestalt angepasst, in die du dich verwandelst. Verleiht die Gestalt eine Bewegungsrate für Schwimmen oder Graben, behältst du die Fähigkeit zu atmen beim Schwimmen oder Graben. Der SG für jede dieser Fähigkeiten entspricht dem SG für den Gestaltwechsel, mit dem du dich verwandelt hast.

Neben diesen Vorteilen erhältst du alle natürlichen Angriffsarten der entsprechenden Kreatur inklusive Umgang mit natürlichen Waffen. Die Angriffe werden mit deinem GAB gemacht und von deiner Stärke oder Geschicklichkeit beeinflusst. Um den Schadensbonus zu ermitteln, benutzt du deinen ST-Modifikator.

Verändert sich durch einen Gestaltwechsel deine Größe, musst du die entsprechenden Größenmodifikatoren anwenden. Dadurch ändern sich deine RK, dein Angriffsbonus, dein Kampfmanöverbonus und die Modifikatoren auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Solange es bei dem Zauber nicht anders angegeben wird, verändern sich deine Attributswerte dadurch nicht.

Solange nichts anderes angegeben wird, kann ein Gestaltwechsel nicht eingesetzt werden, um dich in ein bestimmtes Individuum zu verwandeln. Du kannst zwar viele Details beeinflussen, im Grunde genommen aber verwandelst du dich in eine generische Version der entsprechenden Kreatur. Des Weiteren kannst du dich nicht in eine Kreatur mit einer Schablone verwandeln und auch nicht in eine verbesserte Version einer Kreatur.

Wirkst du einen Gestaltwechselzauber, um dich in eine Kreatur der Art Tier, Drache, Elementar, magische Bestie, Pflanze oder Ungeziefer zu verwandeln, verschmilzt deine Ausrüstung mit deinem Körper. Gegenstände, die konstante Boni verleihen und nicht aktiviert werden müssen, funktionieren auch weiterhin (die einzige Ausnahme bilden Rüstungs- und Schildboni, diese wirken nicht mehr). Gegenstände, die aktiviert werden müssen, können nicht benutzt werden, solange du in der anderen Gestalt bist. Während du dich in eine solche Gestalt verwandelt hast, kannst du keine Zauber mit Materialkomponenten wirken (außer du hast die Talente Natürliche Zauber oder Materialkomponentenlos zaubern). Du kannst nur Zauber mit Gesten oder verbalen Komponenten wirken, sofern du in deiner neuen Gestalt sprechen oder Gesten ausführen kannst (wenn du dich zum Beispiel in einen Drachen verwandelt hast). Andere Gestaltwechselzauber können denselben Einschränkungen unterliegen, wenn die neue Gestalt deiner eigentlichen gar nicht mehr ähnelt (Entscheidung des Spielleiters). Wenn deine neue Gestalt nicht dafür sorgt, dass deine Ausrüstung mit deinem Körper verschmilzt, dann passt sich die Ausrüstung an deine neue Größe an.

Solange du unter der Wirkung eines Gestaltwechsels stehst, verlierst du alle deine außergewöhnlichen und übernatürlichen Fähigkeiten, die von deiner ursprünglichen Gestalt abhängen (wie etwa Scharfe Sinne, Geruchssinn und Dunkelsicht). Außerdem verlierst du alle natürlichen Angriffsarten und Bewegungsarten, die du in deiner Ursprungsform besitzt. Und du verlierst alle Klassenmerkmale, die von deiner Gestalt abhängen. Fähigkeiten, mit denen du dir bestimmte Merkmale verleihen kannst (wie etwa die Fähigkeit eines Hexenmeisters, sich Klauen wachsen zu lassen), funktionieren aber noch. In den meisten Fällen ist es offensichtlich, was du behältst und was nicht, im Endeffekt aber entscheidet der SL, welche Fähigkeiten von deiner Gestalt abhängen und welche du verlierst, wenn du eine andere Gestalt annimmst. Besitzt deine neue Gestalt Fähigkeiten, die du sonst auch beherrschst, bekommst du sie natürlich durch die neue Form wieder.

Du kannst nur von einem gestaltwechselnden Zauber auf einmal betroffen werden. Wird ein neuer gestaltwechselnder Zauber auf dich gewirkt (oder aktivierst du einen Gestaltwechsel wie etwa *Tiergestalt*), kannst du entscheiden, ob dich der neue Effekt betrifft oder nicht. Außerdem haben Zauber, die deine Größe verändern, keine Wirkung auf dich, solange du unter der Wirkung eines Gestaltwechsels stehst.

Wird ein Gestaltwechsel auf einer Kreatur gewirkt, die kleiner als klein oder größer als mittelgroß ist, musst du anhand der nachstehenden Tabelle die Attributswerte erst an die entsprechende Größenkategorie anpassen, bevor du die Boni anwendest, die durch den Gestaltwechsel verliehen werden.

Ursprüngliche Größe der Kreatur	ST	GE	KO	Neue Größe
Mini	+6	–6	—	Klein
Winzig	+6	–4	—	Klein
Sehr klein	+4	–2	—	Klein
Groß	–4	+2	–2	Mittelgroß
Riesig	–8	+4	–4	Mittelgroß
Gigantisch	–12	+4	–6	Mittelgroß
Kolossal	–16	+4	–8	Mittelgroß

Verzauberung

Verzauberungen betreffen den Geist anderer und beeinflussen oder kontrollieren deren Verhalten.

Alle Verzauberungen sind den Geist beeinflussende Zauber. Es gibt zwei Arten von Verzauberungen, welche dir Einfluss auf dein Ziel verschaffen.

Bezauberung: Eine Bezauberung verändert die Art, in der das Ziel dich wahrnimmt. Meistens wird es dich für einen guten Freund halten.

Zwang: Eine solche Art der Verzauberung zwingt das Ziel dazu, sich auf eine bestimmte Art und Weise zu verhalten, oder verändert die Art, wie sein Verstand arbeitet. Manche Zwangzauber legen fest, welche Handlungen das Ziel unternehmen wird oder welche Effekte auf ihm liegen. Andere Zwangzauber erlauben es dir, die Handlungen des Ziels beim Zaubern festzulegen. Zuletzt gibt es Zwangzauber, die dir die andauernde Kontrolle über das Ziel verleihen.

[Kategorie]

In derselben Zeile, in der die Schule und die Unterart des Zaubers stehen, wird auch die Kategorie angegeben (falls möglich), in die der Zauber fällt und die ihn noch genauer definiert. Manche Zauber gehören zu mehr als einer Kategorie.

Es gibt die folgenden Kategorien: Böses, Chaos, Dunkelheit, Elektrizität, Energie, Erde, Feuer, Furcht, Geistesbeeinflussung, Gutes, Kälte, Licht, Luft, Ordnung, Säure, Schall, Sprachabhängig, Tod und Wasser.

Die meisten Kategorien haben für sich genommen keinen Einfluss auf das Spiel selbst. Sie legen vielmehr fest, wie der jeweilige Zauber mit anderen Zaubern, besonderen Fähigkeiten, ungewöhnlichen Kreaturen, Gesinnungen usw. funktioniert.

Ein sprachabhängiger Zauber verwendet verständliche Sprache als Medium der Kommunikation. Kann das Ziel des Zaubers nicht hören oder verstehen, was der Wirker eines solchen Zaubers sagt, schlägt der Zauber fehl.

Eine Geistesbeeinflussung wirkt nur bei Kreaturen, die einen Intelligenzwert von 1 oder höher haben.

Grad

Nach der Schule, der Unterart und der Kategorie eines Zaubers wird der Grad des Zaubers angegeben. Der Grad liegt zwischen 0 und 9 und gibt die relative Macht des Zaubers an. Vor dem Zahlenwert stehen jeweils die Kürzel für die Klassen, die den Zauber wirken können. Der Grad des Zaubers beeinflusst den SG für Rettungswürfe gegen den Zauber.

Komponenten

Die Komponenten eines Zaubers geben an, was du tun oder besitzen musst, um den Zauber wirken zu können. Die Kürzel geben an, welche Art von Komponente nötig ist. Die Details über die notwendigen Materialkomponenten oder Foki findest du am Ende der Zauberbeschreibung. Normalerweise musst du dir keine Gedanken über Komponenten machen. Das wird erst wichtig, wenn du eine Komponente aus irgendeinem Grund nicht verwenden kannst oder es sich um eine teure Materialkomponente oder einen teuren Fokus handelt.

Verbal (V): Eine verbale Komponente bedeutet, dass du eine Zauberformel aussprichst. Um eine verbale Komponente einsetzen zu können, musst du laut sprechen können. Der Zauber *Stille* oder ein Knebel hindern dich daran, so dass du keine Zauber mit verbalen Komponenten wirken kannst. Ein tauber Zauberkundiger verpatzt zu 20 % jeden seiner Zauber, der eine verbale Komponente hat.

Gesten (G): Eine Geste als Komponente besteht aus einer festgelegten präzisen Handbewegung. Du musst mindestens eine Hand frei haben, um eine Gestenkomponente einsetzen zu können.

Materialkomponente (M): Bei einer Materialkomponente handelt es sich um eine oder mehrere stoffliche Substanzen oder Gegenstände, die durch den Zauberprozess aufgezehrt werden. Solange keine Kosten für die Materialkomponente angegeben werden, ist der Preis so gering, dass er vernachlässigbar ist. Bei solch vernachlässigbaren Kosten für Materialkomponenten musst du dir keine Gedanken über deinen Vorrat machen. Solange du deinen Beutel für Materialkomponenten dabei hast, kannst du davon ausgehen, dass du immer genug von diesen Komponenten besitzt.

Fokus (F): Ein Fokus ist eine Art Hilfsmittel. Im Gegensatz zu einer Materialkomponente wird er durch das Zaubern nicht aufgezehrt und kann wieder verwendet werden. Solange kein Preis angegeben wird, sind die Kosten für den Fokus vernachlässigbar. Du kannst davon ausgehen, dass alle Foki, die vernachlässigbare Kosten haben, in deinem Beutel für die Materialkomponenten enthalten sind.

Göttlicher Fokus (GF): Ein göttlicher Fokus ist ein Gegenstand mit einer spirituellen Bedeutung. Der göttliche Fokus eines Klerikers oder Paladins ist jeweils das heilige Symbol seines Glaubens. Der göttliche Fokus eines Druiden oder Waldläufers ist ein Stechpalmenzweig oder der Zweig einer anderen heiligen Pflanze.

Wenn in der Zeile für die Komponenten die Angabe F/GF oder M/GF steht, bedeutet das, dass die arkane Version des Zaubers einen Fokus oder eine Materialkomponente benötigt (das Kürzel vor dem Schrägstrich) und die göttliche Version nach einem göttlichen Fokus verlangt (das Kürzel nach dem Schrägstrich).

Zeitaufwand

Die meisten Zauber haben einen Zeitaufwand von 1 Standard-Aktion. Manche dauern eine Runde oder länger und einige wenige können mit einer schnellen Aktion gewirkt werden.

Ein Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Runde benötigt eine Volle Aktion. Der Effekt tritt unmittelbar vor dem Beginn deiner nächsten Aktion in der Runde ein, nachdem du begonnen hast, den Zauber zu wirken. Du kannst ganz normal handeln, nachdem der Zauber vollendet ist.

Der Effekt eines Zaubers mit einem Zeitaufwand von 1 Minute tritt eine Minute später unmittelbar vor deiner Aktion in Kraft (in jeder dieser 10 Runden wirkst du den Zauber als Volle Aktion, wie es oben für Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Runde beschrieben wurde). Diese Aktionen müssen direkt aufeinander folgen und dürfen nicht unterbrochen werden, ansonsten misslingt der Zauber automatisch.

Wenn du beginnst, einen Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Runde oder länger zu wirken, musst du dich angefangen bei der aktuellen Runde bis zum Beginn deiner Aktion in der nächsten Runde konzentrieren (mindestens so lange). Wird deine Konzentration gestört, bevor das Wirken des Zaubers vollendet ist, verlierst du den Zauber.

Ein Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 schnellen Aktion zählt nicht zu deiner Beschränkung von einem Zauber pro Runde und provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Alle relevanten Entscheidungen über einen Zauber (Reichweite, Ziel, Wirkungsbereich, Effekt, Version, usw.) musst du treffen, wenn der Effekt des Zaubers eintritt.

Reichweite

Die Reichweite eines Zaubers gibt an, wie weit von dir entfernt er seine Wirkung noch entfalten kann. Die Reichweite wird in der entsprechenden Zeile der Beschreibung angegeben. Sie entspricht der maximalen Entfernung von dir, in welcher der Zauber seine Wirkung noch entfalten kann, und der maximalen Entfernung, in welcher du den Ausgangspunkt des Zaubers festlegen kannst. Würde ein Teil des Wirkungsbereichs jenseits dieser Reichweite liegen, ist dieser Bereich verschwendet. Zu den Standard-Reichweiten gehören:

Persönlich: Der Zauber wirkt nur auf dich.

Berührung: Um eine Kreatur oder einen Gegenstand mit einem solchen Zauber zu betreffen, musst du sie berühren. Ein Berührungszauber, der Schaden verursacht, kann wie eine Waffe auch einen kritischen Treffer erzielen. Eine Bedrohung wird bei einer natürlichen 20 erzielt. Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer verursacht der Zauber doppelten Schaden. Manche Berührungszauber ermöglichen es dir, mehrere Ziele zu betreffen. Du kannst während des Wirkens bis zu 6 bereitwillige Ziele berühren,. Alle Ziele müssen aber in derselben Runde berührt werden, in der du das Wirken des Zaubers abschließt. Wenn ein Zauber es dir ermöglicht, die Ziele über mehrere Runden hinweg zu berühren, entspricht es einer vollen Aktion, 6 Kreaturen zu berühren.

Nah: Der Zauber kann bis zu 7,50 m von dir entfernt wirken. Die maximale Reichweite steigt pro zwei Zauberstufen um 1,50 m.

Mittel: Der Zauber kann bis zu 30 m + 3 m pro Zauberstufe von dir entfernt wirken.

Lang: Der Zauber kann bis zu 120 m + 12 m pro Zauberstufe von dir entfernt wirken.

Unbegrenzt: Der Zauber kann an jedem Ort auf derselben Existenzebene wirken.

In Metern ausgedrückte Reichweite: Manche Zauber verfügen nicht über eine Standard-Reichweite, sondern über eine Reichweite, die in Metern ausgedrückt wird.

Einen Zauber zielen

Je nach Art des Zaubers musst du dich entscheiden, auf wen der Zauber wirkt oder wo die Wirkung des Zaubers beginnen soll. Die Zeile nach der Reichweite gibt das Ziel bzw. die Ziele, seinen Effekt oder den Wirkungsbereich an.

Ziel oder Ziele: Manche Zauber haben ein Ziel oder mehrere Ziele. Das heißt, dass du solche Zauber auf eine Anzahl von Kreaturen oder Gegenstände wirkst, je nachdem was der Zauber vorgibt. Du musst in der Lage sein, das Ziel zu sehen oder es zu berühren, und du musst dir das Ziel bewusst aussuchen. Du musst dein Ziel jedoch nicht auswählen, bis du das Wirken des Zaubers beendet hast.

Bist du selbst das Ziel des Zaubers (in der Tabelle steht beim Eintrag Ziel: Du), machst du keinen Rettungswurf und wendest auch keine Zauberresistenz an. Die Zeile für den Rettungswurf bzw. die Zauberresistenz wird bei solchen Zaubern weggelassen.

Manche Zauber kannst du nur auf bereitwillige Ziele wirken. Dich selbst kannst du jederzeit zum bereitwilligen Ziel erklären (selbst wenn du auf dem falschen Fuß erwischt wurdest oder nicht am Zug bist). Bewusstlose Kreaturen gelten automatisch als bereitwillige Ziele. Ein Charakter, der bei Bewusstsein aber unbeweglich oder hilflos ist (also gefesselt ist, kauert, im Ringkampf oder im Haltegriff ist, gelähmt oder betäubt ist), gilt nicht automatisch als bereitwilliges Ziel.

Manche Zauber ermöglichen es dir, den Effekt nach dem Wirken auf andere Ziele oder Wirkungsbereiche zu lenken. Das Umlenken eines Zaubers gilt als Bewegungsaktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Effekt: Manche Zauber erschaffen etwas oder zaubern etwas herbei, statt bereits Vorhandenes zu beeinflussen.

Du musst festlegen, wo diese Dinge erscheinen. Entweder musst du die Stelle sehen oder sie festlegen. Die Reichweite legt fest, wie weit von dir entfernt der Effekt eintreten kann. Ist der Effekt beweglich, kann er sich nach dem Auftreten unabhängig von dieser Reichweite bewegen.

Strahl: Manche Effekte treten als Strahl auf. Du zielst mit einem Strahl wie mit einer Fernkampfwaffe, musst aber normalerweise einen Berührungsangriff auf Entfernung statt eines Fernkampfangriffs ausführen. Wie mit einer Fernkampfwaffe kannst du auch mit einem solchen Zauber einfach in die Dunkelheit oder auf ein unsichtbares Ziel feuern und hoffen, etwas zu treffen. Du musst die Kreatur nicht sehen, die du zu treffen versuchst, anders also als bei einem gezielten Zauber. Andere Kreaturen oder Hindernisse können deine Sichtlinie jedoch blockieren und deinem Ziel Deckung verschaffen.

Wenn ein Zauber mit dem Effekt „Strahl" eine Wirkungsdauer hat, bezieht sich diese auf die Wirkungsdauer der Effekte des Strahls und nicht die Zeit, die der Strahl selbst bestehen bleibt.

Wenn ein Zauber mit dem Effekt „Strahl" Schaden verursacht, kannst du wie mit einer normalen Waffe einen kritischen Treffer erzielen. Eine Bedrohung wird bei einer natürlichen 20 erzielt. Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer verursacht der Zauber doppelten Schaden.

Ausbreitung: Einige Zauber, vor allem Wolken und Nebel, breiten sich von einem Ausgangspunkt ausgehend aus. Bei diesem Ausgangspunkt muss es sich um einen Knotenpunkt der Linien auf dem Bodenplan handeln. Der Effekt kann sich um Ecken herum und in Bereiche ausbreiten, die du nicht sehen kannst. Ermittle die Entfernung, indem du die tatsächlich zurückgelegte Strecke berechnest, also den Weg um Wände herum und nicht durch sie hindurch. Wie auch bei der normalen Bewegung werden bei Bewegungen um Ecken herum keine Diagonalen verwendet. Du musst den Ausgangspunkt eines solchen Effekts festlegen, aber keine Schusslinie zu allen Bereichen des Effekts haben (siehe unten).

Wirkungsbereich: Manche Zauber betreffen einen ganzen Bereich. In einigen Fällen wird dieser Wirkungsbereich in der Beschreibung des Zaubers festgelegt, normalerweise aber fällt der Zauber in eine der unten vorgestellten Kategorien.

Du wählst den Ausgangspunkt des Zaubers aus, egal welche Form der Wirkungsbereich hat. Ansonsten hast du aber keine Kontrolle darüber, welche Kreaturen oder Gegenstände von dem Zauber betroffen werden. Beim Ausgangspunkt des Zaubers muss es sich um einen Knotenpunkt der Linien auf dem Bodenplan handeln. Um zu ermitteln, ob eine Kreatur sich innerhalb des Wirkungsbereichs befindet, musst du ihre Entfernung zum Ausgangspunkt in Feldern berechnen, wie du es auch bei der Bewegung eines Charakters oder bei einem Fernkampfangriff machst. Statt aber vom Mittelpunkt eines Feldes zum Mittelpunkt des nächsten Feldes zu zählen, zählst du von Knotenpunkt zu Knotenpunkt.

Du kannst diagonal über ein Feld zählen, musst aber beachten, dass jede zweite Diagonale als zwei Felder zählt. Wenn sich die am weitesten entfernte Ecke eines Feldes innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers befindet, liegt das gesamte Feld im Wirkungsbereich des Zaubers. Berührt der Wirkungsbereich des Zaubers nur die nächstliegende Ecke eines Feldes, wird nichts auf dem Feld von dem Zauber betroffen.

Explosion, Ausstrahlung oder Ausbreitung: Die meisten Zauber mit einem Wirkungsbereich wirken als Explosion, Ausstrahlung oder Ausbreitung. In jedem Fall aber legst du den Ausgangspunkt des Zaubers fest und ermittelst den Effekt von diesem Punkt aus.

Ein explodierender Zauber betrifft alles innerhalb seines Wirkungsbereichs, auch Kreaturen, die du nicht sehen kannst. Er kann jedoch nicht Kreaturen betreffen, die vom Ausgangspunkt aus gesehen totale Deckung haben (der Effekt erstreckt sich also nicht um Ecken herum). Normalerweise ist eine Explosion kugelförmig, manche dieser Zauber sind aber auch kegelförmig. Der Wirkungsbereich einer Explosion gibt an, wie weit der Effekt sich vom Ausgangspunkt aus erstreckt.

Ein ausstrahlender Zauber funktioniert wie ein explodierender Zauber, nur dass sein Effekt für die gesamte Wirkungsdauer des Zaubers weiterhin von seinem Ausgangspunkt ausgeht. Die meisten Ausstrahlungen sind kegel- oder kugelförmig.

Ein ausbreitender Zauber erstreckt sich wie eine Explosion, kann aber um Ecken herum wirken. Du legst den Ausgangspunkt fest und der Effekt breitet sich von dort aus in alle Richtungen aus. Den Wirkungsbereich ermittelst du, indem du alle Drehungen mit einberechnest, die der Effekt macht.

Kegel, Zylinder, Linie oder Kugel: Die meisten Zauber, die einen Bereich betreffen, haben eine bestimmte Form.

Ein Zauber mit einem kegelförmigen Wirkungsbereich schießt in einem Viertelkreis von dir aus fort, und zwar in die von dir bestimmte Richtung. Er beginnt an einem Eckpunkt deines Feldes und wird dann breiter. Die meisten kegelförmigen Zauber sind entweder Explosionen oder Ausstrahlungen (siehe oben) und bewegen sich dementsprechend nicht um Ecken herum.

Wenn du einen zylinderförmigen Zauber wirkst, legst du den Ausgangspunkt des Zaubers fest. Dieser Punkt ist dann die Mitte eines horizontalen Kreises, in dem der Zauber in die Höhe schießt und so einen Zylinder bildet. Ein zylinderförmiger Zauber kann alle Hindernisse in seinem Wirkungsbereich ignorieren.

Ein linienförmiger Zauber schießt von dir ausgehend in einer Linie in die von dir bestimmte Richtung. Er beginnt an einer Ecke des Feldes, auf dem du stehst, und erstreckt sich bis zur maximalen Reichweite oder bis er auf eine Barriere trifft, welche die Schusslinie blockiert. Ein linienförmiger Zauber betrifft alle Kreaturen, die auf Feldern stehen, welche die Linie überquert.

Ein kugelförmiger Zauber erstreckt sich von seinem Ausgangspunkt aus und füllt einen kugelförmigen Bereich aus. Kugelförmige Zauber können Explosionen, Ausstrahlungen oder Ausbreitungen sein.

Kreaturen: Ein Zauber mit einem solchen Effekt betrifft Kreaturen direkt (wie ein gezielter Zauber). Er betrifft aber alle Kreaturen innerhalb eines Wirkungsbereichs, nicht von dir ausgesuchte individuelle Kreaturen. Bei dem Wirkungsbereich kann es sich um eine kugelförmige Explosion, eine kegelförmige Explosion oder eine andere Form handeln.

Viele Zauber betreffen „lebende Kreaturen". Als lebende Kreaturen gelten alle Wesen außer Konstrukte und Untote. Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs, die das entsprechende Kriterium nicht erfüllen, zählen auch nicht zu der maximal möglichen Menge an Kreaturen, die beeinflusst werden kann.

Gegenstände: Ein Zauber mit einem solchen Effekt betrifft Gegenstände innerhalb eines von dir festgelegten Wirkungsbereichs (wie bei Kreaturen, nur werden in diesem Fall Gegenstände anstatt Kreaturen betroffen).

Andere: Manche Zauber haben auch einen einzigartigen Wirkungsbereich, der in der Beschreibung angegeben wird.

(F) Formbar: Endet der Eintrag zum Effekt oder Wirkungsbereich eines Zaubers mit einem „(F)", kannst du den Zauber formen. Die Ausmaße eines formbaren Effekts oder eines formbaren Wirkungsbereichs dürfen nicht kleiner als 3 m sein. Viele Effekte oder Wirkungsbereiche werden deshalb als Würfel angegeben, um es dir zu erleichtern, unregelmäßige Formen zu bilden. Dreidimensionale Rauminhalte werden meist für Effekte oder Wirkungsbereiche in der Luft, bzw. unter Wasser benötigt.

Schusslinie: Eine Schusslinie ist ein direkter, freier Weg, der angibt, was ein Zauber betreffen kann. Eine Schusslinie wird von einer festen Barriere blockiert. Sie entspricht der Sichtlinie von Fernkampfwaffen, wird aber nicht von Nebel, Dunkelheit oder anderen Faktoren beeinflusst, welche normale Sicht behindern.

Du musst eine freie Schusslinie auf das Ziel deines Zaubers oder den Punkt haben, an dem der Effekt entstehen soll. Ebenso musst du eine freie Schusslinie auf den Ausgangspunkt eines Zaubers haben, den du wirkst.

Explosionen, Ausstrahlungen, kegel- oder kugelförmige Zauber betreffen nur Bereiche, Kreaturen oder Gegenstände,

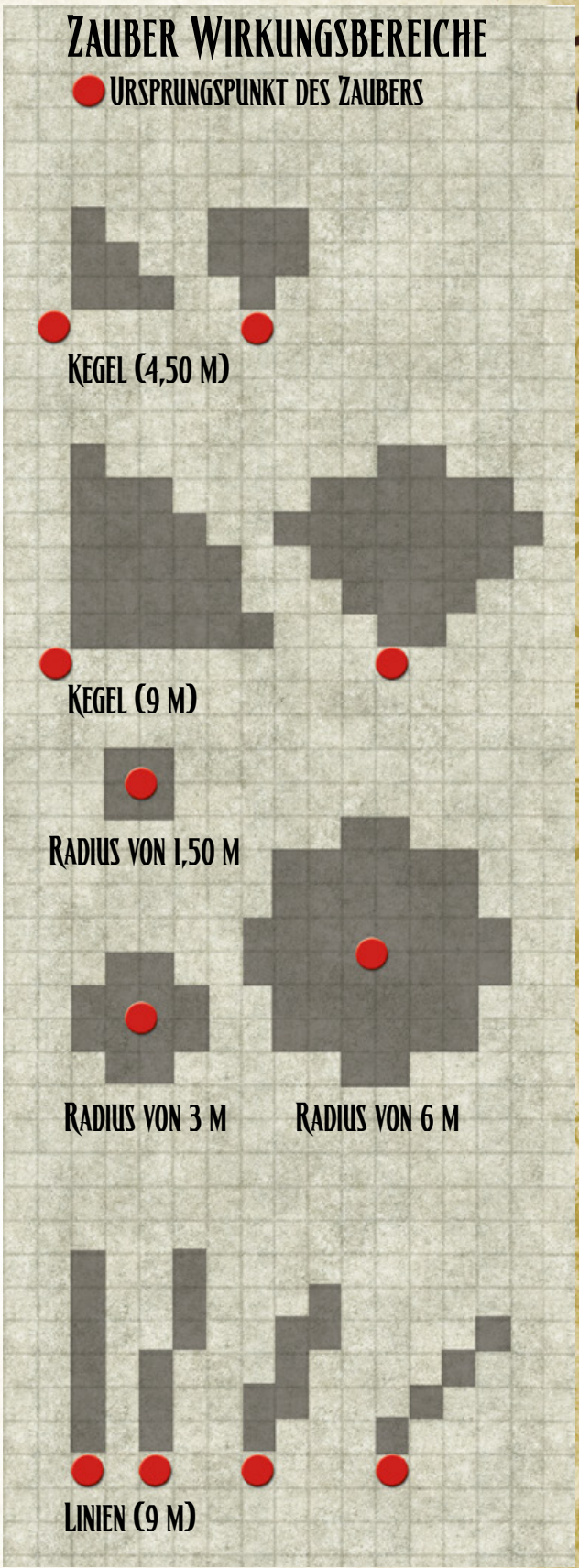


Tabelle 9-2: Von magischen Angriffen betroffene Gegenstände

Reihenfolge*	Gegenstand
1.	Schild
2 .	Rüstung
3.	Magischer Helm, Hut oder Stirnreif
4.	In der Hand gehaltener Gegenstand (einschließlich Waffe, eines Zauberstabes usw.)
5.	Magischer Umhang
6.	Verstaute oder in der Halterung befindliche Waffe
7.	Magische Armschienen
8.	Magische Kleidung
9.	Magischer Schmuck (Ringe eingeschlossen)
10.	Alles andere

* In der Reihenfolge von „wird am wahrscheinlichsten betroffenen“ zu „wird am unwahrscheinlichsten betroffenen“.

zu denen sie von ihrem Ausgangspunkt (das Zentrum einer kugelförmigen Explosion, der Ausgangspunkt einer kegelförmigen Explosion, der Umkreis eines Zylinders oder der Ausgangspunkt einer Ausstrahlung) aus eine freie Schusslinie haben.

Eine an sich feste Barriere, die ein Loch von mindestens 30 cm Durchmesser hat, behindert die Schusslinie nicht. Der 1,50 m große Bereich, in dem sich das Loch befindet, gilt für die Zwecke der Schusslinie nicht länger als Barriere.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer gibt an, wie lange die magische Energie eines Zaubers wirkt.

Zeitlich begrenzte Wirkungsdauer: Häufig wird die Wirkungsdauer in Runden, Minuten, Stunden oder anderen Zeiteinheiten angegeben. Ist diese Zeit abgelaufen, verschwindet die Magie und der Zauber endet. Ist die Wirkungsdauer eines Zaubers variabel, wird sie verdeckt ausgewürfelt, so dass der Wirker nicht weiß, wie lange der Zauber wirken wird.

Augenblicklich: In diesem Fall kommt und verflüchtigt sich die Energie des Zaubers im Moment des Wirkens. Die Ergebnisse können jedoch von Dauer sein.

Permanent: Die Energie des Zaubers währt solange, wie der Effekt anhält. Das bedeutet, dass der Zauber mit *Magie bannen* betroffen werden kann.

Konzentration: Der Zauber währt solange, wie du dich konzentrierst. Es entspricht einer Standard-Aktion, sich auf einen Zauber zu konzentrieren. Das Konzentrieren provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Alles, was deine Konzentration beim Zauberwirken stören könnte, kann sie auch beim Aufrechterhalten des Zaubers stören. In diesem Fall endet der Zauber. Siehe den Eintrag zu Konzentration auf Seite 206.

Du kannst keinen Zauber wirken, während du dich noch auf einen anderen konzentrierst. Manche Zauber wirken auch noch eine Weile, nachdem du aufgehört hast, dich auf den Zauber zu konzentrieren.

Empfänger, Effekte und Wirkungsbereiche: Wenn der Zauber Kreaturen direkt betrifft, bewegt sich die Wirkung für die Wirkungsdauer mit dem Empfänger. Erzeugt der Zauber einen Effekt, währt dieser solange, wie es die Wirkungsdauer angibt. Der Effekt kann sich bewegen oder still stehen. Ein solcher Effekt kann vor dem Ende seiner Wirkungsdauer zerstört werden. Betrifft der Zauber einen Wirkungsbereich, verbleibt der Effekt für die Wirkungsdauer innerhalb des Wirkungsbereichs.

Kreaturen werden von dem Zauber betroffen, wenn sie seinen Wirkungsbereich betreten, und sind nicht länger Ziel des Zaubers, wenn sie den Bereich verlassen.

Berührungszauber und Halten einer Ladung: Entlädst du einen Berührungszauber nicht in der Runde, in der du ihn gewirkt hast, kannst du die Ladung in den meisten Fällen unbeschränkt lange halten (die Entladung des Zaubers verzögern). Du kannst jede Runde Berührungsangriffe ausführen, und zwar solange, bis sich der Zauber vollständig entladen hat. Wenn du einen anderen Zauber wirkst, endet der Berührungszauber.

Manche Berührungszauber ermöglichen es dir, mehrere Ziele zu berühren. Hierbei kannst du die Ladung eines solchen Zaubers nicht halten. Du musst alle Ziele in derselben Runde berühren, in der du das Wirken des Zaubers beendet hast.

Entladen: Manchmal währt ein Zauber solange, bis eine festgelegte Dauer abgelaufen ist oder bis er ausgelöst oder entladen wurde.

(A) Aufhebbar: Endet die Zeile mit der Wirkungsdauer mit einem „(A)“, kannst du den Zauber nach Belieben aufheben. Dafür musst du dich innerhalb der Reichweite des Effekts aufhalten und die richtigen Worte sprechen – meist eine modifizierte Version der verbalen Komponente des Zaubers. Hat der Zauber keine verbale Komponente, kannst du den Effekt auch mit einer Geste aufheben. Das Aufheben eines Zaubers ist eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Ein Zauber, auf den du dich konzentrieren musst, ist allein schon durch seine Natur aufhebbar. Du musst keine Aktion aufwenden, um ihn aufzuheben, da du dafür ja einfach nur aufhören musst, dich zu konzentrieren.

Rettungswurf

Ein Zauber mit einer nachteiligen Wirkung ermöglicht seinem Ziel normalerweise einen Rettungswurf, um dem Effekt ganz oder zum Teil zu entgehen. Der Tabelleneintrag zum Rettungswurf gibt an, welche Art von Rettungswurf gemacht werden kann , und beschreibt, wie der Rettungswurf gegen den Zauber wirkt.

Keine Wirkung: Ein Ziel, das einen erfolgreichen Rettungswurf gemacht hat, wird nicht von dem Zauber betroffen.

Teilweise: Der Zauber hat auf jeden Fall eine Wirkung auf das Ziel. Ein erfolgreicher Rettungswurf bedeutet, dass der Effekt jedoch nicht zur Gänze wirkt.

Halbiert: Der Zauber verursacht Schaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden (abgerundet).

Nein: Es ist kein Rettungswurf erlaubt.

Anzweifeln: Hat das Ziel einen erfolgreichen Rettungswurf gemacht, kann es den Effekt ignorieren.

(Gegenstand): Der Zauber kann auf Gegenstände gewirkt werden, die nur Rettungswürfe machen dürfen, wenn sie magisch sind oder von einer Kreatur beaufsichtigt werden (also gehalten, getragen, angefasst o.Ä. werden), die dem Zauber widerstehen kann. In diesem Fall darf der Gegenstand den Rettungswurfbonus der jeweiligen Kreatur verwenden, wenn sein eigener nicht höher ist. Der Eintrag bedeutet aber nicht, dass der Zauber nur auf Gegenstände gewirkt werden kann. Manche dieser Zauber können sowohl auf

Gegenstände als auch auf Kreaturen gewirkt werden. Der Rettungswurfbonus eines magischen Gegenstands entspricht 2 + die Hälfte der Zauberstufe des Gegenstands.

(harmlos): Ein solcher Zauber ist üblicherweise von Vorteil für das Ziel und richtet keinen Schaden an. Wenn es das wünscht, kann das Ziel dennoch einen Rettungswurf machen.

Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs: Der SG eines Rettungswurfs gegen einen deiner Zauber entspricht 10 + Grad des Zaubers + Bonus deines relevanten Attributs (Intelligenz bei Magiern, Charisma bei Barden, Paladinen und Hexenmeistern und Weisheit bei Klerikern, Druiden und Waldläufern). Der Grad eines Zaubers kann variieren, je nachdem welcher Klasse du angehörst. Benutze immer den Grad des Zaubers, der deiner Klasse entspricht.

Erfolgreiche Rettungswürfe: Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf gegen einen Zauber gemacht hat, der keinen Schaden verursacht, spürt eine feindliche Kraft oder ein Kribbeln, kann aber nicht die genaue Natur des Angriffs bestimmen. Ebenso spürst du es, dass dein Zauber fehlschlägt, wenn das Ziel des Zaubers einen erfolgreichen Rettungswurf gemacht hat. Du spürst es jedoch nicht, wenn Kreaturen einen erfolgreichen Rettungswurf gegen einen Zauber mit Effekt oder Wirkungsbereich gemacht haben.

Automatische Fehlschläge und Erfolge: Eine natürliche 1 (der W20 zeigt eine 1) bei einem Rettungswurf bedeutet immer einen Fehlschlag und der Zauber verursacht möglicherweise Schaden an Gegenständen, die der Wirkung ausgesetzt sind (siehe „Schaden an Gegenständen nach einem Rettungswurf“, weiter unten). Eine natürliche 20 entspricht immer einem Erfolg.

Freiwilliger Verzicht auf einen Rettungswurf: Eine Kreatur kann freiwillig auf ihren Rettungswurf verzichten und sich der Wirkung des Zaubers aussetzen. Selbst ein Charakter mit einer besonderen Resistenz gegen Magie kann diese Eigenschaft unterdrücken.

Schaden an Gegenständen nach einem Rettungswurf: Solange bei der Beschreibung des Zaubers nichts anderes angegeben wird, überstehen alle Gegenstände, die vom Ziel des Zaubers getragen werden, den magischen Angriff. Würfelt eine Kreatur bei ihrem Rettungswurf jedoch eine natürliche 1, werden auch die Gegenstände, die der Wirkung ausgesetzt sind, von dem Zauber beschädigt (falls der Angriff Gegenständen schaden kann). Beziehe dich dabei auf Tabelle 9-2: Von magischen Angriffen betroffene Gegenstände. Ermittle, welche vier Gegenstände, die von der Kreatur getragen werden, am ehesten betroffen werden, und würfle einen von ihnen aus. Der zufällig erwürfelte Gegenstand muss dann einen Rettungswurf gegen den Angriff machen und erleidet möglicherweise Schaden durch den Angriff.

Wird ein Gegenstand nicht getragen und ist auch nicht magisch, darf er keinen Rettungswurf machen. Er erleidet einfach nur den entsprechenden Schaden.

Zauberresistenz

Zauberresistenz ist eine besondere defensive Fähigkeit. Wird deinem Zauber von einer Kreatur mit Zauberresistenz widerstanden, musst du einen Zauberstufenwurf (1W20 + deine Zauberstufe) machen und mindestens den Wert der Zauberresistenz jener Kreatur erreichen, damit der Zauber auf das Ziel wirkt. Die Zauberresistenz entspricht einer Rüstungsklasse gegen magische Angriffe. Wende alle Anpassungen deiner Zauberstufe an, bevor du deinen Zauberstufenwurf ausführst.

Der Eintrag zur Zauberresistenz und der beschreibende Text zu einem Zauber geben an, ob die Zauberresistenz einer Kreatur sie vor einem Zauber schützen kann. In vielen Fällen kann eine Zauberresistenz nur angewendet werden, wenn die entsprechende Kreatur zum Ziel eines Zaubers wird, nicht wenn diese Kreatur auf einen bereits existierenden Zauber trifft.

Die Begriffe „Gegenstand“ und „harmlos“ bedeuten hier dasselbe wie beim Rettungswurf. Eine Kreatur mit einer Zauberresistenz muss diese Resistenz freiwillig fallen lassen (entspricht einer Standard-Aktion), um von einem Zauber betroffen zu werden, der harmlos ist. In diesem Fall musst du auch nicht den oben beschriebenen Zauberstufenwurf machen.

Beschreibender Text

Hier wird beschrieben, wie der Zauber wirkt und was er macht. Stand bei einem der vorangegangenen Einträge „siehe Text“ findest du hier die entsprechenden Informationen.

ARKANE ZAUBER

Magier, Hexenmeister und Barden wirken arkane Zauber. Im Vergleich zu göttlichen Zaubern sind arkane Zauber eher in der Lage, spektakuläre Effekte zu erzeugen.

Zauberplätze: Die Tabellen der verschiedenen Charakterklassen geben an, wie viele Zauber eines Grades ein Charakter pro Tag wirken kann. Diese täglichen Anwendungen sind die so genannten Zauberplätze. Ein Zauberkundiger hat stets die Möglichkeit, den Zauberplatz eines höheren Grads mit einem Zauber eines niedrigeren Grads zu füllen. Ein Zauberkundiger, dessen Attributswert nicht ausreicht, um Zauber eines Grades wirken zu können, die er eigentlich wirken könnte, erhält die entsprechenden Zauberplätze zwar dennoch, muss sie aber mit Zaubern niedrigerer Grade füllen.

Das Vorbereiten von Magierzaubern

Die Stufe eines Magiers begrenzt die Anzahl an Zaubern, die er vorbereiten und wirken kann. Ein hoher Intelligenzwert ermöglicht es dem Charakter aber, zusätzliche Zauber vorzubereiten. Ein Magier kann denselben Zauber mehrmals vorbereiten. Jeder vorbereitete Zauber zählt gegen das tägliche Limit. Um einen Zauber vorzubereiten, muss ein Magier einen Intelligenzwert von mindestens 10 + Grad des Zaubers besitzen.

Rast: Ein Magier muss 8 Stunden geruht haben, um Zauber für den Tag vorbereiten zu können. Dabei muss der Charakter nicht jede einzelne Minute schlafen, darf sich aber weder bewegen, noch kämpfen, zaubern, Fertigkeiten anwenden, sich unterhalten oder sich auf irgendeine andere Art körperlich oder geistig betätigen. Wird der Charakter beim Ausruhen unterbrochen, muss er pro Unterbrechung 1 Stunde länger ruhen, um seinen Geist frei zu machen. Bevor der Charakter Zauber vorbereitet, muss er mindestens 1 Stunde lang ungestört geruht haben. Muss der Charakter aus irgendeinem Grund nicht schlafen, muss er sich dennoch 8 Stunden ausruhen, bevor er Zauber vorbereiten kann.

Begrenzung durch kürzliches Zauberwirken / unterbrochenes Ausruhen: Hat ein Magier gerade erst einen Zauber gewirkt, werden seine Fähigkeiten eingeschränkt, neue Zauber vorzubereiten. Bereitet der Charakter dann Zauber für den nächsten Tag vor, zählen alle Zauber, die er innerhalb der letzten 8 Stunden gewirkt hat, gegen sein tägliches Limit.

Umgebung für die Vorbereitung: Um einen Zauber vorzubereiten, muss ein Magier sich in einer ruhigen und komfortablen Umgebung befinden, damit er sich konzentrieren kann. Es muss sich nicht um eine luxuriöse Umgebung handeln, es dürfen aber keine Ablenkungen vorhanden sein. Ist der Charakter widrigem Wetter ausgesetzt, wird er während des Vorbereitens verletzt oder ist ihm währenddessen ein Rettungswurf misslungen, kann er sich nicht ausreichend konzentrieren. Außerdem müssen Magier ihr Zauberbuch zur Verfügung haben und genug Licht, um lesen zu können. Die einzige Ausnahme hierzu bildet der Zauber *Magie lesen*. Dieser kann auch ohne Zauberbuch vorbereitet werden.

Vorbereitungszeit für Zauber: Hat ein Magier sich ausgeruht, muss er sein Zauberbuch studieren, um Zauber vorbereiten zu können. Das Vorbereiten aller Zauber dauert 1 Stunde. Bereitet der Charakter nur einen Teil seiner täglich verfügbaren Zauber vor, ist auch der Zeitaufwand geringer. Der Magier muss aber mindestens 15 Minuten aufwenden, um Zauber vorzubereiten, da diese Zeitspanne nötig ist, um sich in einen angemessenen geistigen Zustand versetzen zu können.

Auswahl und Vorbereitung von Zaubern: Wenn der Magier sein Zauberbuch nicht zur Verfügung hat, kann er nur die Zauber wirken, die er bereits am letzten Tag vorbereitet und noch nicht gewirkt hat. Während der Magier sein Zauberbuch studiert, sucht er sich die Zauber aus, die er vorbereiten möchte. Stehen dem Charakter noch Zauber zur Verfügung, die er am vorangegangenen Tag vorbereitet und noch nicht gewirkt hat, kann er einige oder alle davon aufgeben, um neue Zauber vorzubereiten.

Wenn ein Magier Zauber für den Tag vorbereitet, kann er auch Zauberplätze frei lassen. Er kann dann später am Tag einfach erneut Zauber vorbereiten, wenn es die Umstände und die Zeit zulassen. Während dieser zusätzlichen Vorbereitungssitzung kann der Charakter dann die freien Zauberplätze füllen. Es ist ihm aber nicht erlaubt, bereits vorbereitete Zauber aufzugeben und mit anderen zu ersetzen oder Zauberplätze mit Zaubern zu füllen, die frei sind, weil er den entsprechenden Zauber inzwischen gewirkt hat. Dafür braucht es schon einen ausgeruhten Geist. Wie die erste Vorbereitungssitzung eines Tages dauert auch eine solche weitere Sitzung mindestens 15 Minuten. Bereitet der Magier mehr als ein Viertel seiner Zauber vor, dauert es natürlich länger.

Das Aufheben vorbereiteter Zauber: Hat ein Magier einen Zauber vorbereitet, verbleibt dieser als fast gewirkter Zauber in seinem Geist, bis er die entsprechenden Komponenten einsetzt, um den Zauber auszulösen und zu vollenden, oder bis er ihn aufgibt. Es gibt aber auch besondere Ereignisse, wie etwa die Effekte bestimmter magischer Gegenstände oder

die besonderen Angriffe mancher Monster, die dafür sorgen können, dass der Charakter vorbereitete Zauber vergisst.

Der Tod und das Aufheben vorbereiteter Zauber: Stirbt ein Zauberkundiger, werden alle vorbereiteten Zauber aus seinem Geist gelöscht. Mächtige Magie (wie etwa *Tote erwecken*, *Auferstehung* oder *Wahre Auferstehung*) ist in der Lage, diese verlorene Zauberenergie wieder herzustellen, wenn der Charakter wiederbelebt wird.

Arkane magische Schriften

Um einen arkanen Zauber in schriftlicher Form aufzuzeichnen, wird eine komplexe Notation verwendet, um die magischen Energien zu beschreiben, die in dem Zauber wirken. Alle Schreiber magischer Texte verwenden dasselbe System, egal welche Muttersprache sie haben oder aus welcher Kultur sie stammen. Jeder Charakter verwendet dieses System jedoch auf eine einzigartige Art und Weise. Selbst dem mächtigsten Magier bleiben die magischen Texte eines anderen Charakters unverständlich, wenn er sich nicht die Zeit nimmt, sie zu studieren und zu entschlüsseln.

Um eine arkane magische Schrift zu entschlüsseln (wie etwa einen Zauber im Zauberbuch eines anderen oder auf einer Schriftrolle), muss der Charakter einen Wurf auf Zauberkunde machen (SG 20 + Grad des Zaubers). Misslingt dieser Wurf, kann der Charakter erst am nächsten Tag versuchen, den Text erneut zu lesen. Der Zauber *Magie lesen* entschlüsselt einen magischen Text automatisch, ohne dass ein Fertigkeitswurf nötig ist. Ist der Verfasser der magischen Schrift anwesend und hilft dem Leser, erzielt dieser ebenfalls einen automatischen Erfolg.

Hat ein Charakter einen magischen Text erst einmal entschlüsselt, muss er das nicht wieder tun. Das Entschlüsseln ermöglicht es dem Leser auch, den Zauber zu identifizieren, und gibt ihm eine Ahnung davon, was mit dem Zauber erreicht werden kann (siehe die Beschreibung des jeweiligen Zaubers). Handelt es sich bei dem magischen Text um eine Schriftrolle und ist der Leser in der Lage, arkane Zauber zu wirken, kann er versuchen, die Schriftrolle zu verwenden.

Magierzauber und geborgte Zauberbücher

Ein Magier kann auch ein geliehenes Zauberbuch verwenden, um Zauber vorzubereiten, die er bereits kennt und in seinem eigenen Zauberbuch stehen hat. Dabei ist ein Erfolg beim Vorbereiten aber nicht garantiert. Der Magier muss zuerst die Schrift entschlüsseln (siehe „Arkane magische Schriften“ weiter oben). Hat der Charakter den Zauber entschlüsselt, muss er einen Wurf auf Zauberkunde machen (SG 15 + Grad des Zaubers), um den Zauber vorzubereiten. Der Charakter muss diesen Wurf immer machen, egal wie oft er den Zauber aus dem geliehenen Zauberbuch vorbereitet hat. Schlägt dieser Wurf fehl, kann der Magier erst am nächsten Tag erneut versuchen, den Zauber aus dem geliehenen Zauberbuch vorzubereiten. Der Wurf für das Entschlüsseln fällt dabei aber nicht erneut an.

Zauber zu dem Zauberbuch eines Magiers hinzufügen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie ein Magier neue Zauber in sein Zauberbuch aufnehmen kann. Er kann aber nur neue Zauber lernen, die auf der Zauberliste für Magier stehen.

Auf einer neuen Erfahrungsstufe erlangte Zauber: Magier betreiben zwischen den Abenteuern in einem gewissen Umfang magische Forschungen. Jedes Mal, wenn der Charakter eine neue Stufe als Magier erreicht, darf er seinem Zauberbuch zwei Zauber seiner Wahl hinzufügen.

Aus dem Zauberbuch eines anderen oder von einer Schriftrolle kopierte Zauber: Findet ein Magier einen Zauber auf einer Schriftrolle oder in einem anderen Zauberbuch, kann er diesen Zauber kopieren. Der Text muss natürlich erst einmal entschlüsselt werden, egal woher er stammt (siehe „Arkane magische Schriften“). Als nächstes muss der Charakter eine Stunde damit verbringen, den Zauber zu studieren. Am Ende dieser Stunde muss er dann einen Wurf auf Zauberkunde machen (SG 15 + Grad des Zaubers). Hat ein Magier sich auf die Schule spezialisiert, zu welcher der Zauber gehört, erhält er einen Bonus von +2 auf diesen Wurf. War der Wurf erfolgreich, versteht der Magier den Zauber und kann ihn in sein Zauberbuch übertragen (siehe „Einen neuen Zauber in ein Zauberbuch eintragen“). Das Zauberbuch, aus dem der Zauber kopiert wurde, wird dadurch nicht beschädigt. Ein von einer magischen Schriftrolle abgeschriebener Zauber verschwindet allerdings von der Vorlage.

Misslang der Wurf, versteht der Magier den Spruch nicht und kann ihn nicht kopieren. Er kann erst wieder versuchen, den Zauber zu verstehen und zu kopieren, wenn eine Woche verstrichen ist. Hat der Charakter erfolglos versucht, einen Zauber von einer Schriftrolle zu kopieren, verschwindet dieser nicht.

In den meisten Fällen verlangen Magier eine Gebühr für das Kopieren von Zaubern aus ihren Zauberbüchern. Diese Gebühr entspricht üblicherweise der Hälfte der Kosten, die man aufwenden muss, um den Zauber in ein Zauberbuch zu schreiben (siehe „Einen neuen Zauber in ein Zauberbuch eintragen“). Die Kosten können für seltene und einzigartige Zauber aber erheblich steigen.

Unabhängige Forschungen: Ein Magier kann auch unabhängige Forschungen anstellen, um damit einen bereits existierenden Zauber zu duplizieren oder einen ganz neuen Zauber zu erschaffen. Wie viel es kostet und wie lange es dauert, einen neuen Zauber durch Forschungen zu entwickeln, liegt im Ermessen des SL. Es sollte aber mindestens 1 Woche dauern und mindestens 1.000 GM pro Grad des Zaubers kosten. Außerdem sollten einige Würfe auf Zauberkunde und Wissen (Arkanes) anfallen.

Einen neuen Zauber in ein Zauberbuch eintragen

Hat ein Magier einen Zauber verstanden, kann er ihn in sein Zauberbuch eintragen.

Zeit: Dieser Vorgang dauert 1 Stunde pro Grad des Zaubers. Bei Zaubertricks (Zauber des 0. Grades) dauert es 30 Minuten.

Platz in dem Zauberbuch: Pro Grad des Zaubers nimmt ein Zauber eine Seite im Zauberbuch ein. Ein Zaubertrick (Zauber des 0. Grades) nimmt eine Seite ein. Ein Zauberbuch hat 100 Seiten.

Materialien und Kosten: Wie viel das Eintragen eines neuen Zaubers in ein Zauberbuch kostet, hängt vom Grad des Zaubers ab (siehe die folgende Tabelle). Bedenke, dass ein Magier für Zauber, die er auf einer neuen Stufe erhält, weder diese Zeit noch diese Kosten aufwenden muss.

Zaubergrad	Kosten fürs Eintragen	Zaubergrad	Kosten fürs Eintragen
0.	5 GM	5.	250 GM
1.	10 GM	6.	360 GM
2	40 GM	7.	490 GM
3.	90 GM	8.	640 GM
4.	160 GM	9.	810 GM

Zauberbücher ersetzen und kopieren

Ein Magier kann die Prozedur zum Lernen neuer Zauber auch verwenden, um ein verlorenes Zauberbuch zu rekonstruieren. Hat der Charakter einen bestimmten Zauber bereits vorbereitet, kann er ihn einfach direkt in das neue Buch schreiben. Das kostet pro Seite soviel, wie es kostet, den Zauber in ein Zauberbuch einzutragen. Dadurch wird der vorbereitete Zauber aus dem Geist des Charakters gelöscht, ganz als hätte er ihn gewirkt. Hat der Magier den Zauber nicht vorbereitet, kann er ihn aus einem geborgten Zauberbuch vorbereiten und ihn dann in sein neues Buch schreiben.

Ein bestehendes Zauberbuch zu kopieren, funktioniert genauso wie das Ersetzen eines Zauberbuchs. Aber die Aufgabe an sich ist nur viel einfacher. Der Zeitaufwand und die Kosten pro Seite werden halbiert.

Zauberbücher verkaufen

Ein Zauberbuch kann für die Hälfte der Goldmünzen, die das Kaufen und Eintragen der enthaltenen Zauber gekostet hat, verkauft werden. Ein volles Zauberbuch (also eines, in dem jede Seite mit einem Zauber beschrieben ist), ist 5.000 GM wert.

Hexenmeister und Barden

Hexenmeister und Barden wirken arkane Zauber, besitzen aber keine Zauberbücher und müssen ihre Zauber nicht vorbereiten. Die Klassenstufe eines Hexenmeisters oder Barden gibt an, wie viele Zauber er wirken kann (siehe die Klassenbeschreibungen). Ein hoher Charismawert ermöglicht es dem Charakter, zusätzliche Zauber wirken zu können. Sowohl ein Hexenmeister als auch ein Barde muss einen Charismawert von mindestens 10 + Grad des Zaubers besitzen, um einen Zauber wirken zu können.

Tägliches Einstimmen auf die Zauber: Hexenmeister und Barden müssen ihren Geist jeden Tag darauf einstimmen, Zauber zu wirken. Wie Magier müssen auch Barden und Hexenmeister 8 Stunden ruhen. Danach müssen sie sich 15 Minuten lang konzentrieren. Ein Barde muss singen, etwas vortragen oder ein Instrument spielen, während er sich konzentriert. In diesen 15 Minuten stimmen Hexenmeister und Barden sich auf ihre täglichen Zauber ein. Ohne diese Ruhepause frischen sich die Zauberplätze, die der Charakter am Tag zuvor aufgebraucht hatte, nicht wieder auf.

Begrenzung durch kürzliches Zaubern: Wie auch bei Magiern zählen bei Barden oder Hexenmeistern alle Zauber, die sie innerhalb der letzten 8 Stunden gewirkt haben, gegen das tägliche Limit an Zaubern.

Dem Repertoire eines Barden oder Hexenmeisters Zauber hinzufügen: Jedes Mal, wenn Barden oder Hexenmeister eine neue Klassenstufe erreichen, erhalten sie neue Zauber. Sie können auf keine andere Art und Weise Zauber erhalten. Steigt dein Barde oder Hexenmeister eine Stufe auf, schaue auf Tabelle 3-4 oder 3-15 nach, wie viele Zauber der Charakter aus seiner Zauberliste lernen kann. Mit Zustimmung des Spielleiters können Hexenmeister oder Barden aber auch neue und ungewöhnliche Zauber erhalten, die sie irgendwie kennen gelernt haben.

Göttliche Zauber

Kleriker, Druiden, erfahrene Paladine und erfahrene Waldläufer können göttliche Zauber wirken. Im Gegensatz zu arkanen Zaubern ziehen göttliche Zauber ihre Kraft aus einer göttlichen Quelle. Kleriker erhalten ihre Zauberkräfte von Göttern oder göttlichen Mächten. Druiden und Waldläufer erhalten ihre Zauber von der göttlichen Kraft der Natur. Und Paladine erhalten ihre Zauber aus den Kräften der Ordnung und des Guten. Göttliche Zauber sind meist auf Heilung und Schutz ausgelegt und nicht so auffällig, zerstörerisch oder störend wie arkane Zauber.

Das Vorbereiten von Göttlichen Zaubern

Anwender göttlicher Magie bereiten ihre Zauber ähnlich wie Magier vor. Es gibt aber ein paar kleine Unterschiede. Das relevante Attribut für göttliche Zauber ist Weisheit (Charisma bei Paladinen). Um einen göttlichen Zauber vorbereiten zu können, muss der Charakter einen Weisheitswert von 10 + Grad des Zaubers besitzen (Charisma bei Paladinen). Bonuszauber hängen ebenfalls von der Höhe des Weisheitswerts ab.

Tageszeit: Ein Anwender göttlicher Magie bereitet seine Zauber wie ein Magier im Voraus vor. Allerdings benötigt ein Anwender göttlicher Magie keine Rastphase, um seine Zauber vorzubereiten. Stattdessen verbringt der Charakter eine von ihm ausgesuchte Tageszeit im Gebet und empfängt dann seine Zauber. Diese Tageszeit ist normalerweise mit einem bestimmten täglichen Ereignis verbunden. Wird der Charakter aus irgendeinem Grund daran gehindert, zur richtigen Zeit zu beten, muss er das nachholen, sobald es ihm möglich ist. Macht er das nicht zum nächst möglichen Zeitpunkt, muss der Charakter bis zum nächsten Tag warten, bis er wieder Zauber vorbereiten kann.

Zauberauswahl und Vorbereitung von Zaubern: Ein Anwender göttlicher Magie sucht sich seine Zauber zu einer bestimmten Tageszeit aus und bereitet sie im Voraus vor, und zwar mit Hilfe von Gebeten und Meditation. Die benötigte Zeit ist dieselbe wie bei Magiern (1 Stunde) und auch der Anwender göttlicher Magie braucht eine relativ friedliche Umgebung. Wenn ein Kleriker Zauber für den Tag vorbereitet, kann er Zauberplätze freilassen. Er kann dann später am Tag wieder Zauber vorbereiten und zwar sooft er möchte. Während dieser Vorbereitungszeit kann der Kleriker die leeren Zauberplätze füllen. Es ist ihm aber nicht möglich, einen Zauberplatz wieder zu füllen, der dadurch frei geworden ist, dass der Charakter einen vorbereiteten Zauber gewirkt oder aufgegeben hat. Diese weiteren Vorbereitungen dauern wie das erste Vorbereiten von Zaubern am Tag jeweils mindestens 15 Minuten. Es dauert länger, wenn der Charakter mehr als ein Viertel seiner Zauber vorbereitet.

Anwender göttlicher Magie brauchen keine Zauberbücher. Dafür sind die Zauber, die ihnen zur Verfügung stehen, auf die Zauber in ihren Klassenlisten beschränkt. Kleriker, Druiden, Paladine und Waldläufer haben jeweils separate Zauberlisten. Ein Kleriker hat außerdem Zugang zu zwei Domänen, die bei der Charaktererschaffung festgelegt werden. Jede Domäne gewährt dem Charakter Zugang zu einer Anzahl von besonderen Fähigkeiten und Bonuszaubern.

Zauberplätze: Die Klassentabellen geben an, wie viele

Zauber eines Grades ein Charakter pro Tag wirken kann.

Diese Anwendungen pro Tag werden Zauberplätze genannt. Es ist einem Zauberkundigen möglich, den Zauberplatz eines höheren Grades mit dem Zauber eines niedrigeren Grads zu füllen. Ein Zauberkundiger, dessen Attributswert nicht hoch genug ist, um Zauber zu wirken, die ihm auf Grund seiner Stufe eigentlich zustünden, erhält dennoch die entsprechenden Zauberplätze, muss diese aber mit Zaubern eines niedrigeren Grads füllen.

Begrenzung durch kürzliches Zaubern: Wie auch bei arkanen Zaubern zählen zum Zeitpunkt der Vorbereitung alle innerhalb der letzten 8 Stunden gewirkten Zauber gegen die Anzahl an Zaubern, die vorbereitet werden können.

Spontanes Zaubern von Heilzaubern oder Wunden verursachenden Zaubern: Ein guter Kleriker (oder ein Kleriker einer guten Gottheit) kann Heilzauber spontan wirken, und zwar anstelle eines vorbereiteten Zaubers desselben oder eines höheren Grades, aber nicht anstelle eines Bonusdomänenzaubers. Ein böser Kleriker (oder ein Kleriker einer bösen Gottheit) kann Wunden verursachende Zauber spontan wirken, und zwar an Stelle eines vorbereiteten Zaubers desselben oder eines höheren Grades (nicht anstelle eines Bonusdomänenzaubers). Neutrale Kleriker oder Kleriker neutraler Gottheiten können entweder spontan Heilzauber wirken wie ein guter Kleriker oder Wunden verursachende Zauber wie ein böser Kleriker, je nachdem für welche Option der Spieler sich bei der Charaktererschaffung entschieden hat. Die göttliche Energie des Zaubers, der durch den Heilzauber oder den Wunden verursachenden Zauber ersetzt wurde, wird in den Heilzauber oder Wunden verursachenden Zauber umgewandelt, als sei dieser vorbereitet gewesen.

Spontanes Wirken von *Verbündeten der Natur herbeizaubern:* Ein Druide kann *Verbündeten der Natur herbeizaubern* spontan wirken, und zwar anstelle eines vorbereiteten Zaubers desselben oder eines höheren Grads. Die göttliche Energie des Zaubers, der dadurch ersetzt wurde, wird in *Verbündeten der Natur herbeizaubern* umgewandelt, als sei dieser vorbereitet gewesen.

Göttliche magische Schriften

Göttliche Zauber könne wie arkane Zauber niedergeschrieben und entschlüsselt werden (siehe „Arkane magische Schriften“). Jeder Charakter mit der Fertigkeit Zauberkunde kann versuchen, die göttliche magische Schrift zu entschlüsseln und zu identifizieren. Nur Charaktere, die den fraglichen Zauber (in seiner göttlichen Form) auf ihrer Zauberliste stehen haben, können den göttlichen Zauber von einer Schriftrolle wirken.

Neue göttliche Zauber

Göttliche Zauberkundige erhalten neue Zauber meist auf eine der beiden folgenden Arten.

Auf einer neuen Erfahrungsstufe erlangte Zauber: Charaktere, die göttliche Zauber wirken können, betreiben zwischen den Abenteuern magische Forschungen. Jedes Mal, wenn der Charakter einen neuen Grad göttlicher Zauber erreicht, lernt er alle Zauber dieses Grades automatisch.

Unabhängige Forschungen: Ein göttlicher Zauberkundiger kann auch unabhängige Studien betreiben, ähnlich wie es ein arkaner Zauberkundiger macht. Nur der Erschaffer eines solchen Zaubers kann ihn vorbereiten und wirken, wenn er ihn nicht mit anderen teilt.

Besondere Fähigkeiten

Viele Klassen und Kreaturen verfügen über besondere Fähigkeiten, die ähnlich wie Zauber funktionieren.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Eine zauberähnliche Fähigkeit funktioniert üblicherweise wie der Zauber desselben Namens.

Eine zauberähnliche Fähigkeit hat keine verbalen, Gesten- oder Materialkomponenten und benötigt auch keinen Fokus.

Der Benutzer aktiviert sie automatisch. Rüstungen haben keinen Einfluss auf zauberähnliche Fähigkeiten, selbst wenn die Fähigkeit einem arkanen Zauber mit Gesten als Komponente ähnelt.

Eine zauberähnliche Fähigkeit hat einen Zeitaufwand von 1 Standard-Aktion, solange in der Fähigkeiten- oder Zauberbeschreibung nichts anderes angegeben wird. Ansonsten funktioniert die Fähigkeit wie der gleichnamige Zauber.

Zauberähnliche Fähigkeiten können von Zauberresistenz beeinflusst werden und von *Magie bannen* gebannt werden. Sie funktionieren nicht in Gebieten, in denen Magie unterdrückt oder aufgehoben wird. Zauberähnliche Fähigkeiten können nicht als Gegenzauber eingesetzt und auch nicht mit Gegenzaubern beeinflusst werden.

Wenn eine Charakterklasse eine Zauberähnliche Fähigkeit verleiht, die nicht auf einem tatsächlichen Zauber beruht, dann entspricht ihr effektiver Zaubergrad dem Zaubergrad des höchsten Zaubers der Klasse, den der Charakter durch seine Klassenzugehörigkeit aktuell wirken kann. Die Zauberähnliche Fähigkeit wird dann mit der Klassenstufe gewirkt, auf der die Fähigkeit erhalten wurde.

Übernatürliche Fähigkeiten (ÜF): Übernatürliche Fähigkeiten können im Kampf nicht unterbrochen werden und provozieren für gewöhnlich keine Gelegenheitsangriffe. Sie können nicht von Zauberresistenz, Gegenzaubern oder Magie bannen beeinflusst werden, funktionieren aber auch nicht in antimagischen Gebieten.

Außergewöhnliche Fähigkeiten (AF): Diese Fähigkeiten können nicht wie Zauber im Kampf unterbrochen werden und provozieren im Allgemeinen keine Gelegenheitsangriffe. Effekte oder Bereiche, die Magie aufheben oder stören, haben keine Wirkung auf außergewöhnliche Fähigkeiten. Sie können nicht gebannt werden und funktionieren auch in einem Antimagischen Feld ganz normal. Außergewöhnliche Fähigkeiten sind nicht in dem Sinne magisch, auch wenn sie die Naturgesetze verletzen können.

Natürliche Fähigkeiten: In diese Kategorie fallen alle Fähigkeiten, welche einer Kreatur angeboren sind, welche sie einfach aufgrund ihrer Natur besitzt. Natürliche Fähigkeiten sind alle, die sonst nicht als außergewöhnlich, übernatürlich oder zauberähnlich gekennzeichnet sind.

10 Zauber

Es war unheimlich, wie still die tentakelbewehrten Hunde mit ihren toten Augen waren, als sie auf die Gruppe zustürmten. Gerade so gelang es Kyra, sie mit ihrem tödlichen Säbel in Schach zu halten. Den großspurigen Valeros hatten die Wesen bereits übermannt, um ihn dann unter einer Litanei widerlicher Flüche fortzuschleppen. Keiner konnte sagen, was sie Grauenvolles mit ihm machen würden.

Seonis Gedanken rasten. Sie hatte keine Ahnung, was diese anderweltlichen Schrecken waren, wo sie hergekommen waren und was sie eigentlich wollten. Nur eines wusste die Hexenmeisterin mit Sicherheit: wie jeder andere Feind, dem sie je gegenüber gestanden hatte, brannten auch diese Kreaturen lichterloh.

Hunderte von Zaubern stehen den Magiewirkern bei *Pathfinder* zur Verfügung. Zu Beginn dieses Kapitels wird aufgelistet, welche zauberkundige Klasse welche Zauber wirken kann. Ein [M] oder ein [F] am Ende des Namens eines Zaubers kennzeichnet einen Zauber, der Materialkomponenten oder einen Fokus benötigt, die normalerweise nicht in einem Beutel für Materialkomponenten enthalten sind.

Reihenfolge: Die Zauber in den Listen und Beschreibungen werden in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt. Ausgenommen davon sind jene Zauber, die Teil bestimmter Zauberreihen sind. Wenn der Name eines Zaubers mit „Schwächere/-r/-s“, „Mächtige/-r/-s“ oder „Massen-“ beginnt, wird die Beschreibung dieses Zaubers unter dem Buchstaben aufgelistet, mit dem das zweite Wort des Namens beginnt.

Trefferwürfel: Der Begriff „Trefferwürfel“ wird in Bezug zu Effekten, die eine Anzahl von Trefferwürfeln von Kreaturen betreffen, synonym mit dem Begriff „Charakterstufen“ verwendet. Kreaturen, die ihre Trefferwürfel nur aufgrund ihres Volkes nicht aufgrund ihrer Klasse erhalten, haben so viele Charakterstufen, wie es ihren Trefferwürfeln entspricht.

Zauberstufe: Die Kraft eines Zaubers hängt in vielen Fällen von der Zauberstufe ab. Die Klassenstufe des Zaubernden gilt beim Wirken eines Zaubers als Zauberstufe. Eine Kreatur ohne Klassen besitzt, solange nichts anderes angegeben wird, so viele Zauberstufen, wie es ihren Trefferwürfeln entspricht. In den folgenden Zauberlisten bezeichnet das Wort „Stufe“ immer die Zauberstufe.

Kreaturen und Charaktere: Der Begriff „Kreatur“ und der Begriff „Charakter“ werden bei den Zauberbeschreibungen synonym verwendet.

BARDENZAUBER

Bardenzauber des 0. Grades

Aufblitzen: Blendet eine Kreatur (–1 auf Angriffswürfe).
Ausbessern: Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand.
Benommenheit: Humanoide Kreatur mit 4 oder weniger TW verliert ihre nächste Aktion.
Botschaft: Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung.
Geisterhaftes Geräusch: Eingebildete Geräusche.
Instrument herbeizaubern: Zaubert ein Instrument deiner Wahl herbei.
Licht: Gegenstand leuchtet wie eine Fackel.
Magie entdecken: Entdeckt Zauber und magische Gegenstände innerhalb von 18 m.
Magierhand: Telekinese bis zu 2,5 Kilo.
Magie lesen: Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen.
Öffnen/Schließen: Öffnet oder schließt kleine oder leichte Gegenstände.
Resistenz: Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe.
Richtung wissen: Du kannst wahrnehmen, wo Norden liegt.
Schlaflied: Macht Ziel schläfrig; –5 auf Würfe für Wahrnehmung und –2 auf Willenswürfe gegen Schlaf.
Tanzende Lichter: Erschafft Fackeln oder andere Lichtquellen.
Zaubertrick: Kleine magische Tricks.

Bardenzauber des 1. Grades

Alarm: Schützt einen Bereich für 2 Stunden/Stufe.
Austilgen: Gewöhnliche oder magische Schrift verschwindet.
Bauchreden: Projiziert deine Stimme 1 Min./Stufe in weitere Entfernung.
Federfall: Gegenstände oder Kreaturen fallen langsam.
Fürchterlicher Lachanfall: Ziel verliert seine Aktion für 1Runde/Stufe.
Furcht auslösen: Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht 1W4 Runden lang.
Furcht bannen: Unterdrückt Furcht oder verleiht einem Ziel + einem weiteren Ziel/4 Stufen +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht.
Gegenstand verbergen: Verbirgt einen Gegenstand vor *Ausspähung*.
Geheimtüren entdecken: Entdeckt Geheimtüren innerhalb von 18 m.
Gesinnung verbergen: Verbirgt Gesinnung für 24 Stunden.
Hypnose: Fasziniert 2W4 TW an Kreaturen.
Identifizieren: Gewährt Bonus von +10 zum Identifizieren magischer Gegenstände.
Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 Schadenspunkt +1/Stufe (max. +5).
Magische Aura: Verändert die magische Aura eines Gegenstands.
Magischer Mund[M]: Spricht einmal, wenn er ausgelöst wird.
Monster herbeizaubern I: Ruft eine extraplanare Kreatur, die an deiner Seite kämpft.
Person bezaubern: Macht eine Person zu deinem Freund.
Rascher Rückzug: Deine Grundbewegungsrate zu Lande erhöht sich um 9 m.
Schlaf: Lässt 4 TW an Kreaturen in einen magischen Schlaf fallen.
Schmieren: Macht eine 3 m x 3 m Fläche oder einen Gegenstand rutschig.
Schwächere Verwirrung: Eine Kreatur ist eine Runde lang verwirrt.
Seil beleben: Bewegt ein Seil nach deinen Vorgaben.
Selbstverkleidung: Verändert dein Aussehen.
Sprachen verstehen: Du kannst alle gesprochenen und geschriebenen Sprachen verstehen.
Stilles Trugbild: Erschafft eine kleinere Illusion deiner Wahl.
Unauffälliger Diener: Unsichtbare Kraft gehorcht deinen Befehlen.

Bardenzauber des 2. Grades

Blind- oder Taubheit verursachen: Macht ein Ziel blind oder taub.
Dunkelheit: Übernatürliche Schatten in einem Radius von 6 m.
Einfaches Trugbild: Wie *Stilles Trugbild* mit Geräuschen.
Einflüsterung: Zwingt das Ziel dazu, einer vorgeschlagenen Handlungsweise zu folgen.
Erschrecken: Verängstigt Kreaturen mit weniger als 6 TW.
Fesseln: Fesselt die Aufmerksamkeit aller innerhalb von 30 m + 3 m/Stufe.
Feuerwerk: Verwandelt Feuer in blendendes Licht oder erstickenden Rauch.
Gedanken wahrnehmen: Nimmt oberflächliche Gedanken wahr.

Gefühle besänftigen: Beruhigt Kreaturen und hebt Gefühlseffekte auf.
Gegenstand aufspüren: Erspürt die Richtung, in der sich ein Gegenstand befindet (bestimmter Gegenstand oder Art).
Geräuschexplosion: Verursacht bei Zielen 1W8 Schallschaden. Kann Ziele auch betäuben.
Gestalt verändern: Du nimmst die Gestalt einer ähnlichen Kreatur an.
Gift verzögern: Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, dem Ziel Schaden zuzufügen.
Glitzerstaub: Blendet Kreaturen und macht die Umrisse Unsichtbarer sichtbar.
Heldenmut: Verleiht +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.
Hypnotisches Muster: Fasziniert (2W4 + Stufe) TW an Kreaturen.
Irreführung: Führt Erkenntniszauber in Bezug auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in die Irre.
Katzenhafte Anmut: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf seine GE.
Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 Schadenspunkte + 1/Stufe (max. +10).
Monsterbenommenheit: Lebende Kreatur mit 6 oder weniger TW verliert ihre nächste Aktion.
Monster herbeizaubern II: Ruft eine extraplanare Kreatur, die an deiner Seite kämpft.
Person festhalten: Lähmt einen Humanoiden 1 Runde/Stufe.
Pracht des Adlers: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf CH.
Schläue des Fuchses: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf IN.
Schwarm herbeizaubern: Beschwört einen Schwarm Fledermäuse, Ratten oder Spinnen.
Spiegelbilder: Erschafft Doppelgänger deiner selbst (1W4 +1/3 Stufen, max. 8).
Stille: Unterdrückt Geräusche in einem Radius von 6 m.
Tierbote: Schickt ein sehr kleines Tier an einen bestimmten Ort.
Tiere faszinieren: Fasziniert 2W6 TW an Tieren.
Unsichtbarkeit: Ziel ist 1 Min./Stufe oder bis es angreift unsichtbar.
Verschwimmen: Angriffe gegen das Ziel haben eine Fehlschlagchance von 20%.
Windgeflüster: Schickt eine kurze Nachricht über eine Entfernung von 1,5 km/Stufe.
Wut: Verleiht +2 auf ST und KO, +1 auf Willenswürfe und –2 auf die RK.
Zerbersten: Schallwellen schaden Gegenständen oder kristallinen Kreaturen.
Zungen: Du kannst eine beliebige Sprache sprechen.

Bardenzauber des 3. Grades

Ausspähung[F]: Späht ein Ziel auf Entfernung aus.
Feste Hoffnung: Ziel erhält +2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.
Flimmern: Du verschwindest/erscheinst 1 Runde/Stufe lang zufällig.
Fluch brechen: Befreit einen Gegenstand oder eine Person von einem Fluch.
Furcht: Ziele innerhalb des Kegels fliehen 1 Runde/Stufe.
Gasförmige Gestalt: Ziel wird immateriell und kann langsam fliegen.
Geisterross: Magisches Pferd erscheint für 1 Stunde/Stufe.
Geräusche formen: Verändert Geräusche oder erzeugt neue.
Hast: Eine Kreatur/Stufe wird schneller, erhält +1 auf Angriffswürfe, die RK und Reflexwürfe.
Hellhören/Hellsehen: Du kannst 1 Min./Stufe auf größere Entfernung hören oder sehen.
Illusionsschrift [M]: Nur der festgelegte Leser kann die Schrift entziffern.
Mächtiges Trugbild: Wie *Stilles Trugbild* mit Geräuschen, Geruch und Temperatureffekten.
Magie bannen: Beendet einen Zauber oder magischen Effekt.
Mit Tieren sprechen: Du kannst mit Tieren sprechen.
Monster bezaubern: Lässt ein Monster glauben, es sei mit dir verbündet.
Monster herbeizaubern III: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Redegewandtheit: Du erhältst +20 auf Würfe für Bluffen und deine Lügen können magisch nicht erkannt werden.
Schwächerer Geas: Befiehlt einem Ziel von 7 oder weniger TW.
Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15).
Sphäre der Unsichtbarkeit: Macht alle innerhalb von 3 m unsichtbar.
Standort vortäuschen: Angriffe gegen das Ziel haben eine Fehlschlagchance von 50%.
Tageslicht: Helles Licht in einem Radius von 18 m.
Tiefe Verzweiflung: Ziele erhalten –2 auf Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.
Tiefschlaf: Lässt 10 TW an Kreaturen einschlafen.
Tintenschlange[M]: Erschafft ein Symbol in Texten, das den Leser bewegungslos macht.
Unsichtbares sehen: Enthüllt unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände.
Verborgene Seite: Verwandelt eine Seite, so dass sie ihren wahren Inhalt verbirgt.
Verlangsamen: Ein Ziel/Stufe darf pro Runde nur eine Aktion ausführen und erhält –1 auf die RK, Reflex- und Angriffswürfe.
Verwirrung: Ziel verhält sich 1 Runde/Stufe merkwürdig.
Winzige Hütte: Erschafft einen Unterschlupf für 10 Kreaturen.

Bardenzauber des 4. Grades

Ausspähung entdecken: Macht dich auf magische Ausspähung aufmerksam.
Bewegungsfreiheit: Ziel kann sich trotz Behinderungen normal bewegen.
Brüllen: Macht alle innerhalb des Kegels taub und verursacht 5W6 Schallschaden.
Dimensionstür: Teleportiert dich über kurze Entfernungen.
Erinnerung verändern: Verändert 5 Minuten in der Erinnerung des Opfers.
Gift neutralisieren: Macht Ziel gegen Gifte immun, entgiftet Ziel.
Kreatur aufspüren: Gibt die Richtung an, in der sich eine bekannte Kreatur aufhält.
Kritische Wunden heilen: Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20).
Mächtige Unsichtbarkeit: Wie *Unsichtbarkeit*, das Ziel bleibt bei Angriffen jedoch unsichtbar.
Mit Pflanzen sprechen: Du kannst mit Pflanzen und Pflanzenkreaturen sprechen.
Monster festhalten: Wie *Person festhalten*, aber alle Arten von Kreaturen.
Monster herbeizaubern IV: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.

Person beherrschen: Du kannst Humanoide telepathisch kontrollieren.
Regenbogenmuster: Lichter faszinieren 24 TW an Kreaturen.
Sagenkunde[MF]: Du erfährst die Legenden über eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand.
Schattenbeschwörung: Ahmt Beschwörungen bis zum 3. Grad nach, diese sind aber zu 20% real.
Scheingelände: Lässt eine Art von Gelände wie eine andere Art erscheinen (Feld erscheint wie Wald, o.ä.).
Sicherer Unterschlupf: Erschafft eine stabile Hütte.
Ungeziefer zurücktreiben: Insekten, Spinnen und anderes Ungeziefer wird 3 m weit zurückgetrieben.
Verzauberung brechen: Befreit Ziele von Verzauberungen, Verwandlungen und Flüchen.
Zone der Stille: Hält Lauscher davon ab, Unterhaltungen mitzuhören.

Bardenzauber des 5. Grades

Ablenkung: Macht dich unsichtbar und erschafft einen illusionären Doppelgänger.
Albtraum: Sendet Visionen, die 1W10 Schaden verursachen und erschöpfen.
Arkane Spiegelung: Wie *Scheingelände*, kann auch Gebäude vortäuschen.
Äußerlichkeiten: Verändert das Aussehen einer Person pro zwei Stufen.
Eigenständiges Trugbild: Wie *Mächtiges Trugbild*, du musst dich aber nicht konzentrieren.
Falsche Erkenntnis[M]: Täuscht Ausspähungsversuche mit einer Illusion.
Gedankennebel: Ziele innerhalb des Nebels erhalten –10 auf Weisheits- und Willenswürfe.
Großer Heldenmut: Verleiht einen Bonus von +4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe; Immunität gegenüber Furcht; temporäre TP.
Lied der Zwietracht: Zwingt die Ziele, einander anzugreifen.
Mächtige Magie bannen: Wie *Magie bannen* aber mit mehreren Zielen.
Masseneinflüsterung: Wie *Einflüsterung* plus ein Ziel/Stufe.
Massen-Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Monster herbeizaubern V: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Schattenhervorrufung: Ahmt eine Beschwörung des 4. oder eines niedrigeren Grades nach, diese ist aber zu 20% real.
Schattenreise: Trete in die Schatten ein, um sehr schnell zu reisen.
Traum: Sendet eine Botschaft an einen Schlafenden.

Bardenzauber des 6 Grades

Böser Blick: Ziel gerät in Panik, wird krank oder fällt ins Koma.
Dauerhaftes Trugbild: Dauerhafte Illusion, beinhaltet Bilder, Geräusche, Gerüche und Wärmeeffekte.
Geas/Auftrag: Wie *Schwächerer Geas*, betrifft aber jede beliebige Kreatur.
Gegenstand beleben: Gegenstände greifen deine Feinde an.
Harmonische Vibrationen: Verursacht pro Runde 2W10 Schaden an freistehenden Gebäuden.
Heldenmahl: Nahrung für eine Kreatur/Stufe und verleiht Kampfboni.
Mächtige Ausspähung: Wie *Ausspähung*, wirkt aber schneller und länger.
Mächtiges Brüllen: Verheerender Schrei, der 10W6 Schallschaden verursacht; betäubt Kreaturen.
Massen-Katzenhafte Anmut: Wie *Katzenhafte Anmut*, betrifft aber ein Ziel/Stufe.
Massen-Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Massen-Monster bezaubern: Wie *Monster bezaubern*, betrifft aber alle in einem Radius von 9 m.
Massen-Pracht des Adlers: Wie *Pracht des Adlers*, betrifft aber ein Ziel/Stufe.
Massen-Schläue des Fuchses: Wie *Schläue des Fuchses*, betrifft aber ein Ziel/Stufe.
Monster herbeizaubern VI: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Projiziertes Ebenbild: Illusionärer Doppelgänger, kann sprechen und zaubern.
Schleier: Ändert das Aussehen einer ganzen Gruppe von Kreaturen.
Unwiderstehlicher Tanz: Zwingt das Ziel zu tanzen.
Vorbestimmtes Trugbild[M]: Wie *Mächtiges Trugbild*, ist auch durch Ereignis auslösbar.
Weg finden: Zeigt den direktesten Weg zu einem Ort an.
Zauber analysieren[F]: Enthüllt die magischen Eigenschaften eines Ziels.

Druidenzauber

Druidenzauber des 0. Grades (Stoßgebete)

Aufblitzen: Blendet eine Kreatur (–1 auf Angriffswürfe).
Ausbessern: Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand.
Gift entdecken: Entdeckt Gifte in einer Kreatur oder einem Gegenstand.
Göttliche Führung: +1 auf einen Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf.
Licht: Gegenstand leuchtet wie eine Fackel.
Magie entdecken: Entdeckt Zauber und magische Gegenstände innerhalb von 18 m.
Magie lesen: Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen.
Nahrung und Wasser reinigen: Reinigt 30 dm³/Stufe Nahrung und Wasser.
Resistenz: Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe.
Richtung wissen: Du weißt, wo Norden liegt.
Stabilisieren: Stabilisiert eine sterbende Kreatur.
Tugend: Ziel erhält 1 temporären TP.
Wasser erschaffen: Erschafft 7,5 Liter reines Wasser pro Stufe.

Druidenzauber des 1. Grades

Elementen trotzen: Du kannst problemlos in heißen oder kalten Umgebungen existieren.
Feenfeuer: Erhellt die Umrisse eines Ziels und beendet *Verschwimmen*, Tarnung und ähnliche Effekte.
Flamme erzeugen: 1W6 Schaden +1/Stufe, Berührung oder Werfen.
Gute Beeren: 2W4 Beeren, von denen jede 1 TP heilt (max. 8 TP/24 Stunden).
Lange Schritte: Deine Grundbewegungsrate steigt um 3 m.
Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5).
Magische Fänge: Eine natürliche Waffe des Ziels erhält +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Magischer Stein: Drei Steine erhalten +1 auf Angriffswürfe und verursachen 1W6+1 Schaden
Mit Tieren sprechen: Du kannst mit Tieren sprechen.
Schlingen und Fallen entdecken: Entdeckt natürliche und primitive Fallen.
Shillelagh: Knüppel oder Kampfstab werden 1 Min./Stufe zu einer Waffe +1 (1W8 Schaden).
Springen: Ziel erhält Bonus auf Würfe auf Akrobatik.
Spurloses Gehen: Ein Ziel/Stufe hinterlässt keine Spuren.
Tiere beruhigen: Beruhigt (2W4 + Stufe) TW an Tieren.
Tier bezaubern: Macht ein Tier zu deinem Freund.
Tiere oder Pflanzen entdecken: Entdeckt bestimmte Arten an Pflanzen oder Tieren.
Verbündeten der Natur herbeizaubern I: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.
Verhüllender Nebel: Nebel umgibt dich.
Verstricken: Pflanzen verstricken jeden in einem Radius von 12 m.
Vor Tieren verstecken: Tiere können 1 Ziel/Stufe nicht entdecken.

Druidenzauber des 2. Grades

Ausdauer des Ochsen: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf KO.
Bärenstärke: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf ST.
Baum: Du siehst 1 Stunde/Stufe genau wie ein Baum aus.
Energien widerstehen: Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren.
Erde und Gestein erweichen: Verwandelt Stein in Lehm oder Erde in Sand oder Schlamm.
Feuerfalle[M]: Geöffneter Gegenstand verursacht 1W4 +1/Stufe Schaden.
Flammenklinge: Berührungsangriff verursacht 1W8 +1/2 Stufen Schaden.
Flammenkugel: Erschafft einen rollenden Feuerball, der 3W6 Schaden verursacht.
Gift verzögern: Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen.
Holz formen: Formt Holz so um, dass es deinen Zwecken dienlich ist.
Holz krümmen: Krümmt Holz.
Katzenhafte Anmut: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf GE.
Metall erhitzen: Macht Metall so heiß, dass es jenen schadet, die es berühren.
Metall kühlen: Kaltes Metall schadet denen, die es berührt.
Nebelwolke: Nebel behindert die Sicht.
Rindenhaut: Verleiht Verbesserungsbonus von +2 (oder höher) auf natürliche Rüstungen.
Schwarm herbeizaubern: Beschwört einen Schwarm Fledermäuse, Ratten oder Spinnen.
Spinnenklettern: Verleiht die Fähigkeit, an Wänden und Decken zu klettern.
Tierbote: Schickt ein sehr kleines Tier zu einem bestimmten Ort.
Tiere faszinieren: Fasziniert 2W6 TW an Tieren.
Tier festhalten: Lähmt ein Tier 1 Runde/Stufe.
Tier verkleinern: Schrumpft ein bereitwilliges Tier.
Teilweise Genesung: Bannt magische Attributsmali oder heilt 1W4 Punkte Attributsschaden.
Verbündeten der Natur herbeizaubern II: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.
Weisheit der Eule: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf WE.
Windstoß: Weht kleinere Kreaturen hinweg oder wirft sie um.

Druidenzauber des 3. Grades

Ansteckung: Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit.
Blitze herbeirufen: Ruft Blitze vom Himmel herab (3W6 pro Blitz).
Dornenwuchs: Kreaturen in dem Bereich erleiden 1W4 Schaden und können verlangsamt werden.
Feuer löschen: Löscht Feuer.
Gift neutralisieren: Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele.
Krankheit kurieren: Heilt das Ziel von allen Krankheiten.
Mächtige Magische Fänge: Eine natürliche Waffe erhält +1/4 Stufen (max. +5).
Mit Pflanzen sprechen: Du kannst mit Pflanzen und Pflanzenkreaturen sprechen.
Mit Stein verschmelzen: Du und deine Ausrüstung verschmelzen mit Stein.
Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10).
Pflanzen schrumpfen: Schrumpft Pflanzen oder hemmt das Wachstum normaler Pflanzen.
Pflanzenwachstum: Lässt Pflanzen wachsen und verbessert die Ernte.
Schlinge: Erschafft eine magische Falle.
Schneesturm: Behindert die Sicht und Bewegungen.
Schutz vor Energien: Absorbiert 12 Punkte Schaden/Stufe durch eine Art von Energie.
Stein formen: Gibt Stein eine beliebige Form.
Tageslicht: Helles Licht in einem Radius von 18 m.
Tier beherrschen: Das betroffene Tier gehorcht stillen, geistigen Befehlen.
Verbündeten der Natur herbeizaubern III: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.
Vergiften: Deine Berührung verursacht 1W3 KO-Schaden für 6 Runden.
Wasser atmen: Ziele können unter Wasser atmen.
Windwall: Lenkt Pfeile, kleinere Kreaturen und Gase ab.

Druidenzauber des 4. Grades

Ausspähung[F]: Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus.
Bewegungsfreiheit: Ziel kann sich trotz Behinderungen normal bewegen.
Dürre: Lässt eine Pflanze verdorren oder verursacht 1W6 Schaden/Stufe bei einer Pflanzenkreatur.
Eissturm: Hagel verursacht in einem 12 m breiten Zylinder 5W6 Schaden.
Flammenschlag: Streckt Feinde mit heiligem Feuer nieder (1W6/Stufe Schaden).
Luftweg: Ziel kann auf Luft wie auf festem Untergrund gehen (und klettern bis zu einem Winkel von 45°).
Magie bannen: Beendet einen Zauber oder magischen Effekt.
Pflanzen befehligen: Beeinflusst die Handlungen von einer oder mehreren Pflanzenkreaturen.
Riesenhaftes Ungeziefer: Verwandelt Tausendfüßler, Skorpione und Spinnen in riesenhaftes Ungeziefer.
Rostgriff: Deine Berührung bringt Eisen und Eisenlegierungen zum Rosten.
Schutzhülle gegen Pflanzen: Hält belebte Pflanzen zurück.

Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15).
Steindornen: Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W8 Schaden und können verlangsamt werden.
Ungeziefer zurücktreiben: Insekten, Spinnen und anderes Ungeziefer wird 3 m weit zurückgetrieben.
Verbündeten der Natur herbeizaubern IV: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.
Wasser kontrollieren: Lässt Wasser steigen oder sinken.
Wiedergeburt: Erweckt ein Ziel in einem zufällig bestimmtem Körper wieder zum Leben.

Druidenzauber des 5. Grades

Böswillige Verwandlung: Verwandelt das Ziel in ein harmloses Tier.
Buße[FM]: Befreit das Ziel von seinen Verfehlungen.
Dornenwand: Dornen schaden jedem, der versucht, die Wand zu durchdringen.
Einswerden mit der Natur: Du lernst das Gelände innerhalb von 1,5 km/Stufe kennen.
Entweihen[M]: Macht einen Ort unheilig.
Erwecken[M]: Tier oder Baum erhält menschliches Bewusstsein.
Fels zu Schlamm verwandeln: Verwandelt zwei Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge.
Feuerwand: Verursacht 2W4 Feuerschaden bis zu 3 m und 1W4 Feuerschaden bis zu 6 m. Das Durchdringen der Wand verursacht 2W6 Schaden +1/Stufe.
Gewittersturm herbeirufen: Wie *Blitze herbeirufen*, aber 5W6 Schaden pro Blitz.
Hölzerner Weg: Trete durch einen Baum zu einem anderen, weiter entfernten.
Insektenplage: Kreaturen werden von Wespenschwärmen angegriffen.
Kritische Wunden heilen: Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20).
Schlamm zu Fels verwandeln: Verwandelt zwei Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge.
Steinhaut[M]: Gewährt SR 10/Adamant.
Tierwachstum: Ein Tier wächst zum Doppelten seiner Größe an.
Todesschutz: Verleiht Immunität gegen alle Todeszauber und negative Energieeffekte.
Verbündeten der Natur herbeizaubern V: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.
Weihen[M]: Heiligt einen Ort.
Windkontrolle: Ändert Windrichtung und -geschwindigkeit.

Druidenzauber des 6. Grades

Eisenholz: Magisches Holz, das so stark wie Stahl ist.
Erde bewegen: Erschafft Gräben und Hügel.
Erzählende Steine: Du kannst mit natürlichem oder bearbeiteten Stein sprechen.
Feuersaat: Eicheln und Beeren werden zu Granaten und Bomben.
Holz zurücktreiben: Schiebt hölzerne Gegenstände weg.
Mächtige Magie bannen: Wie *Magie bannen* aber mit mehreren Zielen.
Massen-Ausdauer des Ochsen: Wie *Ausdauer des Ochsen*, kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen.
Massen-Bärenstärke: Wie *Bärenstärke*, betrifft aber 1 Kreatur/Stufe.
Massen-Katzenhafte Anmut: Wie *Katzenhafte Anmut*, kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen.
Massen-Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Massen-Weisheit der Eule: Wie *Weisheit der Eule*, betrifft aber 1 Ziel/Stufe.
Pflanzentor: Bewege dich sofort von einer Pflanze zu einer anderen Pflanze derselben Art.
Schutzhülle gegen Lebendes: 3 m großer Bereich, der lebende Kreaturen abhält.
Steinwand: Erschafft eine Steinwand, die noch geformt werden kann.
Verbündeten der Natur herbeizaubern VI: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.
Wächtereiche: Eine Eiche wird zu einem Baumhirten-wächter.
Weg finden: Gibt den direktesten Weg zu einem Ort an.
Zauberstecken: Speichert einen Zauber in einem hölzernen Kampfstab.

Druidenzauber des 7. Grades

Feuersturm: Verursacht 1W6/Stufe Feuerschaden.
Heilung: Heilt 10 Punkte/Stufe, sowie alle Krankheiten und geistigen Schäden.
Kriechender Tod: Schwärme von Tausendfüßlern greifen auf deinen Befehl hin an.
Mächtige Ausspähung: Wie *Ausspähung* wirkt aber schneller und länger.
Massen-Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Metall in Holz verwandeln: Metall innerhalb von 12 m wird zu Holz.
Pflanzen beleben: Du kannst eine oder mehrere Pflanzen beleben, die für dich kämpfen.
Sonnenstrahl: Blendet und verursacht 4W6 Schaden.
Steckenwandlung: Dein Stab wird auf Befehl zu einem Baumhirten.
Verbündeten der Natur herbeizaubern VII: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.
Wahrer Blick[M]: Lässt dich alle Dinge so sehen, wie sie wirklich sind.
Wetterkontrolle: Verändert die örtlichen Wetterbedingungen.
Windwandeln: Du und alle deine Gefährten verwandeln sich in Dampf und können schneller reisen.

Druidenzauber des 8. Grades

Erdbeben: Ein Bereich mit einem Radius von 24 m wird von schweren Beben erschüttert.
Finger des Todes: Verursacht bei einem Ziel 10 SP/Stufe.
Massen-Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Metall oder Stein zurücktreiben: Schiebt Metall oder Stein beiseite.
Pflanzen kontrollieren: Du kannst die Handlungen einer oder mehrerer Pflanzenkreaturen kontrollieren.
Rückruf: Teleportiert dich zurück an einen bestimmten Ort.
Schwerkraft umkehren: Kreaturen und Gegenstände fallen nach oben.
Sonnenfeuer: Blendet alle innerhalb von 3 m und verursacht 6W6 Schaden.
Tierform: Ein Verbündeter/Stufe verwandelt sich in ein ausgewähltes Tier.

Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.
Wirbelwind: Wirbelsturm, der Schaden verursacht und Kreaturen mitreißen kann.

Druidenzauber des 9. Grades

Antipathie: Gegenstand oder Ort, der von dem Zauber beeinflusst wird, hält bestimmte Kreaturen ab.
Elementarhorde: Beschwört verschiedene Elementare.
Gestaltwandel[F]: Du kannst dich in eine Kreatur deiner Wahl verwandeln und einmal pro Runde die Gestalt wechseln.
Massen-Kritische Wunden heilen: Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe bei mehreren Kreaturen.
Modernder Schlurfer: Beschwört 1W4+2 Modernde Schlurfer, die für dich kämpfen.
Regeneration: Die abgetrennten Gliedmaßen des Ziels wachsen nach, 4W8 Punkte +1/Stufe (max. +35) werden geheilt.
Sechster Sinn: Ein sechster Sinn warnt dich vor nahenden Gefahren.
Sturm der Vergeltung: Ein Sturm aus Hagel, Säure und Blitzen geht hernieder.
Sympathie[M]: Gegenstand oder Ort zieht bestimmte Kreaturen an.
Verbündeten der Natur herbeizaubern IX: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.

HEXENMEISTER- UND MAGIERZAUBER

Hexenmeister- und Magierzauber des 0. Grades (Zaubertricks)

Allgemein

Arkanes Siegel: Schreibt deine persönliche Rune auf ein Objekt oder eine Kreatur. (sichtbar oder unsichtbar).
Zaubertrick: Kleinere magische Tricks.

Bannzauber

Resistenz: Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe.

Beschwörung

Säurespritzer: Kugel verursacht 1W3 Säureschaden.

Erkenntnis

Gift entdecken: Entdeckt Gift in einer Kreatur oder einem kleinen Gegenstand.
Magie entdecken: Entdeckt Zauber und magische Gegenstände innerhalb von 18 m.
Magie lesen: Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen.

Hervorrufung

Aufblitzen: Blendet eine Kreatur (–1 auf Angriffswürfe).
Kältestrahl: Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden.
Licht: Gegenstand leuchtet wie eine Fackel.
Tanzende Lichter: Erschafft Fackeln und andere Lichter.

Illusion

Geisterhaftes Geräusch: Vorgetäuschtes Geräusch.

Nekromantie

Ausbluten: Lässt eine eigentlich stabilisierte Kreatur sterben.
Erschöpfende Berührung: Berührungsangriff erschöpft Ziel.
Untote schwächen: Verursacht 1W6 Schaden bei einer untoten Kreatur.

Verwandlung

Ausbessern: Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand.
Botschaft: Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung.
Magierhand: Telekinese bis 5 Pfd.
Öffnen/Schließen: Öffnet oder schließt kleine oder leichte Gegenstände.

Verzauberung

Benommenheit: Humanoide Kreatur mit 4 oder weniger TW verliert ihre nächste Aktion.

Hexenmeister- und Magierzauber des 1. Grades

Bannzauber

Alarm: Schützt einen Bereich 2 Stunden/Stufe.
Elementen trotzen: Du kannst problemlos in heißen oder kalten Umgebungen überleben.
Pforte zuhalten: Hält eine Tür zu.
Schild: Unsichtbarer Schild verleiht +4 auf die RK, wehrt *Magische Geschosse* ab.
Schutz vor Chaos/Bösem/Gutem/Ordnung: +2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung.

Beschwörung

Magierrüstung: Ziel erhält +4 auf die RK.
Monster herbeizaubern I: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.
Reittier: Beschwört ein Reittier für 2 Stunden/Stufe.
Schmieren: Macht eine 3 m x 3 m Fläche oder Gegenstand rutschig.
Unauffälliger Diener: Unsichtbare Kraft befolgt deine Befehle.
Verhüllender Nebel: Nebel umgibt dich.

Erkenntnis

Geheimtüren entdecken: Enthüllt Geheimtüren innerhalb von 18 m.
Identifizieren: Gewährt Bonus von +10 zum Identifizieren magischer Gegenstände.
Sprachen verstehen: Du kannst alle gesprochenen und geschriebenen Sprachen verstehen.
Untote entdecken: Entdeckt untote Kreaturen innerhalb von 18 m.
Zielsicherer Schlag: +20 auf deinen nächsten Angriffswurf.

Hervorrufung

Brennende Hände: 1W4 Feuerschaden pro Stufe (max. 5W4).
Magisches Geschoss: 1W4+1 Schaden; +1 Geschoss pro zwei Stufen über der ersten (max. 5).
Schockgriff: Berührung verursacht 1W6 Elektrizitätsschaden/Stufe (max. 5W6).
Schwebende Scheibe: Erzeugt eine waagrechte Scheibe mit einem Durchmesser von 90 cm, die 100 Pfd./Stufe tragen kann.

Illusion

Bauchreden: Projiziert deine Stimme 1 Min./Stufe woanders hin.
Magische Aura: Ändert die magische Aura eines Gegenstands.
Selbstverkleidung: Ändert dein Aussehen.
Sprühende Farben: Macht Kreaturen bewusstlos, blind und/oder betäubt sie.
Stilles Trugbild: Erschafft eine kleinere Illusion nach deinen Vorstellungen.

Nekromantie

Furcht auslösen: Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht 1W4 Runden lang.
Kalte Hand: Eine Berührung/Stufe, verursacht 1W6 Schaden und unter Umständen 1 Stärkeschaden.
Schwächestrahl: Strahl verursacht 1W6+1 Stärkeschaden für je 2 Stufen.

Verwandlung

Austilgen: Lässt normale oder magische Schrift verschwinden.
Federfall: Gegenstände und Kreaturen fallen langsam.
Magische Waffe: Waffe erhält Bonus von +1.
Person vergrößern: Humanoide Kreatur wächst zum Doppelten ihrer Größe an.
Person verkleinern: Humanoide Kreatur schrumpft auf die Hälfte ihrer Größe.
Rascher Rückzug: Deine Bewegungsrate steigt um 9 m.
Seil beleben: Ein Seil bewegt sich auf deinen Befehl hin.
Springen: Ziel erhält Bonus auf Würfe für Akrobatik.

Verzauberung

Hypnose: Fasziniert 2W4 TW an Kreaturen.
Person bezaubern: Macht eine Person zu deinem Freund.
Schlaf: Lässt 4 TW an Kreaturen in einen magischen Schlaf fallen.

Hexenmeister- und Magierzauber des 2. Grades

Bannzauber

Arkanes Schloss[M]: Verschließt eine Pforte oder Truhe auf magische Weise.
Energien widerstehen: Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren.
Gegenstand verbergen: Verbirgt Gegenstand vor Ausspähung.
Schutz vor Pfeilen: Ziel erhält SR 10/Magie gegen Fernkampfangriffe.

Beschwörung

Glitzerstaub: Blendet Kreaturen und macht die Umrisse unsichtbarer Kreaturen sichtbar.
Monster herbeizaubern II: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.
Nebelwolke: Nebel behindert die Sicht.
Säurepfeil: Berührungsangriff auf Entfernung; 1 Runde + 1 Runde/3 Stufen 2W4 Schaden.
Schwarm herbeizaubern: Beschwört einen Schwarm Fledermäuse, Ratten oder Spinnen.
Spinnennetz: 6 m großer Radius wird mit klebrigen Spinnenfäden gefüllt, die Feinde umklammern und ihre Bewegung behindern können.

Erkenntnis

Gedanken wahrnehmen: Du kannst oberflächliche Gedanken wahrnehmen.
Gegenstand aufspüren: Spürt die Richtung, in der sich ein Gegenstand befindet (bestimmter Gegenstand oder Art).
Unsichtbares sehen: Enthüllt unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände.

Hervorrufung

Dauerhafte Flamme[M]: Erzeugt ein dauerhaftes Licht, das keine Wärme verbreitet.
Dunkelheit: Übernatürliche Schatten in einem Radius von 6 m.
Flammenkugel: Erschafft eine rollende Feuerkugel, 3W6 Feuerschaden.
Sengender Strahl: Berührungsangriff auf Entfernung, verursacht 4W6 Feuerschaden, +1 Strahl/4 Stufen (max. 3).
Windstoß: Weht kleinere Kreaturen weg oder wirft sie um.
Zerbersten: Schallwellen beschädigen Gegenstände und kristalline Kreaturen.

Illusion

Einfaches Trugbild: Wie *Stilles Trugbild*, auch mit Geräuschen.
Hypnotisches Muster: Fasziniert (2W4 + Stufe) TW an Kreaturen.
Irreführung: Führt Erkenntniszauber gegen eine Kreatur oder einen Gegenstand in die Irre.
Magischer Mund[M]: Spricht, wenn er ausgelöst wird.
Phantomfalle[M]: Lässt eine illusionäre Falle an einem Gegenstand erscheinen.
Spiegelbilder: Erschafft Doppelgänger deiner selbst.
Unsichtbarkeit: Ziel wird für 1 Min./Stufe unsichtbar oder bis es angreift.
Verschwimmen: Angriffe gegen das Ziel unterliegen einer Fehlschlagchance von 20%.

Nekromantie

Blind- oder Taubheit verursachen: Lässt ein Ziel erblinden oder taub werden
Erschrecken: Versetzt Kreaturen mit weniger als 6 TW in Panik.

Falsches Leben: Du erhältst 1W10 temporäre TP +1/Stufe (max. +10).
Geisterhand: Erschafft eine körperlose, leuchtende Hand, die Berührungsangriffe ausführen kann.
Ghulhand: Lähmt ein Ziel, das dann einen Gestank verströmt, der andere in der Nähe krank macht.
Untote befehligen: Untote Kreaturen gehorchen deinen Befehlen.

Verwandlung

Ausdauer des Ochsen: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 KO.
Bärenstärke: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 ST.
Dunkelsicht: Du kannst in absoluter Dunkelheit 18 m weit sehen.
Feuerwerk: Verwandelt Feuer in blendendes Licht oder erstickenden Rauch.
Gestalt verändern: Du nimmst die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden an.
Katzenhafte Anmut: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 GE.
Klopfen: Öffnet eine normal oder magisch verschlossene Tür.
Pracht des Adlers: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 CH.
Reparieren: Repariert ein Objekt
Schläue des Fuchses: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 IN.
Schweben: Ziel bewegt sich nach deinen Vorgaben nach oben oder unten.
Seiltrick: Bis zu acht Kreaturen können sich in einem außerdimensionalen Raum verstecken.
Spinnenklettern: Verleiht die Fähigkeit, an Wänden und Decken zu klettern.
Weisheit der Eule: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 WE.
Windgeflüster: Sendet eine kurze Nachricht über 1,5 km/Stufe.

Verzauberung

Fürchterlicher Lachanfall: Ziel kann 1 Runde/Stufe nicht handeln.
Hauch des Stumpfsinns: Ziel erhält einen Malus von 1W6 auf IN, WE und CH.
Monsterbenommenheit: Lebende Kreatur mit 6 oder weniger TW verliert ihre nächste Aktion.

Hexenmeister- und Magierzauber des 3. Grades

Bannzauber

Explosive Runen: Verursachen 6W6 Schaden, wenn sie gelesen werden.
Magie bannen: Beendet einen Zauber oder magischen Effekt.
Schutz vor Energien: Absorbiert 12 Punkte/Stufe des Schadens von irgendeinem Energietyp.
Schutzkreis gegen Chaos/Böses/Gutes/Ordnung: Wie *Schutzzauber*, aber mit einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe.
Unauffindbarkeit[M]: Verbirgt ein Ziel vor Erkenntnismagie und Ausspähung.

Beschwörung

Geisterross: Magisches Pferd erscheint für 1 Stunde/Stufe.
Monster herbeizaubern III: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.
Schneesturm: Behindert Sicht und Bewegung.
Stinkende Wolke: Übelkeitserregende Dämpfe für 1 Runde/Stufe.
Tintenschlange[M]: Erzeugt Symbol im Text, das den Leser lähmt.

Erkenntnis

Arkaner Blick: Du kannst magische Auren wahrnehmen.
Hellhören/Hellsehen: Du kannst 1 Min./Stufe auf Entfernung sehen oder hören.
Zungen: Du kannst jede Sprache sprechen.

Hervorrufung

Blitz: Elektrizität verursacht 1W6 Schaden/Stufe.
Feuerball: 1W6 Schaden pro Stufe, 6 m Radius.
Tageslicht: Helles Licht in einem Radius von 18 m.
Windwall: Lenkt Pfeile, kleinere Kreaturen und Gase ab
Winzige Hütte: Erschafft einen Unterschlupf für 10 Kreaturen.

Illusion

Illusionsschrift[M]: Nur der intendierte Leser kann die Schrift lesen.
Mächtiges Trugbild: Wie *Stilles Trugbild*, auch mit Geräuschen, Gerüchen und Temperatureffekten.
Sphäre der Unsichtbarkeit: Macht jeden innerhalb von 3 m unsichtbar
Standort vortäuschen: Angriffe gegen das Ziel unterliegen einer Fehlschlagchance von 50%.

Nekromantie

Entkräftender Strahl: Strahl entkräftet Ziel.
Sanfte Ruhe: Konserviert eine Leiche.
Untote festsetzen: Macht untote Kreaturen 1 Runde/Stufe bewegungslos.
Vampirgriff: Berührung verursacht 1W6 Schaden/2 Stufen; Zaubernder erhält dieselbe Menge als TP.

Verwandlung

Bestiengestalt I: Du nimmst die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Tieres an und erhälst einige seiner Fähigkeiten.
Flammenpfeil: Pfeil verursacht +1W6 Feuerschaden.
Fliegen: Ziel kann mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen.
Flimmern: Du verschwindest und erscheinst 1 Runde/Stufe lang zufällig.
Gasförmige Gestalt: Ziel wird körperlos und kann langsam fliegen.
Gegenstand schrumpfen: Gegenstand schrumpft auf ein Sechzehntel seiner Größe.
Hast: Eine Kreatur/Stufe kann sich schneller bewegen, erhält +1 auf Angriffswürfe, RK und Reflexwürfe.
Mächtige Magische Waffe: +1/4 Stufen (max. +5).
Schärfen: Verdoppelt die normale Bedrohungschance einer Waffe.
Verborgene Seite: Verändert eine Seite so, dass sie ihren wahren Inhalt verbirgt.
Verlangsamen: Ein Ziel/Stufe darf nur eine Aktion/Runde ausführen, erhält –1 auf RK, Reflex- und Angriffswürfe.
Wasser atmen: Ziele können unter Wasser atmen.

Verzauberung

Einflüsterung: Bringt ein Ziel dazu, eine vorgeschlagene Handlung auszuführen.
Heldenmut: +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.
Person festhalten: Lähmt einen Humanoiden für 1 Runde/Stufe.
Tiefschlaf: Lässt 10 TW an Kreaturen einschlafen.
Wut: Ziel erhält +2 ST und KO, +1 auf Willenswürfe, –2 auf die RK.

Hexenmeister- und Magierzauber des 4. Grades

Bannzauber

Dimensionsanker: Verhindert außerdimensionale Bewegungen.
Feuerfalle[M]: Geöffneter Gegenstand verursacht 1W4 Schaden +1/Stufe.
Fluch brechen: Befreit eine Kreatur oder einen Gegenstand von einem Fluch.
Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit: Hält Effekte von Zaubern des 1.-3. Grades auf.
Steinhaut[M]: Gewährt SR 10/Adamant.

Beschwörung

Dimensionstür: Teleportiert dich über kurze Entfernungen.
Fester Nebel: Behindert die Sicht und verlangsamt Bewegungen.
Monster herbeizaubern IV: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.
Niedere Erschaffung: Erschafft einen Gegenstand aus Stoff oder Holz.
Schwarze Tentakel: Tentakel winden sich um alle innerhalb einer Ausbreitung von 6 m.
Sicherer Unterschlupf: Erschafft eine stabile Hütte.

Erkenntnis

Arkanes Auge: Unsichtbares schwebendes Auge bewegt sich 9 m/Runde.
Ausspähung[F]: Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus.
Ausspähung entdecken: Macht dich auf magische Beobachtungen aufmerksam.
Kreatur aufspüren: Enthüllt die Richtung, in der sich eine vertraute Kreatur aufhält

Hervorrufung

Brüllen: Macht alle in einem Kegel taub und verursacht 5W6 Schallschaden.
Eissturm: Hagel verursacht in einem Zylinder von 12 m Durchmesser 5W6 Schaden.
Eiswand: Erschafft eine Mauer oder Halbkugel aus Eis.
Feuerschild: Kreaturen, die dich angreifen, erleiden Feuerschaden; du bist vor Hitze oder Kälte geschützt.
Feuerwand: Verursacht innerhalb von 3 m 2W4 Feuerschaden und 1W4 innerhalb von 6 m. Das Durchdringen der Wand verursacht 2W6 Schaden +1/Stufe.
Unverwüstliche Sphäre: Energiesphäre schützt ein Ziel, hält es aber auch gefangen.

Illusion

Illusionswand: Wände, Boden oder Decke sehen real aus, können aber durchquert werden.
Mächtige Unsichtbarkeit: Wie *Unsichtbarkeit*, Ziel kann aber angreifen, ohne sichtbar zu werden.
Regenbogenmuster: Lichter faszinieren 24 TW an Kreaturen.
Schattenbeschwörung: Ahmt Beschwörungen nach, die niedriger als 4. Grad sind, sind aber nur zu 20 % real.
Scheingelände: Lässt eine Geländeart wie eine andere Art von Gelände aussehen (Feld als Wald, etc.).
Tödliches Phantom: Furchteinflößende Illusion tötet Ziel oder verursacht 3W6 Schaden.

Nekromantie

Ansteckung: Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit.
Entkräftung: Ziel erhält 1W4 negative Stufen.
Fluch: –6 auf Attributswert; –4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe; oder 50% Chance bei jeder Aktion, diese zu verlieren.
Furcht: Ziele innerhalb des Kegels fliehen 1 Runde/Stufe.
Tote beleben[M]: Erschafft untote Skelette oder Zombies.

Verwandlung

Bestiengestalt II: Du nimmst die Gestalt eines sehr kleinen oder bis zu großen Tieres sowie einige seiner Eigenschaften an.
Elementargestalt I: Du nimmst die Gestalt eines kleinen Elementars an.
Gedächtniserweiterung[F]: Nur Magier. Du kannst zusätzliche Zauber vorbereiten oder einen behalten, den du gerade gewirkt hast.
Massen-Person vergrößern: Wie *Person vergrößern*, betrifft aber 1 humanoide Kreatur/Stufe.
Massen-Person verkleinern: Wie *Person verkleinern*, betrifft aber 1 humanoide Kreatur/Stufe.
Stein formen: Verwandelt Stein in eine gewünschte Form.

Verzauberung

Monster bezaubern: Lässt ein Monster glauben, es sei dein Verbündeter
Schwächerer Geas: Befiehlt Zielen mit 7 oder weniger TW.
Tiefe Verzweiflung: Ziel erleidet –2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.
Verwirrung: Ziel verhält sich 1 Runde/Stufe lang seltsam.

Hexenmeister- und Magierzauber des 5. Grades

Allgemein

Dauerhaftigkeit[M]: Macht manche Zauber permanent.

Bannzauber

Des Magiers Privates Heiligtum: Hindert jeden für 24 Stunden daran, einen Bereich zu sehen oder auszuspähen.
Fortschicken: Zwingt eine Kreatur dazu, auf ihre Heimatebene zurückzukehren.
Verzauberung brechen: Befreit das Ziel von Verzauberungen, Verwandlungen, Flüchen und Versteinerung.

Beschwörung

Des Magiers Treuer Hund: Phantomhund, der angreifen und bewachen kann.
Geheime Truhe[F]: Versteckt eine teure Truhe auf der Ätherebene; du kannst sie jeder Zeit zurückholen.
Höhere Erschaffung: Wie *Niedere Erschaffung*, kann aber auch Stein und Metall erzeugen.
Monster herbeizaubern V: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.
Schwächerer Bindender Ruf: Hält eine extraplanare Kreatur mit 6 oder weniger TW gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt hat.
Steinwand: Erschafft eine Steinwand, die noch geformt werden kann.
Teleportieren: Transportiert dich sofort 150 km/Stufe weit.
Todeswolke: Tötet Kreaturen mit 3 TW oder weniger; Kreaturen mit 4-6 TW müssen Rettungswurf machen oder sterben; Kreaturen mit mehr als 6 TW erleiden KO-Schaden.

Erkenntnis

Ausspähende Augen: 1W4 +1/Stufe schwebende Augen spionieren für dich.
Kontakt zu anderen Ebenen: Du kannst einer extraplanaren Wesenheit Fragen stellen.
Telepathisches Band: Verbindung ermöglicht es Verbündeten, sich miteinander zu unterhalten.

Hervorrufung

Behindernde Hand: Hand verleiht Deckung gegen einen Gegner.
Energiewand: Wand ist immun gegen Schaden.
Kältekegel: 1W6 Kälteschaden/Stufe.
Verständigung: Bringt kurze Nachrichten sofort überall hin.

Illusion

Albtraum: Schickt eine Nachricht, die 1W10 Schaden verursacht und erschöpft.
Arkane Spiegelung: Wie *Scheingelände*, plus Gebäude.
Äußerlichkeiten: Verändert das Aussehen einer Person/2 Stufen.
Eigenständiges Trugbild: Wie *Mächtiges Trugbild*, erfordert aber keine Konzentration.
Falsche Erkenntnis[M]: Täuscht Ausspähungen mit einer Illusion.
Schattenhervorrufung: Ahmt Hervorrufungen unter dem 5. Grad nach, diese sind aber nur zu 20 % real.
Traum: Schickt eine Nachricht zu einem Schlafenden.

Nekromantie

Dürre: Lässt eine Pflanze verdorren oder verursacht 1W6 Schaden/Stufe bei einer Pflanzenkreatur.
Magisches Gefäß[F]: Ermöglicht es, von einer anderen Kreatur Besitz zu ergreifen.
Symbol des Schmerzes[M]: Ausgelöste Rune erfüllt in der Nähe befindliche Kreaturen mit Schmerz.
Wellen der Erschöpfung: Mehrere Ziele werden erschöpft.

Verwandlung

Bestiengestalt III: Du kannst die Gestalt eines winzigen oder bis zu riesigen Tieres oder einer kleinen oder mittelgroßen magischen Bestie annehmen.
Böswillige Verwandlung: Verwandelt das Ziel in ein harmloses Tier.
Elementargestalt II: Du kannst die Gestalt eines mittelgroßen Elementars annehmen
Fels zu Schlamm verwandeln: Verwandelt zwei Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge.
Pflanzengestalt I: Du kannst die Gestalt einer kleinen oder mittelgroßen Pflanze annehmen.
Schlamm zu Fels verwandeln: Verwandelt zwei Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge.
Telekinese: Bewegt einen Gegenstand, greift Kreaturen an oder schleudert Gegenstände oder Kreaturen durch die Gegend.
Tierwachstum: Ein Tier wächst zum Doppelten seiner Größe an.
Überlandflug: Du fliegst mit einer Bewegungsrate von 12 m und kannst über größere Distanzen eilen.
Verarbeitung[M]: Verwandelt Rohmaterialien in fertige Gegenstände.
Verwandlung: Verleiht einem bereitwilligen Ziel eine neue Gestalt.
Wände passieren: Erschafft Durchgänge durch Holz- oder Steinwände.

Verzauberung

Gedankennebel: Ziele im Nebel erhalten –10 auf WE- und Willenswürfe.
Monster festhalten: Wie *Person festhalten*, wird aber nicht durch die Art der Kreatur eingeschränkt.
Person beherrschen: Du kannst einen Humanoiden telepathisch kontrollieren.
Schwachsinn: IN und CH des Ziels sinken auf 1.
Symbol des Schlafs[M]: Ausgelöste Rune lässt in der Nähe befindliche Kreaturen in einen katatonischen Schlaf fallen.

Hexenmeister- und Magierzauber des 6. Grades

Bannzauber

Abstoßung[F]: Kreaturen können sich dir nicht nähern.
Antimagisches Feld: Hebt Magie innerhalb von 3 m auf.
Kugel der Unverwundbarkeit: Wie *Schwächere Kugel* der Unverwundbarkeit, wirkt aber auch gegen Effekte von Zaubern des 4. Grades.
Mächtige Magie bannen: Wie *Magie bannen* aber mit mehreren Zielen.
Wächter und Hüter: Eine ganze Reihe magischer Effekte schützt einen Bereich.

Beschwörung

Bindender Ruf: Wie *Schwächerer Bindender Ruf*, betrifft aber Kreaturen mit bis zu 12 TW.
Eisenwand[M]: 30 TP/4 Stufen, kann auch auf Feinde fallen.
Monster herbeizaubern VI: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.
Säurenebel: Nebel, der Säureschaden verursacht.

Erkenntnis

Sagenkunde[MF]: Enthüllt dir die Legenden über eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand.
Wahrer Blick[M]: Lässt dich alles so sehen, wie es wirklich ist.
Zauber analysieren[F]: Enthüllt die magischen Eigenschaften eines Ziels.

Hervorrufung

Frostsphäre: Lässt Wasser gefrieren oder verursacht Kälteschaden.
Kräftige Hand: Hand schiebt Kreaturen weg.
Kugelblitz: 1W6 Schaden/Stufe; 1 Folgeblitz/Stufe.
Notfall[F]: Legt einen Auslöser für einen anderen Zauber fest.

Illusion

Ablenkung: Macht dich unsichtbar und erschafft einen illusionären Doppelgänger.
Dauerhaftes Trugbild: Beinhaltet Bilder, Gerüche, Geräusche und Wärmeeffekte.
Schattenreise: Du trittst in die Schatten, um schneller zu reisen.
Schleier: Verändert das Aussehen einer ganzen Gruppe von Kreaturen.
Vorbestimmtes Trugbild[M]: Wie *Mächtiges Trugbild* und wird durch Ereignis ausgelöst.

Nekromantie

Böser Blick: Ziel verfällt in Panik, wird krank und fällt ins Koma.
Symbol der Furcht[M]: Ausgelöste Rune versetzt in der Nähe befindliche Kreaturen in Panik.
Tod den Untoten[M]: Zerstört 1W4/Stufe TW an untoten Kreaturen (max. 20W4).
Todeskreis[M]: Tötet 1W4 TW an Kreaturen pro Stufe.
Untote erschaffen[M]: Du kannst Ghule, Grule, Mumien oder Morhgs erschaffen.

Verwandlung

Auflösung: Lässt eine Kreatur oder einen Gegenstand verschwinden.
Bestiengestalt IV: Du kannst die Gestalt eines winzigen oder bis zu riesigen Tieres oder einer sehr kleinen oder bis zu großen magischen Bestie annehmen.
Des Magiers Erinnerung: Nur Magier. Du kannst dir einen Zauber des 5. oder eines niedrigeren Grades wieder in Erinnerung rufen.
Drachengestalt I: Du kannst dich in einen mittelgroßen Drachen verwandeln.
Elementargestalt III: Du kannst dich in einen großen Elementar verwandeln.
Erde bewegen: erzeugt Gräben oder Hügel.
Fleisch zu Stein: Verwandelt Ziel in eine Statue.
Massen-Ausdauer des Ochsen: Wie *Ausdauer des Ochsen*, betrifft aber ein Ziel/Stufe.
Massen-Bärenstärke: Wie *Bärenstärke*, kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen.
Massen-Katzenhafte Anmut: Wie *Katzenhafte Anmut*, kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen.
Massen-Pracht des Adlers: Wie *Pracht des Adlers*, kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen.
Massen-Schläue des Fuchses: Wie *Schläue des Fuchses*, kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen.
Massen-Weisheit der Eule: Wie *Weisheit der Eule*, kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen.
Pflanzengestalt II: Du kannst dich in eine große Pflanze verwandeln.
Stein zu Fleisch: Verwandelt eine versteinerte Kreatur wieder zurück.
Umwandlung[M]: Du erhältst Boni im Kampf.
Wasser kontrollieren: Lässt Wasser steigen oder sinken.

Verzauberung

Geas/Auftrag: Wie *Schwächerer Geas*, kann aber jede Kreatur betreffen.
Großer Heldenmut: +4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe; Immunität gegen Furcht; temporäre TP.
Masseneinflüsterung: Wie *Einflüsterung*, plus ein Ziel/Stufe.
Symbol der Überredung[M]: Ausgelöste Rune bezaubert in der Nähe befindliche Kreaturen.

Hexenmeister- und Magierzauber des 7. Grades

Allgemein

Begrenzter Wunsch[M]: Verändert die Realität innerhalb der durch den Zauber vorgegebenen Grenzen.

Bannzauber

Verbannung: Verbannt 2 TW/Stufe an extraplanaren Kreaturen.
Verbergen: Ziel ist für normale Sicht und Ausspähungen unsichtbar, lässt Kreatur ins Koma fallen.
Zauber zurückwerfen: Reflektiert 1W4+6 Zaubergrade, die auf den Zauberwirker zurückgeworfen werden.

Beschwörung

Äthertor: Erschafft einen unsichtbaren Durchgang durch eine Barriere.
Des Magiers Herrliches Herrenhaus[F]: Tür führt in ein außerdimensionales Herrenhaus.
Ebenenwechsel[F]: Bis zu acht Ziele können auf eine andere Ebene reisen.
Gegenstand teleportieren: Wie *Teleportieren*, betrifft aber berührten Gegenstand.
Mächtiges Teleportieren: Wie *Teleportieren*, aber keine Einschränkung der Reichweite und kein Abkommen vom Ziel.
Monster herbeizaubern VII: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.
Sofortige Herbeizauberung[M]: Präparierter Gegenstand erscheint in deinen Händen.

Erkenntnis

Mächtige Ausspähung: Wie *Ausspähung*, wirkt aber schneller und länger.
Mächtiger Arkaner Blick: Wie *Arkaner Blick*, enthüllt aber auch magische Effekte, die auf Kreaturen und Gegenständen liegen.
Vision[M]: Wie *Sagenkunde*, wirkt aber schneller..

Hervorrufung

Des Magiers Schwert[F]: Schwebende magische Klinge greift Gegner an.

Energiekäfig[M]: Energiekäfig oder -würfel, der alle darin gefangen hält.
Regenbogenspiel: Strahlen treffen Ziele mit verschiedenen Effekten.
Spätzündender Feuerball: 1W6 Feuerschaden/Stufe; du kannst die Explosion bis zu 5 Runden lang verzögern.
Zugreifende Hand: Hand bietet Deckung, schiebt Kreaturen weg oder ergreift sie.

Illusion

Mächtige Schattenbeschwörung: Wie *Schattenbeschwörung*, kann aber Beschwörungen bis zum 6. Grad einschließlich nachahmen und diese sind zu 60% real.
Massenunsichtbarkeit: Wie *Unsichtbarkeit*, betrifft aber alle innerhalb der Reichweite.
Projiziertes Ebenbild: Illusionärer Doppelgänger, der sprechen und Zauber wirken kann.
Simulakrum[M]: Erschafft einen teilweise realen Doppelgänger einer Kreatur.

Nekromantie

Finger des Todes: Verursacht bei einem Ziel 10 SP/Stufe.
Symbol der Schwächung[M]: Ausgelöste Rune schwächt in der Nähe befindliche Kreaturen.
Untote kontrollieren[M]: Untote Kreaturen greifen dich nicht an, solange sie unter deinem Kommando stehen.
Wellen der Entkräftung: Entkräftet mehrere Ziele.

Verwandlung

Ätherischer Ausflug: Du wirst 1 Runde/Stufe ätherisch.
Drachengestalt II: Du kannst dich in einen großen Drachen verwandeln.
Elementargestalt IV: Du kannst dich in einen riesigen Elementar verwandeln.
Mächtige Verwandlung: Verwandelt ein bereitwilliges Ziel in eine neue, mächtigere Gestalt.
Pflanzengestalt III: Du kannst dich in eine riesige Pflanze verwandeln.
Riesengestalt I: Du kannst dich in einen großen Riesen verwandeln.
Statue: Ziel kann sich freiwillig in eine Statue verwandeln.
Schwerkraft umkehren: Objekte und Kreaturen fallen nach oben.
Wetterkontrolle: Verändert das Wetter in der Umgebung.

Verzauberung

Massen-Person festhalten: Wie *Person festhalten*, betrifft aber alle innerhalb von 9 m.
Symbol der Betäubung[M]: Ausgelöste Rune betäubt in der Nähe befindliche Kreaturen.
Wahnsinn: Ziel unterliegt dauerhafter *Verwirrung*.
Wort der Macht: Blindheit: Lässt eine Kreatur mit 200 TP oder weniger erblinden.

Hexenmeister- und Magierzauber des 8. Grades

Bannzauber

Dimensionsschloss: Teleportation und Dimensionsreisen werden für 1 Tag/Stufe blockiert.
Gedankenleere: Ziel ist gegen geistesbeeinflussende und gefühlsbeeinflussende Magie und Ausspähungen immun.
Regenbogenwand: Die Farben der Wand haben verschiedene Effekte.
Schutz vor Zaubern[MF]: Verleiht einen Resistenzbonus von +8.

Beschwörung

Flammende Wolke: Wolke verursacht 6W6 Feuerschaden pro Runde.
Irrgarten: Sperrt Ziele in ein außerdimensionales Labyrinth.
Mächtiger Bindender Ruf: Wie *Schwächerer Bindender Ruf*, betrifft aber bis zu 18 TW.
Monster herbeizaubern VIII: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.
Seelenfalle[M]: Sperrt das Ziel in einem Edelstein ein.

Erkenntnis

Aufspüren: Enthüllt den genauen Aufenthaltsort einer Kreatur oder eines Gegenstands.
Mächtige Ausspähende Augen: Wie *Ausspähende Augen*, Augen verfügen aber auch über *Wahrer Blick*.
Moment der Eingebung: Du erhältst einen Verständnisbonus von +1/Stufe auf einen einzigen Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf.

Hervorrufung

Geballte Faust: Große Hand bietet Deckung, schiebt deine Gegner weg oder greift sie an.
Mächtiges Brüllen: Verheerender Schrei verursacht 10W6 Schallschaden; betäubt Kreaturen.
Polarstrahl: Berührungsangriff auf Entfernung, verursacht 1W6 Kälteschaden/Stufe und 1W4 Geschicklichkeitsentzug.
Sonnenfeuer: Lässt alle innerhalb von 3 m erblinden und verursacht 6W6 Schaden.
Telekinesesphäre: Wie *Unverwüstliche Sphäre*, du bewegst die Sphäre jedoch telekinetisch.

Illusion

Abschirmung: Illusion schirmt einen Bereich vor Ausspähung und normaler Beobachtung ab.
Mächtige Schattenhervorrufung: Wie *Schattenhervorrufung*, kann aber Hervorrufungen bis zum 7. Grad einschließlich nachahmen und diese sind zu 60% real.
Schillerndes Muster: Sich windende Farben *verwirren* oder betäuben Ziele oder machen sie bewusstlos.

Nekromantie

Klon[MF]: Ein Klon des Ziels wird zum Leben erweckt, wenn dieses selbst stirbt.
Mächtigere Untote erschaffen[M]: Erschafft Schatten, Schreckgespenster, Todesalben und Zehrer.
Symbol des Todes[M]: Ausgelöste Rune tötet in der Nähe befindliche Kreaturen.
Verdorren: Verursacht 1W6 Schaden/Stufe innerhalb von 9 m.

Verwandlung

Beliebiges verwandeln: Verwandelt das Ziel in irgendetwas anderes.
Drachengestalt III: Du kannst dich in einen riesigen Drachen verwandeln.

Eiserner Körper: Dein Körper verwandelt sich in lebendes Eisen.
Riesengestalt II: Du kannst dich in einen riesigen Riesen verwandeln.
Temporäre Stasis[M]: Versetzt das Ziel in einen scheintoten Zustand.

Verzauberung

Antipathie: Von dem Zauber betroffener Ort oder Gegenstand vertreibt manche Kreaturen.
Aufforderung: Wie *Verständigung*, du kannst aber auch eine *Einflüsterung* mit senden.
Magische Bande[M]: Du benutzt verschiedene Techniken, um eine Kreatur gefangen zu nehmen.
Massen-Monster bezaubern: Wie *Monster bezaubern*, betrifft aber alle innerhalb von 9 m.
Symbol des Wahnsinns[M]: Ausgelöste Rune macht in der Nähe befindliche Kreaturen wahnsinnig.
Sympathie[F]: Gegenstand oder Ort ziehen bestimmte Kreaturen an.
Unwiderstehlicher Tanz: Zwingt ein Ziel zu tanzen.
Wort der Macht: Betäubung: Betäubt eine Kreatur mit 150 oder weniger TP.

Hexenmeister- und Magierzauber des 9. Grades

Allgemein

Wunsch[M]: Wie *Begrenzter Wunsch*, aber mit weniger Einschränkungen.

Bannzauber

Befreiung: Befreit Kreatur aus *Einkerkerung*.
Einkerkerung: Kerkert ein Ziel unter der Erde ein.
Magische Auftrennung: Bannt Magie und entzaubert magische Gegenstände.
Regenbogensphäre: Wie *Regenbogenwand*, schützt aber von allen Seiten.

Beschwörung

Kreis der Teleportation[M]: Kreis teleportiert jede in ihm befindliche Kreatur zu einem bestimmten Ort.
Monster herbeizaubern IX: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.
Tor[M]: Verbindet zwei Ebenen zum Zweck des Reisens oder Herbeizauberns.
Zuflucht[M]: Verändert einen Gegenstand so, dass er seinen Besitzer zu dir bringt.

Erkenntnis

Sechster Sinn: Ein sechster Sinn warnt dich vor drohender Gefahr.

Hervorrufung

Meteoritenschwarm: Vier explodierende Kugeln verursachen jeweils 6W6 Feuerschaden.

Zerdrückende Hand: Große Hand bietet Deckung, schiebt deine Gegner weg oder zerquetscht sie.

Illusion

Schatten: Wie *Schattenbeschwörung*, aber bis zum 8. Grad und zu 80% real.
Unheimliches Schicksal: Wie *Tödliches Phantom*, betrifft aber alle innerhalb von 9 m.

Nekromantie

Astrale Projektion[M]: Projiziert dich und deine Gefährten auf die Astralebene.
Entzug von Lebenskraft: Ziel erhält 2W4 negative Stufen.
Seele binden[F]: Sperrt die Seele eines kürzlich Verstorbenen ein, um *Auferstehung* zu verhindern.
Wehgeschrei der Todesfee: Fügt 1 Kreatur/Stufe 10 SP/Stufe zu.

Verwandlung

Ätherische Gestalten: Du kannst mit deinen Gefährten auf die Ätherebene reisen.
Gestaltwandel[F]: Du kannst dich in irgendeine Gestalt verwandeln und dir jede Runde eine andere Gestalt aussuchen.
Zeitstopp: Du kannst 1W4+1 Runden lang völlig frei handeln.

Verzauberung

Massen-Monster festhalten: Wie *Monster festhalten*, betrifft aber alle innerhalb von 9m.
Monster beherrschen: Wie *Person beherrschen*, betrifft aber jede beliebige Kreatur.
Wort der Macht: Tod: Tötet eine Kreatur mit 100 oder weniger TP.

KLERIKERZAUBER

Klerikerzauber des 0. Grades (Stoßgebete)

Ausbessern: Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand.
Ausbluten: Lässt eine eigentlich stabilisierte Kreatur wieder sterben.
Gift entdecken: Entdeckt Gifte in einer Kreatur oder einem Gegenstand.
Göttliche Führung: +1 auf einen Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf.
Licht: Gegenstand leuchtet wie eine Fackel.
Magie entdecken: Entdeckt Zauber und magische Gegenstände innerhalb von 18 m.
Magie lesen: Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen.
Nahrung und Wasser reinigen: Reinigt 30 dm³/Stufe Nahrung und Wasser.
Resistenz: Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe.
Stabilisieren: Stabilisiert eine sterbende Kreatur.
Tugend: Ziel erhält 1 temporären TP.
Wasser erschaffen: Erschafft 7,5 Liter reines Wasser pro Stufe.

Klerikerzauber des 1. Grades

Befehl: Ein Ziel befolgt den erteilten Befehl 1 Runde lang.
Chaotisches / Böses / Gutes / Rechtschaffenes entdecken: Entdeckt Kreaturen, Zauber oder Gegenstände der entsprechenden Gesinnung.
Elementen trotzen: Du kannst problemlos in heißen oder kalten Umgebungen überleben.

Entropieschild: Fernkampfangriffe gegen dich haben eine Fehlschlagchance von 20%.
Furcht auslösen: Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht 1W4 Runden lang.
Furcht bannen: Unterdrückt Furcht oder verleiht einem Ziel + einem weiteren/4 Stufen +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht.
Göttliche Gunst: Du erhältst pro drei Stufen +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.
Heiligtum: Feinde können dich nicht angreifen und du kannst nicht angreifen.
Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5).
Leichte Wunden verursachen: Berührung verursacht 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5).
Magischer Stein: Drei Steine erhalten +1 auf Angriffe und verursachen 1W6 +1 Schaden.
Magische Waffe: Waffe erhält einen Bonus von +1.
Monster herbeizaubern I: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Schild des Glaubens: Aura verleiht einen Ablenkungsbonus von +2 oder höher.
Schutz vor Chaos/Bösem/Gutem/Ordnung: +2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung.
Segnen: Verbündete erhalten +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht.
Sprachen verstehen: Du verstehst alle gesprochenen und geschriebenen Sprachen.
Totenwache: Enthüllt, wie nah Ziele innerhalb von 9 m dem Tode sind.
Unheil: Ein Ziel erhält –2 auf Angriffs- Schadens- Rettungs- und Fertigkeitswürfe.
Untote entdecken: Entdeckt untote Kreaturen innerhalb von 18 m.
Verfluchen: Feinde erhalten –1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht.
Verhüllender Nebel: Du bist von Nebel umgeben.
Vor Untoten verstecken: Untote Kreaturen können ein Ziel/Stufe nicht entdecken.
Wasser entweihen[M]: Erschafft unheiliges Wasser.
Wasser weihen[M]: Erschafft Weihwasser.

Klerikerzauber des 2. Grades

Anderen schützen[F]: Du erleidest die Hälfte des Schadens, den das Ziel erleidet.
Ausdauer des Ochsen: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf KO.
Bärenstärke: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf ST.
Beistand: +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht, 1W8 temporäre TP +1/Stufe (max. +10).
Dunkelheit: Übernatürliche Schatten in einem Radius von 6 m.
Energien widerstehen: Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren.
Fallen finden: Du kannst Fallen finden wie ein Schurke.
Fesseln: Fesselt die Aufmerksamkeit aller innerhalb von 30 m + 3 m/Stufe.
Gefühle besänftigen: Beruhigt Kreaturen und hebt Gefühlseffekte auf.
Geräuschexplosion: Verursacht 1W8 Schallschaden; kann Ziele auch betäuben.
Gesinnung verbergen: Verbirgt eine Gesinnung 24 Stunden lang.
Gift verzögern: Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen.
Lähmung aufheben: Befreit eine oder mehr Kreaturen von Lähmung oder Verlangsamen.
Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10).
Mittelschwere Wunden verursachen: Berührungsangriff, 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10).
Monster herbeizaubern II: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Ort entweihen[M]: Erfüllt einen Bereich mit negativer Energie, die untote Kreaturen stärkt.
Ort weihen[M]: Erfüllt einen Bereich mit positiver Energie, die untote Kreaturen schwächt.
Person festhalten: Lähmt einen Humanoiden für 1 Runde/Stufe.
Pracht des Adlers: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf CH.
Reparieren: Repariert einen Gegenstand.
Sanfte Ruhe: Konserviert eine Leiche.
Stille: Negiert Geräusche in einem Radius von 6 m.
Teilweise Genesung: Bannt magische Attributsmali oder heilt 1W4 Punkte Attributsschaden.
Totenglocke: Tötet sterbende Kreaturen; du erhältst 1W8 temporäre TP, +2 auf ST und +1 Stufe.
Vorahnung[MF]: Bringt in Erfahrung, ob eine Aktion gut oder schlecht sein wird.
Waffe des Glaubens: Magische Waffe, die eigenständig angreift.
Waffengesinnung: Waffe wird gut, böse, rechtschaffen oder chaotisch.
Weisheit der Eule: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf WE.
Zerbersten: Schallwellen schaden einem Gegenstand oder kristallinen Kreaturen.
Zone der Wahrheit: Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs können nicht lügen.
Zustand: Überwacht den Zustand und die Position von Verbündeten.

Klerikerzauber des 3. Grades

Ansteckung: Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit.
Auf Wasser gehen: Ziel kann auf Wasser wie auf festem Untergrund gehen.
Blind- oder Taubheit heilen: Heilt normale oder magische Blind- oder Taubheit.
Blind- oder Taubheit verursachen: Macht ein Ziel blind oder taub.
Dauerhafte Flamme[M]: Erschafft eine dauerhafte Fackel, die keine Hitze verbreitet.
Fluch: –6 auf einen Attributswert; –4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe oder 50 % Chance bei jeder Aktion, diese zu verlieren.
Fluch brechen: Befreit einen Gegenstand oder eine Person von einem Fluch.
Gebet: Verbündete erhalten +1 auf die meisten Würfe, Feinde –1 auf dieselben Würfe.
Gegenstand aufspüren: Erspürt die Richtung, in der sich ein Gegenstand befindet (bestimmten Gegenstand oder Art).
Gegenstand verbergen: Verbirgt Gegenstand vor Ausspähung.

Gleißendes Licht: Strahl verursacht 1W8 Schaden/2 Stufen; mehr gegen untote Kreaturen.
Glyphe der Abwehr[M]: Inschrift schadet jenen, die an ihr vorbei gehen.
Hilfreiche Hand: Geisterhafte Hand führt ein Ziel zu dir.
Krankheit kurieren: Heilt das Ziel von allen Krankheiten.
Magie bannen: Beendet einen Zauber oder magischen Effekt.
Magisches Schutzgewand: Rüstung oder Schild erhalten einen Verbesserungsbonus von +1/4 Stufen.
Mit Stein verschmelzen: Du und deine Ausrüstung verschmelzen mit Stein.
Mit Toten sprechen: Leiche beantwortet eine Frage/2 Stufen.
Monster herbeizaubern III: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Nahrung und Wasser erschaffen: Kann drei Menschen (oder ein Pferd)/Stufe ernähren.
Schutzkreis gegen Chaos/Böses/Gutes/Ordnung: Wie *Schutzzauber*, aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe.
Schutz vor Energien: Absorbiert 12 Punkte/Stufe des Schadens von irgendeinem Energietyp.
Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15).
Schwere Wunden verursachen: Berührungsangriff, 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15).
Stein formen: Gibt Stein eine beliebige Form.
Tageslicht: Helles Licht in einem Radius von 18 m.
Tiefere Dunkelheit: Gegenstand verbreitet übernatürliche Schatten in einem Radius von 18 m.
Tote beleben[M]: Erschafft untote Skelette und Zombies.
Unsichtbarkeit aufheben: Bannt *Unsichtbarkeit* innerhalb von 1,50 m/Stufe.
Wasser atmen: Ziele können unter Wasser atmen.
Windwall: Lenkt Pfeile, kleinere Kreaturen und Gase ab.

Klerikerzauber des 4. Grades

Bewegungsfreiheit: Ziel kann sich trotz Behinderungen normal bewegen.
Chaoshammer: Schadet rechtschaffenen Kreaturen und verlangsamt sie (1W8 SP/2 Stufen).
Dimensionsanker: Verhindert außerdimensionale Bewegungen.
Fortschicken: Zwingt eine Kreatur, auf ihre Heimatebene zurückzukehren.
Genesung[M]: Stellt Stufen und entzogene Attributspunkte wieder her.
Gift neutralisieren: Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele.
Göttliche Macht: Du erhältst Angriffsboni und 1TP/Stufe.
Heiliger Schlag: Schadet bösen Kreaturen und blendet sie möglicherweise (1W8 SP/2 Stufen).
Immunität gegen Zauber: Ziel ist immun gegen einen Zauber pro 4 Stufen.
Kritische Wunden heilen: Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20).
Kritische Wunden verursachen: Berührungsangriff, 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20).
Lügen erkennen: Enthüllt absichtliche Lügen.
Luftweg: Ziel kann auf Luft wie auf festem Untergrund gehen (und Klettern bis zu einem Winkel von 45°).
Mächtige Magische Waffe: +1/4 Stufen (max. +5).
Monster herbeizaubern IV: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Riesenhaftes Ungeziefer: Verwandelt Tausendfüßler, Skorpione und Spinnen in riesenhaftes Ungeziefer.
Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen[M]: Austausch von Gefallen mit einer extraplanaren Kreatur mit 6 TW.
Todesschutz: Verleiht Boni gegen Todeszauber und negative Energie.
Ungeziefer zurücktreiben: Insekten, Spinnen und anderes Ungeziefer wird 3 m weit zurückgetrieben.
Unheilige Plage: Schadet guten Kreaturen und macht sie krank (1W8/2 Stufen).
Vergiften: Deine Berührung verursacht 1W3 KO-Schaden für 6 Runden.
Verständigung: Verschickt kurze Nachrichten überall hin.
Wasser kontrollieren: Lässt Wasser steigen oder sinken.
Weissagung[M]: Gibt wertvolle Ratschläge für bestimmte Handlungen.
Zauberkräfte verleihen: Verleihe dem Ziel Zauber.
Zorn der Ordnung: Schadet chaotischen Kreaturen und macht sie benommen (1W8/2 Stufen).
Zungen: Du kannst jede Sprache sprechen.

Klerikerzauber des 5. Grades

Ausspähung[F]: Spioniert Ziele aus der Entfernung aus.
Buße[FM]: Befreit das Ziel von seinen Verfehlungen und macht magische Gesinnungsänderungen rückgängig.
Chaotisches/Böses/Gutes/Rechtschaffenes bannen: +4 Bonus gegen Angriffe.
Ebenenwechsel[F]: Bis zu acht Ziele reisen auf eine andere Ebene.
Entweihen[M]: Macht einen Ort unheilig.
Flammenschlag: Streckt Feinde mit heiligem Feuer nieder (1W6/Stufe Schaden).
Gerechte Macht: Du wächst und erhältst Kampfboni.
Heiliges Gespräch[M]: Gottheit beantwortet eine Ja/Nein-Frage/Stufe.
Insektenplage: Kreaturen werden von Wespenschwärmen angegriffen.
Lebensatem: Heilt 5W8 Schaden +1/Stufe und belebt kürzlich Verstorbene.
Mächtiger Befehl: Wie *Befehl*, betrifft aber ein Ziel/Stufe.
Mal der Gerechtigkeit: Legt einen Auslöser fest, bei dessen Aktivierung das Ziel mit einem *Fluch* belegt wird.
Massen-Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Massen-Leichte Wunden verursachen: Verursacht 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Monster herbeizaubern V: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Schneller Tod: Berührungsangriff verursacht 12W6 + 1/Stufe Schaden.
Steinwand: Erschafft eine formbare Steinwand.
Symbol des Schlafs[M]: Ausgelöste Rune lässt in der Nähe befindliche Kreaturen in Schlaf fallen.
Symbol des Schmerzes[M]: Ausgelöste Rune erfüllt in der Nähe befindliche Kreaturen mit Schmerz.
Tote erwecken[M]: Erweckt ein Ziel zum Leben, das nicht länger als 1 Tag/Stufe tot war.
Verzauberung brechen: Hebt Verzauberungen, Verwandlungen und Flüche auf.
Wahrer Blick[M]: Du kannst alles so sehen, wie es wirklich ist.
Weihen[M]: Heiligt einen Ort.

Zauberresistenz: Ziel erhält ZR 12 + Stufe.
Zerstörende Waffe: Nahkampfwaffe kann untote Kreaturen zerstören.

Klerikerzauber des 6. Grades

Geas/Auftrag: Wie *Schwächerer Geas*, kann aber jede beliebige Kreatur betreffen.
Gegenstände beleben: Gegenstände greifen deine Gegner an.
Heilung: Heilt 10 Schadenspunkte/Stufe beim Ziel, alle Krankheiten und geistige Schäden.
Heldenmahl: Nahrung für eine Kreatur/Stufe heilt und verleiht Kampfboni.
Klingenbarriere: Klingenbarriere, die 1W6 Schaden/Stufe verursacht.
Leid: Verursacht 10 Schadenspunkte/Stufe beim Ziel.
Mächtige Glyphe der Abwehr: Wie *Glyphe der Abwehr*, aber bis zu 10W8 Schaden oder Zauber des 6. Grades.
Mächtige Magie bannen: Wie *Magie bannen* aber mit mehreren Zielen.
Massen-Ausdauer des Ochsen“: Wie *Ausdauer des Ochsen*, kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen.
Massen-Bärenstärke: Wie *Bärenstärke*, betrifft aber 1 Kreatur/Stufe.
Massen-Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Massen-Mittelschwere Wunden verursachen: Verursacht 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Massen-Pracht des Adlers: Wie *Pracht des Adlers*, kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen.
Massen-Weisheit der Eule: Wie *Weisheit der Eule*, betrifft aber 1 Ziel/Stufe.
Monster herbeizaubern VI: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Rückruf: Teleportiert dich zurück an einen bestimmten Ort.
Schutzhülle gegen Lebendes: 3 m großer Bereich, der lebende Kreaturen abhält.
Symbol der Furcht[M]: Ausgelöste Rune versetzt in der Nähe befindliche Kreaturen in Panik.
Symbol der Überredung[M]: Ausgelöste Rune bezaubert in der Nähe befindliche Kreaturen.
Tod den Untoten[M]: Zerstört 1W4TW/Stufe an untoten Kreaturen (max. 20W4).
Untote erschaffen[M]: Erschafft Ghule, Grule, Mumien oder Morhgs.
Verbannung: Verbannt 2 TW/Stufe an extraplanaren Kreaturen.
Verbündeter aus den Ebenen[M]: Wie *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, aber bis zu 12 TW.
Weg finden: Gibt den direktesten Weg zu einem Ort an.
Windwandeln: Du und deine Verbündeten werden zu Dampf und können schnell reisen.
Zutritt verwehren[M]: Blockiert Ebenenreisen und verletzt Kreaturen mit einer anderen Gesinnung.

Klerikerzauber des 7. Grades

Abstoßung: Kreaturen können sich dir nicht nähern.
Ätherischer Ausflug: Du wirst 1 Runde/Stufe ätherisch.
Auferstehung[M]: Erweckt ein totes Ziel vollständig wieder zum Leben.
Blasphemie: Tötet, lähmt, schwächt oder macht nicht böse Kreaturen benommen.
Diktum: Töte, lähmt, verlangsamt oder macht nicht rechtschaffene Kreaturen taub.
Heiliges Wort: Tötet, lähmt, blendet oder macht nicht gute Kreatur taub.
Mächtige Ausspähung: Wie *Ausspähung* wirkt aber schneller und länger.
Massen-Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Massen-Schwere Wunden verursachen: Verursacht 3W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Monster herbeizaubern VII: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Regeneration: Abgetrennte Gliedmaßen des Ziels wachsen nach, 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +35) wird geheilt.
Symbol der Betäubung[M]: Ausgelöste Rune betäubt in der Nähe befindliche Kreaturen.
Symbol der Schwächung[M]: Ausgelöste Rune schwächt in der Nähe befindliche Kreaturen.
Vollständige Genesung[M]: Wie *Genesung*, plus alle Stufen und Attributswerte werden wieder hergestellt.
Wetterkontrolle: Verändert die örtlichen Wetterbedingungen.
Wort des Chaos: Tötet, verwirrt, betäubt oder macht nicht chaotische Ziele taub.
Zerstörung[F]: Tötet das Ziel und zerstört die Überreste.
Zuflucht[M]: Verändert einen Gegenstand so, dass er seinen Besitzer zu dir bringt.

Klerikerzauber des 8. Grades

Antimagisches Feld: Hebt Magie innerhalb von 3 m auf.
Aufspüren: Enthüllt die genaue Position einer Kreatur oder eines Gegenstands.
Dimensionsschloss: Teleportationen und Reisen zwischen den Ebenen werden 1 Tag/Stufe lang blockiert.
Erdbeben: Ein Bereich mit einem Radius von 24 m wird von schweren Beben erschüttert.
Feuersturm: Verursacht 1W6/Stufe Feuerschaden.
Heilige Aura[F]: +4 auf die RK, +4 Resistenz und ZR von 25 gegen böse Zauber.
Mächtige Immunität gegen Zauber: Wie *Immunität gegen Zauber*, aber bis zu Zauber des 8. Grades.
Mächtigere Untote erschaffen[M]: Du kannst Schatten, Schreckgespenster, Todesalben oder Zehrer erschaffen.
Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen[M]: Wie *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, aber bis zu 18 TW.
Massen-Kritische Wunden heilen: Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Massen-Kritische Wunden verursachen: Verursacht 4W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe.
Monster herbeizaubern VIII: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Schild der Ordnung[F]: +4 auf die RK, +4 Resistenz und ZR von 25 gegen chaotische Zauber.
Schutzmantel des Chaos[F]: +4 auf die RK, +4 Resistenz, ZR von 25 gegen rechtschaffene Zauber.
Symbol des Todes[M]: Ausgelöste Rune tötet in der Nähe befindliche Kreaturen.
Symbol des Wahnsinns[M]: Ausgelöste Rune macht in der Nähe befindliche Kreaturen wahnsinnig.
Unheilige Aura[F]: +4 auf die RK, +4 Resistenz und ZR von 25 gegen gute Zauber.

Klerikerzauber des 9. Grades

Ätherische Gestalten: Reise mit deinen Gefährten auf die Ätherebene.
Astrale Projektion[M]: Projiziert dich und deine Gefährten auf die Astralebene.
Entzug von Lebenskraft: Ziel erhält 2W4 negative Stufen.
Implosion: Fügt einer Kreatur/Runde 10 SP/Stufe zu.
Massenheilung: Wie *Heilung*, betrifft aber 1 Ziel/Stufe.
Monster herbeizaubern IX: Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Seele binden[F]: Fängt die Seele eines gerade Verstorbenen ein, um *Auferstehung* zu verhindern.
Sturm der Vergeltung: Ein Sturm aus Hagel, Säure und Blitzen geht hernieder.
Tor[M]: Verbindet zwei Ebenen miteinander, um zwischen ihnen zu reisen oder etwas herbeizuzaubern.
Wahre Auferstehung[M]: Wie *Auferstehung*, es werden aber keine Überreste benötigt.
Wunder[M]: Erbittet die Einmischung einer Gottheit.

Paladinzauber

Paladinzauber des 1. Grades

Elementen trotzen: Du kannst problemlos in heißen oder kalten Umgebungen überleben.
Gift entdecken: Entdeckt Gifte in einer Kreatur oder einem Gegenstand.
Göttliche Gunst: Du erhältst pro drei Stufen +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.
Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5).
Magie lesen: Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen.
Magische Waffe: Waffe erhält einen Bonus von +1.
Resistenz: Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe.
Schutz vor Bösem/Chaos: +2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung.
Segnen: Verbündete erhalten +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht.
Teilweise Genesung: Bannt magische Attributsmali oder heilt 1W4 Punkte Attributsschaden.
Tugend: Ziel erhält 1 temporären TP.
Untote entdecken: Entdeckt untote Kreaturen innerhalb von 18 m.
Waffe weihen: Waffe trifft böse Gegner besonders gut.
Wasser erschaffen: Erschafft 7,5 l reinen Wassers pro Stufe.
Wasser weihen[M]: Erschafft Weihwasser.

Paladinzauber des 2. Grades

Anderen schützen[F]: Du erleidest die Hälfte des Schadens, den das Ziel erleidet.
Bärenstärke: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf ST.
Energien widerstehen: Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren.
Gesinnung verbergen: Verbirgt eine Gesinnung 24 Stunden lang.
Gift verzögern: Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen.
Lähmung aufheben: Befreit eine oder mehr Kreaturen von Lähmung oder Verlangsamen.
Pracht des Adlers: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf CH.
Weisheit der Eule: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf WE.
Zone der Wahrheit: Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs können nicht lügen.

Paladinzauber des 3. Grades

Blind- oder Taubheit kurieren: Heilt normale oder magische Blind- oder Taubheit.
Fluch brechen: Befreit einen Gegenstand oder eine Person von einem Fluch.
Gebet: Verbündete erhalten +1 auf die meisten Würfe, Feinde –1 auf dieselben Würfe.
Lügen erkennen: Enthüllt absichtliche Lügen.
Mächtige Magische Waffe: +1/4 Stufen (max. +5).
Magie bannen: Beendet einen Zauber oder magischen Effekt.
Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +15).
Reittier heilen: Wie *Heilung*, nur bei einem Streitross oder einem anderen besonderen Reittier.
Schutzkreis gegen Böses/Chaos: Wie *Schutz vor Chaos/Bösem*, aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe.
Tageslicht: Helles Licht in einem Radius von 18 m.

Paladinzauber des 4. Grades

Böses bannen: Bonus von +4 gegen Angriffe böser Kreaturen.
Chaotisches bannen: Bonus von +4 gegen Angriffe chaotischer Kreaturen.
Genesung[M]: Stellt Stufen und entzogene Attributspunkte wieder her.
Gift neutralisieren: Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele.
Heiliges Schwert: Waffe wird zu einer Waffe +5, verursacht +2W6 Schaden gegen Böses.
Mal der Gerechtigkeit: Legt einen Auslöser fest, bei dessen Aktivierung das Ziel mit einem *Fluch* belegt wird.
Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +20).
Todesschutz: Verleiht Immunität gegen Todeszauber und Effekte von negativer Energie.
Verzauberung brechen: Hebt Verzauberungen, Verwandlungen und Flüche auf.

Waldläuferzauber

Waldläuferzauber des 1. Grades

Alarm: Schützt ein Gebiet 2 Stunden/Stufe.
Elementen trotzen: Du kannst problemlos in heißen oder kalten Umgebungen existieren.
Energien widerstehen: Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren.
Gift entdecken: Entdeckt Gifte in einer Kreatur oder einem Gegenstand.
Gift verzögern: Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen.
Lange Schritte: Deine Grundbewegungsrate steigt um 3 m.
Magie lesen: Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen.

Magische Fänge: Eine natürliche Waffe des Ziels erhält +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.
Mit Tieren sprechen: Du kannst mit Tieren sprechen.
Schlingen und Fallen entdecken: Entdeckt natürliche und primitive Fallen.
Springen: Ziel erhält Bonus auf Akrobatik-Würfe.
Spurloses Gehen: Ein Ziel/Stufe hinterlässt keine Spuren.
Tierbote: Schickt ein sehr kleines Tier zu einem bestimmten Ort.
Tiere beruhigen: Beruhigt (2W4 + Stufe) TW an Tieren.
Tier bezaubern: Macht ein Tier zu deinem Freund.
Tiere oder Pflanzen entdecken: Entdeckt bestimmte Arten an Pflanzen oder Tieren.
Verbündeten der Natur herbeizaubern I: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.

Verstricken: Pflanzen verstricken jeden in einem Radius von 12 m.
Vor Tieren verstecken: Tiere können 1 Ziel/Stufe nicht entdecken.

Waldläuferzauber des 2. Grades

Ausdauer des Ochsen: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf KO.
Dornenwuchs: Kreaturen in dem Bereich erleiden 1W4 Schaden und können verlangsamt werden.
Katzenhafte Anmut: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf GE.
Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5).
Mit Pflanzen sprechen: Du kannst mit Pflanzen und Pflanzenkreaturen sprechen.
Rindenhaut: Verleiht Verbesserungsbonus von +2 (oder höher) auf natürliche Rüstungen.
Schlinge: Erschafft eine magische Falle.
Schutz vor Energien: Absorbiert 12 Punkte/Stufe durch eine Art von Energie.
Tier festhalten: Lähmt ein Tier 1 Runde/Stufe.
Verbündeten der Natur herbeizaubern II: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.
Weisheit der Eule: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf WE.
Windwall: Lenkt Pfeile, kleinere Kreaturen und Gase ab.

Waldläuferzauber des 3. Grades

Auf Wasser gehen: Ziel kann auf Wasser wie auf festem Untergrund laufen.
Baum: Du siehst 1 Stunde/Stufe genau wie ein Baum aus.
Dunkelsicht: Du kannst in absoluter Dunkelheit 18 m weit sehen.
Gift neutralisieren: Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele.
Krankheit kurieren: Heilt das Ziel von allen Krankheiten.
Mächtige Magische Fänge: Eine natürliche Waffe erhält +1/4 Stufen (max. +5).
Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10).
Pflanzen befehligen: Beeinflusst die Handlungen von einer oder mehreren Pflanzenkreaturen.
Pflanzen schrumpfen: Schrumpft Pflanzen oder hemmt das Wachstum normaler Pflanzen.
Pflanzenwachstum: Lässt Pflanzen wachsen und verbessert die Ernte.
Tier verkleinern: Lässt ein bereitwilliges Tier schrumpfen.
Ungeziefer zurücktreiben: Insekten, Spinnen und anderes Ungeziefer wird 3 m weit zurückgetrieben.
Verbündeten der Natur herbeizaubern III: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.

Waldläuferzauber des 4. Grades

Bewegungsfreiheit: Ziel kann sich trotz Behinderungen normal bewegen.
Einswerden mit der Natur: Du lernst das Gelände innerhalb von 1,5 km/Stufe kennen.
Hölzerner Weg: Trete durch einen Baum zu einem anderen, weiter entfernten.
Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15).
Tierwachstum: Ein Tier wächst zum Doppelten seiner Größe an.
Unauffindbarkeit^{M}: Verbirgt Ziel vor Erkenntnismagie und Ausspähung.
Verbündeten der Natur herbeizaubern IV: Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei.

ZAUBER

Im Folgenden werden alle Zauber in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt, außer jenen, deren Namen mit „Mächtiger“, „Schwächerer“ oder „Massen-“ beginnt (siehe „Reihenfolge“ auf S. 224).

ABLENKUNG

Schule: Illusion (Einbildung, Fehlgefühl); **Grad:** BAR 5, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel/Effekt: Du/ein illusionärer Doppelgänger
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A) und Konzentration + 3 Runde (siehe Text)
Rettungswurf: Nein oder Willen, anzweifeln (falls mit der Illusion interagiert wird), siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein

Du wirst unsichtbar, als würde *Mächtige Unsichtbarkeit*, ein Fehlgefühl, auf dich wirken. Zeitgleich entsteht ein illusionärer Doppelgänger deiner selbst (wie mit dem Zauber *Mächtiges Trugbild*, eine Einbildung). Du kannst tun, was du willst, während dein Doppelgänger sich fortbewegt. Der Doppelgänger erscheint innerhalb der Reichweite des Zaubers, kann danach aber hingehen, wo du ihn hin lenkst (dafür musst du dich ab der ersten Runde, nachdem der Zauber gewirkt wurde, konzentrieren). Du kannst die Illusion auch über deinem eigenen Körper erscheinen lassen, so dass Beobachter nicht merken, dass sie erscheint und du unsichtbar wirst. Du und die Illusion können sich in unterschiedliche Richtungen bewegen. Der Doppelgänger bewegt sich mit deiner Bewegungsrate, kann sprechen und gestikulieren, als sei er echt, kann aber weder angreifen noch Zauber wirken – so tun als ob, ist ihm aber natürlich möglich.

Der Doppelgänger hält solange, wie du dich auf ihn konzentrierst plus 3 weitere Runden. Hörst du auf, dich zu konzentrieren, macht die Illusion solange das weiter, was sie bisher getan hat, bis die Wirkungsdauer endet. Die *Mächtige Unsichtbarkeit* wirkt 1 Runde pro Stufe, egal ob du dich konzentrierst oder nicht.

ABSCHIRMUNG

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich: 1 Würfel/Stufe mit jeweils 9 m Kantenlänge (F)

Wirkungsdauer: 24 Stunden
Rettungswurf: Nein, oder Willen, anzweifeln (falls mit der Illusion interagiert wird), siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein

Bei diesem Zauber werden mehrere Elemente kombiniert, um einen mächtigen Schutz vor Ausspähungen und direkter Beobachtung zu erschaffen. Wenn du den Zauber wirkst, musst du festlegen, was innerhalb des Wirkungsbereichs beobachtet werden kann und was nicht. Die erzeugte Illusion muss allgemein gehalten sein. Wurden die Bedingungen einmal festgelegt, können sie nicht mehr geändert werden.

Ausspähungsversuche innerhalb des Wirkungsbereichs entdecken automatisch das von dir festgelegte Bild, ohne dass ein Rettungswurf gemacht werden darf. Das Gesehene und Gehörte entspricht der erschaffenen Illusion.

Bei einer direkten Beobachtung kann ein Rettungswurf zugestanden werden (wie bei normalen Illusionen), falls es einen Grund gibt, das Gesehene anzuzweifeln. Selbst das Betreten des Wirkungsbereichs hebt die Illusion nicht unbedingt auf oder gewährt einen Rettungswurf, wenn die verborgenen Kreaturen darauf achten, nicht in den Weg derjenigen zu kommen, die von der Illusion betroffen sind.

ABSTOSSUNG

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 7, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F/GF (ein Paar Hundestatuetten im Wert von 50 GM)
Reichweite: Bis zu 3 m/Stufe
Wirkungsbereich: Eine Ausstrahlung, die von dir ausgeht, mit einem Radius von bis zu 3 m/Stufe
Wirkungsdauer: 1 Runde /Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Ein unsichtbares, bewegliches Feld umgibt dich und hält Kreaturen davon ab, sich dir zu nähern. Du legst beim Wirken des Zaubers fest, wie groß das Feld ist (bis zu der maximal möglichen Ausdehnung, die deine Stufe zulässt). Jede Kreatur, die sich in dem Feld befindet oder es betritt, muss einen Rettungswurf ablegen. Misslingt dieser, kann sich dir die Kreatur für die Wirkungsdauer des Zaubers nicht weiter nähern. Ansonsten ist sie in ihren Handlungen nicht eingeschränkt. Sie kann mit anderen Kreaturen kämpfen und Zauber und Fernkampfangriffe gegen dich richten. Bewegst du dich näher auf eine betroffene Kreatur zu, passiert nichts. Die Kreatur wird nicht zurückgedrängt. Sie kann auch Nahkampfangriffe gegen dich ausführen, wenn du nah genug an sie herankommst. Bewegt sich eine abgestoßene Kreatur von dir weg und versucht dann, sich dir wieder zu nähern, kann sie sich nicht wieder weiter an dich heran bewegen, wenn sie noch innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers ist.

ALARM

Schule: Bannzauber; **Grad:** BAR 1, WAL 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F/GF (eine kleine Glocke und ein Stück feinen Silberdrahts)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich: Ausstrahlung in einem Radius von 6 m, ausgehend von einem beliebigen Punkt
Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Alarm erschafft einen kaum merklichen Schutzmechanismus für ein von dir festgelegtes Gebiet. Jedes Mal, wenn eine sehr kleine oder größere Kreatur den geschützten Bereich betritt oder ihn berührt, wird ein geistiger oder ein hörbarer *Alarm* ausgelöst. Eine Kreatur aber, die das Passwort ausspricht (von dir beim Wirken festgelegt), löst den *Alarm* nicht aus. Du legst beim Wirken auch fest, ob der *Alarm* geistig oder hörbar sein wird.

Geistiger Alarm: Diese Variante des Zaubers alarmiert dich (und nur dich), solange du dich nicht weiter als 1,5 km von dem geschützten Bereich entfernst. Wird der *Alarm* ausgelöst, hörst du ein einzelnes geistiges „Ping“, das dich aufweckt, sonst aber nicht die Konzentration stört. *Stille* hat keinen Einfluss auf einen geistigen Alarm.

Hörbarer Alarm: Ein hörbarer *Alarm* erzeugt ein Geräusch, welches dem einer kleinen Glocke gleicht und von jedem gehört werden kann, der sich nicht weiter als 18 m von dem geschützten Bereich entfernt befindet. Für jede geschlossene Tür musst du diese Hörreichweite um 3 m senken, für jede dickere Wand sogar um 6 m.

Ist es still, ist das Läuten auch in einer Entfernung von 54 m noch schwach zu hören. Das Geräusch ertönt 1 Runde lang. Kreaturen, die sich unter dem Einfluss von *Stille* befinden, können das Läuten nicht hören.

Ätherische oder astrale Kreaturen lösen den *Alarm* nicht aus.

Alarm kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

ALBTRAUM

Schule: Illusion (Phantom) [Geistesbeeinflussung, Böses]; **Grad:** BAR 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G
Reichweite: Unbegrenzt
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Du schickst einer Kreatur, die du benennst oder sonst wie genau beschreibst, ein schreckliches und beunruhigendes Phantombild.

Der *Albtraum* verhindert, dass die Kreatur einen erholsamen Schlaf hat und verursacht 1W10 Schadenspunkte. Das Ziel des Zaubers ist erschöpft und kann in den nächsten 24 Stunden keine arkanen Zauber im Gedächtnis behalten.

Die Schwierigkeit des Rettungswurfs hängt davon ab, wie gut du das Ziel kennst und welche Art von physischer Verbindung du zu ihm hast (falls überhaupt).

Wissen	Modifikator für den Willenswurf
Keines*	+10
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

* Du musst irgendeine Art von Verbindung zu einem Ziel haben, das du nicht kennst.

Verbindung	Modifikator für den Willenswurf
Bild oder ähnliches	–2
Besitz oder Kleidungsstück	–4
Körperteil, Haarlocke, Nagel etc.	–10

Wenn *Böses bannen* auf das Ziel gewirkt wird, während du den *Albtraum* wirkst, wird der *Albtraum* gebannt und du bist 10 Minuten pro Zauberstufe von *Böses bannen* betäubt.

Wenn der Empfänger des *Albtraums* wach ist, wenn du beginnst, den Zauber zu wirken, kannst du das Wirken entweder beenden oder dich in eine Trance versetzen, bis der Empfänger einschläft,

und den Zauber dann fertig wirken. Wenn du in deiner Trance gestört wirst, musst du einen erfolgreichen Konzentrationswurf machen, als würdest du gerade einen Zauber wirken – gelingt der Wurf nicht, endet der Zauber.

Wenn du dich in Trance versetzt, bist du dir deiner Umgebung nicht bewusst und merkst nicht, was um dich herum vor sich geht.

Du bist sowohl geistig als auch körperlich nicht in der Lage, dich zu verteidigen, solange du in Trance bist (Reflex- und Willenswürfe beispielsweise misslingen automatisch).

Kreaturen, die nicht schlafen (Elfen, aber nicht Halbelfen) oder träumen, sind gegen diesen Zauber immun.

ANDEREN SCHÜTZEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Paar Platinringe im Wert von 50 GM, die von dir und dem Ziel getragen werden müssen)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Der Zauber schützt das Ziel und erschafft ein mystisches Band zwischen dem Geschützten und dir, so dass einige seiner Wunden auf dich übertragen werden. Das Ziel erhält einen Ablenkungsbonus von +1 auf seine RK und einen Resistenzbonus von +1 für Rettungswürfe. Es nimmt außerdem nur den halben Schaden von Wunden und Angriffen (auch von Schaden, der durch besondere Fähigkeiten verursacht wird), die Trefferpunktschaden verursachen. Die andere Hälfte des Schadens erleidest du. Andere Formen von Schaden, die nicht die Trefferpunkte betreffen, wie etwa Bezauberungseffekte, temporärer Attributsschaden, Stufenentzug und Todeseffekte werden nicht geteilt. Verliert der Geschützte Trefferpunkte, weil seine Konstitution sinkt, wird dies nicht unter euch beiden aufgeteilt, da es sich nicht um Trefferpunkteschaden handelt. Endet der Zauber, wird der Schaden nicht mehr zwischen euch aufgeteilt, allerdings wird bereits aufgeteilter Schaden auch nicht wieder zurückgelenkt.

Bewegt sich einer von euch beiden außerhalb der Reichweite des anderen, endet der Zauber.

ANSTECKUNG

Schule: Nekromantie [Böses]; **Grad:** KLE 3, DRU 3, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Das Ziel steckt sich sofort mit einer der folgenden Krankheiten an: Beulenpest, Hirnbrand, Lepra, Rote Qual, Schleimiges Verderben, Schmutzfieber, Schüttelkrampf, Trübe Sieche und Fieberwahn. Krankheiten, die man sich auf diese Weise zugezogen hat, haben keine Inkubationszeit und brechen sofort aus. Bestimme den weiteren Verlauf der Krankheit über die in ihrer Beschreibung angegebenen Frequenz und ihren SG für den Rettungswurf. Weitere Informationen zu Krankheiten findest du im Anhang, S. 558.

ANTIMAGISCHES FELD

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 8, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M / GF (eine Prise Eisenpulver oder Eisenspäne)
Reichweite: 3 m
Wirkungsbereich: Ausbreitung mit einem Radius von 3 m mit dir im Zentrum
Wirkungsdauer: 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** siehe Text

Eine unsichtbare Barriere umgibt dich und bewegt sich mit dir. So gut wie kein magischer Effekt kann diese Barriere durchdringen, eingeschlossen Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und übernatürliche Fähigkeiten. Auch innerhalb des Feldes funktionieren magische Gegenstände und Zauber nicht.

Ein *Antimagisches Feld* unterdrückt alle Zauber oder magischen Effekte, die innerhalb seiner Grenzen gewirkt, durch die Barriere hindurch gebracht oder in den Bereich hinein gewirkt werden. Das Feld bannt diese Effekte aber nicht. Die Zeit, welcher ein Effekt sich innerhalb des *Antimagischen Feldes* in unterdrückter Form befindet, zählt zur Wirkungsdauer dieses Effekts.

Herbeigezauberte Kreaturen (egal welcher Art) erlöschen, wenn sie ein *Antimagisches Feld* betreten. Verschwindet das Feld, erscheinen diese Kreaturen an der Stelle wieder, an welcher sie erloschen sind. Die Zeit, in welcher die Kreaturen erloschen sind, zählt zur Wirkungsdauer der Beschwörung, durch welche die Anwesenheit der Kreatur aufrechterhalten wird. Hast du ein *Antimagisches Feld* auf einen Bereich gewirkt, der von einer herbei gezauberten Kreatur besetzt wird, welche eine Zauberresistenz besitzt, musst zu einen Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe) gegen die Zauberresistenz der Kreatur machen, damit sie erlischt. Der Effekt einer sofortig wirkenden Beschwörung wird nicht von einem *Antimagischen Feld* betroffen, da die Beschwörung nicht länger wirkt, nur ihr Effekt ist noch vorhanden.

Normale Kreaturen und normale Projektile können in ein *Antimagisches Feld* eindringen. Und ein magisches Schwert kann zwar seine magischen Eigenschaften innerhalb des Feldes nicht mehr einsetzen, ist aber immer noch ein Schwert (ja sogar ein Schwert in Meisterarbeitsqualität). Der Zauber hat keine Wirkung auf Golems und andere Konstrukte, die während ihres Erschaffungsprozesses mit Magie aufgeladen werden, danach aber eigenständig funktionieren (außer sie wurden herbei gezaubert – in diesem Fall werden sie wie andere herbei gezauberte Kreaturen behandelt). Elementare, Untote und Externare werden ebenfalls nicht betroffen, außer sie wurden herbei gezaubert. Es kann aber sein, dass die zauberähnlichen oder übernatürlichen Eigenschaften dieser Kreaturen von dem Feld zeitweilig unterdrückt werden. *Magie bannen* hat keinen Einfluss auf das Feld.

Überschneiden sich zwei oder mehr *Antimagische Felder*, haben sie keine Wirkung aufeinander. Es gibt aber bestimmte Zauber, wie etwa *Energiewand*, *Regenbogensphäre* und *Regenbogenwand*, die nicht von einem *Antimagischen Feld* beeinflusst werden. Artefakte und Gottheiten werden nicht von der Magie der Sterblichen betroffen, also auch nicht diesem Zauber.

Sollte eine Kreatur sich in einem *Antimagischen Feld* befinden, die größer als dieses Feld ist, werden die Teile von ihr, die sich außerhalb des Feldes befinden, nicht von diesem betroffen.

ANTIPATHIE

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** DRU 9, HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Stunde
Komponenten: V, G, M/GF (ein Alaunklumpen, der in Essig getränkt wurde)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Ein Ort (bis zu 1 Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge) oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja

Du bewirkst, dass ein Gegenstand oder ein Ort magische Vibrationen aussenden, die je nach Wunsch entweder eine bestimmte Art von intelligenter Kreatur abstoßen oder Kreaturen mit einer bestimmten Gesinnung. Die Art von Kreatur, die betroffen werden soll, muss explizit benannt werden. Es reicht nicht, eine Unterart an Kreaturen zu benennen, ebenso musst du auch die genaue Gesinnung benennen, die abgestoßen werden soll, wenn du diese Version des Zaubers wirken willst.

Kreaturen, welche der ausgewiesenen Art oder Gesinnung angehören, möchten diesen Bereich verlassen oder versuchen, den betroffenen Gegenstand zu meiden.

Sie werden dazu gezwungen, das Gebiet oder den Gegenstand in Ruhe zu lassen. Sie meiden den Ort oder Gegenstand und kehren nie freiwillig dorthin zurück, solange der Zauber wirkt. Gelingt den Betroffenen aber ein erfolgreicher Rettungswurf, können sie in dem Bereich bleiben oder den Gegenstand berühren, fühlen sich dabei aber unwohl. Dieses Unwohlsein lenkt die Betroffenen ab und senkt ihren Geschicklichkeitswert um 4 Punkte.

Antipathie bannt und ist der Gegenzauber zu *Sympathie*.

ARKANE SPIEGELUNG

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Ziel: 1 Würfel/Stufe mit jeweils 6 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: Konzentration + 1 Stunde/Stufe (A)
Funktioniert wie *Scheingelände*, ermöglicht es dir aber, jegliche Art von Gelände anders aussehen zu lassen. Die Illusion kann gesehen, gehört, angefasst und gerochen werden. Im Gegensatz zu *Scheingelände* kann der Zauber auch das Aussehen von Gebäuden verändern (oder welche erscheinen lassen, wo keine sind). Er kann jedoch keine Kreaturen verkleiden, verbergen oder hinzufügen (wobei Kreaturen sich innerhalb des Wirkungsbereichs in der Illusion verstecken können wie bei einem normalen Gelände).

ARKANER BLICK

Schule: Erkenntnis; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V,G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Dieser Zauber lässt deine Augen blau leuchten und ermöglicht es dir, magische Auren zu sehen, die sich maximal 36 m weit von dir entfernt befinden. Der Effekt ähnelt *Magie entdecken*, bei *Arkaner Blick* musst du dich aber nicht konzentrieren und kannst den Standort und die Kraft einer Aura schneller erkennen.

Du kannst den Standort und die Kraft aller magischen Auren innerhalb deiner Sichtreichweite erkennen. Die Kraft einer Aura hängt von der effektiven Zauberstufe eines Zaubers oder Gegenstands ab, wie es bei *Magie entdecken* beschrieben wird. Wenn sich die Gegenstände oder Kreaturen innerhalb deiner Sichtreichweite befinden, kannst du auf Zauberkunde würfeln, um die Schule der Magie zu erkennen. (Ein Fertigkeitswurf pro Aura; SG 15 + Zaubergrad, oder 15 + Hälfte der Zauberstufe bei Effekten, die keine Zauber sind.)

Konzentrierst du dich mit einer Standard-Aktion auf eine bestimmte Kreatur innerhalb einer Reichweite von 36 m, kannst du herausfinden, ob diese Kreatur zaubern kann oder zauberähnliche Fähigkeiten besitzt, ob es sich dabei um arkane oder göttliche Zauberkraft handelt (zauberähnliche Fähigkeiten gelten als arkane Magie) und wie stark der mächtigste Zauber oder die mächtigste zauberähnliche Fähigkeit ist, welche der Kreatur gerade zur Verfügung stehen.

Du kannst diesen Zauber wie *Magie entdecken* auch dazu einsetzen, um die Eigenschaften eines magischen Gegenstands, nicht aber eines Artefaktes zu ermitteln.

Arkaner Blick kann mit Hilfe von *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

MÄCHTIGER ARKANER BLICK

Schule: Erkenntnis, Grad: HXM/MAG 7
Dieser Zauber funktioniert wie *Arkaner Blick*, du kannst damit aber automatisch erkennen, welche Zauber oder magischen Effekte gerade bei einer Kreatur oder einem Gegenstand aktiv sind, die du siehst.

Im Gegensatz zu *Arkaner Blick* kann dieser Zauber nicht mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

ARKANES AUGE

Schule: Erkenntnis (Ausspähung); **Grad:** HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (ein Stückchen Fledermausfell)
Reichweite: Unbegrenzt
Effekt: Magischer Sensor
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du erschaffst einen unsichtbaren magischen Sensor, der dir visuelle Informationen senden kann. Du kannst das *Arkane Auge* an jedem Punkt erschaffen, den du sehen kannst. Danach kann es sich ohne Einschränkungen aus deinem Sichtfeld herausbewegen. Das Auge bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 9 m pro Runde (90 m pro Minute), wenn es einfach nur nach vorne schaut, wie es ein Mensch täte (primär auf den Boden schauend). Wenn es sich nicht nur den vor ihm liegenden Boden, sondern auch die Decke und die Wände anschauen soll, bewegt es sich mit 3 m pro Runde (30 m pro Minute). Das Auge sieht genau das, was du sehen würdest, wärest du selbst vor Ort.

Das Auge kann sich in jede Richtung bewegen, solange der Zauber wirkt. Solide Barrieren blockieren seinen Weg, es kann aber durch Löcher oder Ritzen fliegen, die gerade mal einen Durchmesser von 2,50 cm haben. Das Auge kann nicht auf andere Ebenen wechseln, selbst wenn ihm ein *Tor* oder ein ähnliches magisches Portal zur Verfügung stünde.

Du musst dich konzentrieren, um das *Arkane Auge* zu nutzen. Konzentrierst du dich nicht, bleibt das Auge solange regungslos, bis du dich wieder konzentrierst.

ARKANES SCHLOSS

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Goldstaub im Wert von 25 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Tür, berührte Truhe oder berührtes Portal mit einer Größe von bis zu 3 m² pro Stufe
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Arkanes Schloss kann auf Türen, Truhen oder Portale gewirkt werden und verschließt diese auf magische Weise. Du kannst dein eigenes *Arkanes Schloss* umgehen, ohne es zu beeinflussen. Hat der betroffene Gegenstand bereits ein Schloss, steigt der SG, um dieses Schloss zu öffnen, um 10, solange der Gegenstand auch mit dem Schloss versehen ist. Hat der Gegenstand kein Schloss, erschafft der Zauber eines, das nur mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten (SG 20) geöffnet werden kann. Eine Tür oder ein Gegenstand, der mit diesem Zauber gesichert ist, kann nur aufgebrochen werden oder mit einem erfolgreichen *Magie*

bannen oder *Klopfen*-Zauber geöffnet werden. Addiere hierbei 10 auf den sonst üblichen SG für das Aufbrechen einer Tür oder eines Portals. *Klopfen* entfernt *Arkanes Schloss* nicht, sondern unterdrückt die Wirkung nur für 10 Minuten.

ARKANES SIEGEL

Schule: Allgemein; **Grad:** HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Effekt: Eine persönliche Rune oder ein persönliches Siegel, das in ein Feld von 9 dm² passen muss
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erlaubt es dir, deine persönliche Rune oder dein persönliches Siegel zu schreiben. Es darf aus nicht mehr als sechs Zeichen bestehen und die Schrift kann sichtbar oder unsichtbar sein. Mit dem Zauber *Arkanes Siegel* kannst du die Rune auf jedes Material ätzen, ohne es dabei zu beschädigen. Zeichnest du ein unsichtbares Siegel, kann dieses durch *Magie entdecken* zum Leuchten gebracht und dadurch sichtbar gemacht werden, was aber noch lange nicht bedeutet, dass es auch verstanden wird. Jeder, der *Unsichtbares Sehen* oder *Wahrer Blick* wirkt oder einen *Edelstein des Wahren Blicks* oder eine *Augenrobe* trägt, kann ein unsichtbares *Arkanes Siegel* sehen. Mit *Magie lesen* können Worte, falls vorhanden, entziffert werden. Das Siegel kann nicht gebannt werden, aber von demjenigen, der es gewirkt hat, oder durch *Austilgen* entfernt werden.

Wird ein *Arkanes Siegel* auf einem lebenden Wesen angebracht, verschwindet es aufgrund normaler Abnutzungserscheinungen innerhalb eines Monats.

Arkanes Siegel muss auf einen Gegensand gewirkt werden, bevor *Sofortige Herbeizauberung* auf ihn gewirkt werden kann (siehe die Beschreibung dieses Zaubers für weitere Einzelheiten).

ASTRALE PROJEKTION

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 9, HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 30 Minuten
Komponenten: V, G, M (Hyazinth im Wert von 1.000 GM)
Reichweite: Berührung
Ziele: Du und eine weitere bereitwillige berührte Kreatur pro zwei Zauberstufen
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber ermöglicht es dir, deine Seele von deinem Körper zu lösen und so mit deinem Astralkörper auf eine andere Ebene zu reisen. Du kannst auch die Astralkörper anderer bereitwilliger Kreaturen mit dir nehmen, vorausgesetzt diese bilden einen Kreis und berühren sich gegenseitig, während du den Zauber wirkst. Deine Mitreisenden sind von dir abhängig und müssen dich die ganze Zeit begleiten. Wenn dir während der Reise etwas zustößt, sind deine Begleiter an dem Ort gestrandet, an dem du sie zurückgelassen hast.

Du projizierst nur deinen Astralkörper auf die Astralebene. Dein physischer Körper bleibt auf der Materiellen Ebene zurück und liegt in einer Art Koma. Zu deiner astralen Projektion gehören auch astrale Kopien deiner Ausrüstung. Da die Astralebene an andere Ebenen grenzt, kannst du mit deinem Astralkörper auch auf diese reisen, wenn du das wünschst. Um eine dieser anderen Ebenen zu betreten, musst du die Astralebene verlassen. Dabei bildet sich ein neuer physischer Körper (mit deiner Ausrüstung) auf der neuen Existenzebene.

Solange du dich auf der Astralebene aufhältst, ist dein Astralkörper durch ein silbernes Band mit deinem physischen Körper verbunden. Wird dieses Band durchtrennt, stirbst du – sowohl astral als auch physisch. Zum Glück gibt es aber nur sehr wenige Dinge, die dieses Band durchtrennen können. Betrittst du von der Astralebene aus eine andere Ebene und bekommst daher einen zweiten physischen Körper, ist das Silberband auch mit diesem verbunden, allerdings unsichtbar. Wenn dieser zweite Körper oder dein Astralkörper getötet werden, schnellt das Band auf die Materielle Ebene zu deinem Körper zurück und du erwachst aus dem Koma. Dieser Vorgang ist allerdings traumatisch und du erhältst zwei permanente negative Stufen, wenn dein Astralkörper oder der zweite Körper getötet werden. Du kannst zwar mit deinem Astralkörper auf der Astralebene handeln, aber nur Kreaturen betreffen, die auf der Astralebene existieren. Auf anderen Ebenen musst du einen physischen Körper bilden.

Du und deine Begleiter können unbegrenzt lange auf die Astralebene reisen. Eure Körper liegen solange im Koma, bis eure Seelen zurückkehren. Der Zauber währt solange, bis du ihn abbrichst oder bis er durch äußere Einflüsse beendet wurde. Letzteres ist möglich, indem etwa *Magie bannen* auf deinen physischen oder deinen Astralkörper gewirkt wird, wenn das Silberband zerrissen wird oder dein Körper auf der Materiellen Ebene getötet wird (letzteres bringt dich um). Wenn der Zauber endet, verschwinden dein astraler Körper und seine Ausrüstung.

ÄTHERISCHER AUSFLUG

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 7, HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)

Du und all deine Ausrüstung werden ätherisch. Solange der Zauber wirkt, befindest du dich auf der Ätherebene, die sich mit der Materiellen Ebene überschneidet. Wenn die Wirkungsdauer endet, kehrst du wieder auf die Materielle Ebene zurück.

Eine ätherische Kreatur ist unsichtbar, körperlos und in der Lage, sich in jede Richtung zu bewegen, auch nach oben oder unten – das ist ihr aber nur mit ihrer halben Bewegungsrate möglich. Eine ätherische Kreatur ist in der Lage zu sehen und zu hören, was auf der Materiellen Ebene vor sich geht, wobei jedoch alles grau und unwirklich wirkt. Sicht und Gehör auf der Materiellen Ebene sind auf 18 m beschränkt.

Energieeffekte und Bannzauber betreffen ätherische Kreaturen ganz normal. Diese Effekte erstrecken sich von der Materiellen Ebene auf die Ätherische, aber nicht ungekehrt. Eine ätherische Kreatur kann materielle Kreaturen nicht angreifen. Wirkst du Zauber in ätherischer Gestalt, betreffen diese nur andere ätherische Dinge. Bestimmte materielle Kreaturen oder Gegenstände verfügen über Angriffsformen oder können Effekte erzeugen, die auch auf der Ätherebene wirken.

Behandle andere ätherische Kreaturen und Gegenstände, als seien sie materiell.

Wenn du den Zauber beendest und wieder materiell wirst, während du dich in einem materiellen Gegenstand befindest (etwa in einer Wand), wirst du auf den nächsten freien Platz geschleudert und erleidest pro 1,50 m, die du auf diese Weise reist, 1W6 Schadenspunkte.

ÄTHERISCHE GESTALTEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 9, HXM/MAG 9
Reichweite: Berührung, siehe Text
Ziele: Du und eine weitere berührte Kreatur pro drei Stufen
Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe (A)
Zauberresistenz: Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Ätherischer Ausflug*, du kannst jedoch noch andere bereitwillige Kreaturen (mit ihrer Ausrüstung) mitnehmen, die dich und sich an den Händen halten. Außer dir kannst du eine weitere Kreatur pro drei Zauberstufen mit auf die Ätherebene nehmen. Seid ihr erst einmal ätherisch, müsst ihr euch nicht länger an den Händen halten.

Wenn der Zauber endet, kehren alle Betroffenen von der Ätherebene auf die Materielle Ebene zurück.

ÄTHERTOR

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Berührung
Effekt: Ätherische Öffnung von 1,50 m x 2,50 m und einer Tiefe von 3 m + 1,50 m pro drei Zauberstufen
Wirkungsdauer: Eine Anwendung pro zwei Stufen
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erschafft einen ätherischen Durchgang durch Holz-, Mörtel- oder Steinwände, nicht aber durch andere Baustoffe. Das *Ätherto*r ist unsichtbar und kann von niemandem außer dir betreten werden. Nur du kannst den Durchgang nutzen. Betrittst du das *Ätherto*r, verschwindest du, verlässt du es wieder, erscheinst du wieder. Wenn du dies wünschst, kannst du eine andere Kreatur (mittelgroß oder kleiner) mit durch das Tor nehmen. Dies zählt dann als zwei Anwendungen des Zaubers. Weder Licht, noch Geräusche oder Zaubereffekte können das *Ätherto*r durchdringen. Du kannst auch nicht hindurch sehen, wenn du es nicht benutzt. Der Zauber kann also einen Fluchtweg erschaffen, bestimmte Kreaturen, wie etwa Ätherspinnen, können dir jedoch ganz leicht folgen. Ein *Edelstein des Wahren Blicks* oder ähnliche Magie enthüllen das Vorhandensein eines *Äthertors*, ermöglichen aber dennoch nicht dessen Benutzung.

Der Zauber kann mit *Magie bannen* beendet werden. Befindet sich dann noch eine Kreatur innerhalb des Durchgangs, wird sie harmlos nach draußen befördert, als stünde sie unter der Wirkung von *Wände passieren*.

Du kannst anderen Kreaturen die Benutzung des *Äthertors* ermöglichen, indem du einen Auslöser festlegst – dieser kann so einfach oder kompliziert wie du möchtest. Es kann sich dabei um den Namen einer Kreatur, ihre Identität oder ihre Gesinnung handeln, es muss aber auf jeden Fall eine wahrnehmbare Handlung oder Eigenschaft sein. Nicht wahrnehmbare Dinge wie Stufe, Klasse, Trefferwürfel und Trefferpunkte gelten hier nicht.

Ein *Äthertor* kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

AUF WASSER GEHEN

Schule: Verwandlung [Wasser]; **Grad:** KLE 3, WAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziele: Eine berührte Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Der Verwandelte kann auf Flüssigkeiten laufen, als handle es sich um einen festen Untergrund. Er kann Matsch, Öl, Schnee, Treibsand, fließendes Wasser, Eis, selbst Lava gefahrlos überqueren, da seine Füße 2,50 cm bis 5 cm über der Oberfläche schweben. Kreaturen, die flüssige Lava überqueren, erleiden aber immer noch Schaden aufgrund der großen Hitze unter ihnen. Die Betroffenen können laufen, rennen, Sturmangriffe ausführen oder sich sonst wie über die Oberfläche bewegen, als handle es sich um normalen Untergrund.

Wird der Zauber unter Wasser gewirkt (oder wenn das Ziel zum Teil oder komplett unter der Oberfläche der jeweiligen Flüssigkeit ist), wird das Ziel pro Runde 18 m weit an die Oberfläche getragen, bis es auf dieser stehen kann.

AUFBLITZEN

Schule: Hervorrufung [Licht]; **Grad:** BAR 0, DRU 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Lichtexplosion
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zaubertrick erschafft eine Lichtexplosion. Lässt du das Licht direkt vor einer Kreatur aufblitzen, wird diese 1 Minute lang geblendet, wenn ihr nicht ein Zähigkeitswurf gelingt. Kreaturen, die nicht sehen können, und solche, die schon geblendet sind, werden von *Aufblitzen* nicht beeinflusst.

AUFERSTEHUNG

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 7
Komponenten: V, G, M (Diamantenstaub im Wert von 10.000 GM), GF

Dieser Zauber funktioniert wie *Tote erwecken*, ermöglicht es dir aber, eine verstorbene Kreatur vollständig wieder zum Leben und zu ihrer vollen Stärke zu erwecken.

Der Zustand der sterblichen Überreste spielt keine Rolle. Solange nur ein kleiner Teil der Leiche noch existiert, kann der Betroffene wieder erweckt werden. Der Teil muss nur auf jeden Fall zum Zeitpunkt des Todes Teil des Körpers des Verstorbenen gewesen sein. (Was bei dem Zauber *Auflösung* übrig bleibt, gilt als kleiner Teil des Körpers.) Die Kreatur darf allerdings nicht länger als 10 Jahre pro Zauberstufe tot gewesen sein.

Ist der Zauber abgeschlossen, wird die Kreatur sofort wieder mit allen Trefferpunkten, voller Gesundheit und Stärke und ohne vorbereitete Zauber verloren zu haben wieder belebt. Das Ziel des Zaubers erhält eine permanente negative Stufe durch die Erweckung, ganz als wäre sie von einer Kreatur getroffen worden, die Energie entzieht. War die Kreatur bei ihrem Tod erst auf der 1. Stufe, verliert sie stattdessen 2 Punkte Konstitution (würde dies die Konstitution auf 0 oder weniger sinken lassen, kann der Betroffene nicht wieder belebt werden).

Du kannst auch Kreaturen erwecken, die durch einen Todeseffekt gestorben sind, und Verstorbene, die in untote Kreaturen verwandelt und dann zerstört wurden. Du kannst aber niemanden erwecken, der aufgrund seines hohen Alters gestorben ist. Konstrukte, Elementare, Externare und untote Kreaturen können nicht erweckt werden.

AUFFORDERUNG

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 8
Rettungswurf: Willen, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Verständigung*, die verschickte Nachricht kann allerdings auch eine *Einflüsterung* enthalten (siehe *Einflüsterung*), welche das Ziel nach seinen besten Möglichkeiten ausführen wird. Ein erfolgreicher Willenswurf hebt die Wirkung der *Einflüsterung* auf, nicht aber den Kontakt selbst. Wenn die *Aufforderung* empfangen wird, wird sie verstanden, selbst wenn der Intelligenzwert des Empfängers nur bei 1 liegt. Ist die *Aufforderung* zum Zeitpunkt, da sie geäußert wird, aufgrund der Umstände beim Empfangen unverständlich oder lässt sie sich nicht ausführen, dann wird sie zwar verstanden, die *Einflüsterung* hat aber keinen Effekt.

Die *Aufforderung* darf nur 25 Worte oder weniger enthalten – auch die *Einflüsterung* muss in diesen Worten enthalten sein. Das Ziel kann auch sofort eine kurze Antwort senden.

AUFLÖSUNG

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein Magnet und ein wenig Staub)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Strahl
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise (Gegenstand);
Zauberresistenz: Ja

Deinem ausgestreckten Finger entspringt ein dünner grüner Strahl. Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um zu treffen. Jede Kreatur, die von dem Strahl getroffen wird, erleidet 2W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 40W6). Jede Kreatur, deren TP durch den Zauber auf 0 oder weniger reduziert werden, wird vollständig aufgelöst, so dass nur ein wenig Staub von ihr übrig bleibt. Die Ausrüstung dieser Kreatur wird davon nicht betroffen.

Benutzt du den Strahl gegen einen Gegenstand, löst er nicht lebende Materie von bis zu einem Würfel mit 3 m Kantenlänge auf. Der Zauber kann also nur einen Teil eines sehr großen Gegenstands oder eines Gebäudes auflösen. Selbst Dinge, die aus reiner Energie bestehen, wie *Kräftige Hand* oder *Energiewand* können aufgelöst werden, nicht jedoch magische Effekte wie eine *Kugel der Unverwundbarkeit* oder ein *Antimagisches Feld*.

Eine Kreatur, der ein Zähigkeitswurf gelingt, wird nur teilweise betroffen und sie erleidet nur 5W6 Schadenspunkte. Sinken die TP der Kreatur dadurch auf 0 oder weniger, wird sie vollständig aufgelöst.

Der Strahl beeinflusst nur die erste Kreatur oder den ersten Gegenstand, auf die er trifft, das heißt, der Zauber kann nur ein Ziel betreffen.

AUFSPÜREN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 8, HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Unbegrenzt
Ziel: Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Aufspüren stellt einer der mächtigsten Möglichkeiten dar, Kreaturen oder Gegenstände zu lokalisieren. Nichts außer *Gedankenleere* oder der direkten Einmischung eines Gottes kann dich davon abhalten, den genauen Standort einer Kreatur oder eines Gegenstands aufzuspüren. Der Zauber umgeht alle normalen Schutzmechanismen vor Ausspähungen oder Beobachtungen. Er enthüllt dir den Namen des Ortes, an dem sich die Kreatur oder der Gegenstand aufhalten (Ort, Name, Geschäftsname, Name des Gebäudes usw.), die Gemeinde, die Grafschaft (oder ähnliche politische Einteilung), das Land, den Kontinent und die Existenzebene.

Um eine Kreatur mit diesem Zauber zu finden, musst du sie schon einmal gesehen haben oder etwas besitzen, das einmal ihr gehörte. Um einen Gegenstand zu finden, musst du ihn mindestens einmal berührt haben.

AUSBESSERN

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 0, KLE 0, DRU 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G
Reichweite: 3 m
Ziel: Ein Gegenstand von bis zu 1 Pfd./Stufe
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand);
Zauberresistenz: Ja (harmlos, Gegenstand)

Mit diesem Zauber kannst du beschädigte Gegenstände reparieren und ihnen 1W4 Trefferpunkte zurückgeben. Ein Gegenstand im Zustand beschädigt verliert diesen Zustand, sobald er auf diese Weise wieder mindestens die Hälfte seiner Trefferpunkte erhalten hat. Dafür müssen jedoch alle Teile des zerbrochenen Gegenstands vorhanden sein. Magische Gegenstände können ebenfalls auf diese Weise repariert werden, allerdings muss deine Zauberstufe dafür genauso hoch oder höher sein als die des Gegenstands. Zerstörte magische Gegenstände (mit 0 oder weniger Trefferpunkten) können mit *Ausbessern* repariert werden, erhalten dadurch jedoch nicht ihre magischen Fähigkeiten zurück. Der Zauber kann keine Kreaturen betreffen (auch nicht Konstrukte) und er hat keinen Effekt auf Gegenstände, die verbogen oder sonst wie verwandelt wurden. Den Schaden an solchen Gegenständen kannst du natürlich trotzdem reparieren.

AUSBLUTEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du lässt eine lebende Kreatur sterben, deren TP unter 0 gesunken sind, die aber stabilisiert war. Beim Wirken dieses Zaubers zielst du auf eine Kreatur, die –1 oder weniger Trefferpunkte hat. Die Kreatur beginnt zu sterben und erleidet jede Runde 1 Schadenspunkt. Später kann sie ganz normal stabilisiert werden. Der Zauber verursacht 1 Schadenspunkt bei einer sterbenden Kreatur.

AUSDAUER DES OCHSEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 2, DRU 2, WAL 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein paar Haare oder ein wenig Dung eines Ochsen)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja

Die betroffene Kreatur erhält eine erhöhte Lebenskraft und Ausdauer. Der Zauber gewährt ihr einen Verbesserungsbonus von +4 auf Konstitution, der auch die üblichen Vorteile auf die Trefferpunkte, den Zähigkeitswurf, Konstitutionswürfe usw. verleiht.

Trefferpunkte, die durch diesen zeitweiligen Anstieg der Konstitution gewonnen wurden, gelten nicht als temporäre Trefferpunkte. Sie verschwinden, wenn der Konstitutionswert des Ziels wieder auf den normalen Wert sinkt. Sie gehen nicht wie temporäre Trefferpunkte zuerst verloren.

MASSEN-AUSDAUER DES OCHSEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 6, DRU 6, HXM/MAG 6
Reichweite: N ah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine Kreatur pro Stufe, zwei Ziele dürfen nicht weiter als 9 m weit voneinander entfernt sein

Funktioniert wie *Ausdauer des Ochsen*, es können aber mehrere Kreaturen betroffen werden.

ÄUSSERLICHKEITEN

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine Kreatur pro zwei Stufen, von denen sich keine weiter als 9 m von einer der anderen entfernt befinden darf
Wirkungsdauer: 12 Stunden (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung oder Willen, anzweifeln (wenn mit der Illusion interagiert wird); **Zauberresistenz:** Ja oder nein (siehe Text)

Funktioniert wie *Selbstverkleidung*, du kannst jedoch auch das Aussehen anderer Personen ändern. Werden betroffene Kreaturen getötet, nehmen sie wieder ihre ursprüngliche Form an.

Kreaturen, die sich nicht verändern lassen wollen, können den Effekt des Zaubers brechen, indem sie einen erfolgreichen Willenswurf ablegen oder aufgrund ihrer Zauberresistenz.

AUSSPÄHENDE AUGEN

Schule: Erkenntniszauber; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Minute
Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Kristallmurmeln)
Reichweite: 1,5 km
Effekt: 10 oder mehr schwebende Augen
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe, siehe Text (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du erschaffst 1W4 + deine Zauberstufe an halbrealen, sichtbaren magischen Kugeln (genannt „Augen"). Diese Augen bewegen sich, kundschaften die Umgebung aus und kehren zu dir zurück, wie du es ihnen befiehlst. Jedes Auge kann 40 m weit in alle Richtungen sehen (nur normale Sicht).

Die einzelnen Augen sind zwar höchst zerbrechlich, aber auch sehr klein und nur schwer zu entdecken. Jedes Auge gilt als Konstrukt der Größenkategorie mini und ist ungefähr so groß wie ein kleiner Apfel, es hat 1 Trefferpunkt, eine RK von 18 (+8 Größenbonus), fliegt mit einer Bewegungsrate von 9 m und mit einem Bonus von +20 auf Würfe für Fliegen und hat einen Bonus von +16 auf Würfe für Heimlichkeit. Der Modifikator auf Wahrnehmung entspricht deiner Zauberstufe (maximal +15). Das Auge kann Illusionen, Dunkelheit, Nebel und anderen Faktoren erliegen, welche deine visuellen Sinne einschränken. Ein Auge, das durch die Dunkelheit fliegt, muss sich mit seinem Tastsinn orientieren.

Wenn du die Augen erschaffst, kannst du ihnen Anweisungen geben, die nicht mehr als 25 Worte umfassen. Alles was du weißt, wissen auch die Augen.

Damit sie dir berichten können, was sie herausgefunden haben, müssen die Augen in deine Hand zurückkehren. Dann zeigt dir jedes Auge auf geistigem Wege, was es gesehen hat. Die Ereignisse von 1 Stunde abzuspielen, dauert 1 Runde. Hat es dir berichtet, verschwindet das Auge.

Entfernt sich eines der Augen jemals weiter als 1,5 km von dir, verschwindet es sofort. Du weißt jedoch nicht, ob das Auge zerstört wurde, weil es außerhalb deiner Reichweite geflogen ist oder ob dies eine andere Ursache hat.

Die Augen existieren 1 Stunde pro Zauberstufe oder bis sie zu dir zurückkehren. *Magie bannen* kann die Augen zerstören. Würfle einzeln für jedes Auge, das in einen Bereich geraten ist, in dem ein Bannzauber wirkt. Fliegt ein Auge in die Dunkelheit, kann es sein, dass es gegen eine Wand oder ein anderes Hindernis stößt und dadurch zerstört wird.

MÄCHTIGE AUSSPÄHENDE AUGEN

Schule: Erkenntniszauber; **Grad:** HXM/MAG 8

Dieser Zauber funktioniert wie *Ausspähende Augen*, die hiermit erschaffenen Augen sehen jedoch alles so, wie es wirklich ist, als stünden sie unter der Wirkung von *Wahrer Blick* mit einer Reichweite von 40 m. Sie können also auch in dunklen Bereichen mit ihrer normalen Bewegungsrate fliegen. Außerdem können sie einen Modifikator auf Wahrnehmung haben, der bei maximal +25 statt nur bei +15 liegt.

AUSSPÄHUNG

Schule: Erkenntnis (Ausspähung);
Grad: BAR 3, KLE 5, DRU 4. HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Stunde
Komponenten: V, G, M/GF (eine Wasserfläche), F (ein Silberspiegel im Wert von 1.000 GM)
Reichweite: Siehe Text
Effekt: Magischer Sensor
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du kannst eine Kreatur hören und sehen, die sich in irgendeiner Entfernung zu dir befindet. Gelingt diesem Ziel ein Willenswurf, kannst du es nicht ausspähen. Der SG für diesen Rettungswurf hängt davon ab, wie gut du das Ziel kennst und welche physische Verbindung (falls vorhanden) du zu dem Ziel hast. Befindet sich der Auszuspähende auf einer anderen Ebene, erhält er einen Bonus von +5 auf den Rettungswurf.

Wissen	Modifikator für den Willenswurf
Keines*	+10
Aus Zweiter Hand (du hast von dem Ziel gehört)	+5
Aus erster Hand (du hast das Ziel getroffen)	+0
Bekannt (du kennst das Ziel gut)	–5

* Du musst irgendeine Art von Verbindung zu dem Ziel haben (siehe unten), wenn du sonst nichts darüber weißt.

Verbindung	Modifikator für den Willenswurf
Bildnis oder Bild	–2
Besitz oder Kleidungsstück	–4
Körperteil, Haarlocke, Fingernagel etc.	–10

Misslingt der Rettungswurf, kannst du das Ziel und seine Umgebung (ca. 3 m in alle Richtungen um das Ziel herum) sehen und hören. Bewegt sich das Ziel, folgt der Sensor ihm mit einer Bewegungsrate von bis zu 45m.

Wie bei allen Erkenntniszaubern (Ausspähung), hat der Sensor deine volle Sehkraft, was magische Sichtmodi mit einschließt. Außerdem haben die folgenden Zauber eine 5%-Chance pro Zauberstufe, dass sie durch den Sensor hindurch wirken: *Chaotisches entdecken, Böses entdecken, Gutes entdecken, Rechtschaffenes entdecken, Magie entdecken* und *Botschaft*.

Gelingt der Rettungswurf, kannst du erst nach mindestens 24 Stunden wieder versuchen, das Ziel auszuspähen.

MÄCHTIGE AUSSPÄHUNG

Schule: Erkenntnis (Ausspähung);
Grad: BAR 6, KLE 7, DRU 7, HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Funktioniert wie *Ausspähung* mit den oben angegebenen Unterschieden. Außerdem wirken die folgenden Zauber zuverlässig durch den Sensor: *Chaotisches entdecken, Böses entdecken, Gutes*

entdecken, Rechtschaffenes entdecken, Magie entdecken, Botschaft, Magie lesen und *Zungen*.

AUSSPÄHUNG ENTDECKEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Stück Spiegel und ein Miniaturhörrohr aus Messing)
Reichweite: 12 m
Wirkungsbereich: Ausströmung in einem Radius von 12 m, die von dir ausgeht
Wirkungsdauer: 24 Stunden
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du kannst sofort feststellen, ob jemand versucht, dich mit Hilfe eines Erkenntniszaubers (Ausspähung) oder -effekts zu beobachten. Der Wirkungsbereich des Zaubers geht von dir aus und bewegt sich mit dir. Du erkennst den Standort jedes magischen Sensors im Wirkungsbereich des Zaubers.

Hat der Ausspähungsversuch seinen Ursprung innerhalb dieses Bereichs, kannst du diesen ermitteln; andernfalls machen der Ausspäher und du sofort einen konkurrierenden Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe). Kommt es mindestens zu einem Gleichstand, erhältst du ein Bild des Ausspähers und eine ziemlich genaue Vorstellung seiner Entfernung zu dir und der Richtung, in der er sich aufhält.

AUSTILGEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Schriftrolle oder 2 Seiten
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein
Mit Hilfe von *Austilgen* kannst du magische oder weltliche Schrift von einer Schriftrolle oder von 2 Seiten Papier, Pergament oder einem anderen, ähnlichen Material löschen. Du kannst mit *Austilgen* auch *Explosive Runen*, eine *Glyphe der Abwehr*, eine *Tintenschlange* oder ein *Arkanes Siegel* entfernen, nicht aber *Illusionsschrift* oder einen Symbol-Zauber. Nichtmagische Schrift wird automatisch entfernt, wenn du sie berührst und niemand anderes das Schriftstück in der Hand hält. Im anderen Fall liegt die Chance, nichtmagische Schriften zu löschen, bei 90 %.

Magische Schriften müssen ebenfalls berührt werden, um sie zu löschen, gleichzeitig musst du aber auch noch einen erfolgreichen Wurf auf deine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) gegen einen SG von 15 ablegen. Eine natürliche 1 bedeutet bei diesem Wurf immer einen Fehlschlag. Gelingt es dir nicht, *Explosive Runen*, eine *Glyphe der Abwehr* oder eine *Tintenschlange* zu löschen, aktivierst du sie stattdessen aus Versehen.

BÄRENSTÄRKE

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 2, DRU 2, PAL 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein paar Haare oder ein wenig Dung von einem Bären)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)
Das Ziel wird stärker. Der Zauber verleiht einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke, was auch die üblichen Vorteile für Nahkampfangriffe, Schadenswürfe im Nahkampf und andere Verwendungen des Stärkemodifikators mit sich bringt.

MASSEN-BÄRENSTÄRKE

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 6, DRU 6, HXM/MAG 6
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine Kreatur pro Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Funktioniert wie *Bärenstärke*, kann aber mehrere Kreaturen betreffen.

BAUCHREDEN

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, F (Pergament, das zu einem Trichter zusammengerollt wurde)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Verständliche Geräusche, üblicherweise Sprache
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, anzweifeln (falls mit der Illusion interagiert wird); **Zauberresistenz:** Nein
Du kannst deine Stimme (oder irgendein Geräusch, das du mit deiner Stimme erzeugen kannst) von einem anderen Ort erklingen lassen. Du kannst in allen Sprachen sprechen, die du beherrschst. Jeder, der die Stimme oder die Geräusche hört, erkennt sie bei einem erfolgreichen Rettungswurf als Illusion (hört sie aber noch).

BAUM

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 2, WAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Mit Hilfe dieses Zaubers kannst du die Gestalt eines großen lebenden Baums oder Buschs oder eines großen toten Baumstumpfs mit ein paar Wurzeln annehmen. Um was für einen Baum es sich handelt und wie er aussieht, unterliegt vollkommen deiner Kontrolle. Selbst eingehende Untersuchungen enthüllen nicht, dass es sich bei dem Baum tatsächlich um eine magisch getarnte Kreatur handelt. Du bist in jeglicher Hinsicht ein einfacher Baum oder ein Busch. *Magie entdecken* enthüllt nur, dass der Baum mit einer schwachen Verwandlung belegt ist. Solange du ein Baum bist, kannst du deine Umgebung beobachten, als hättest du deine normale Gestalt. Auch deine Trefferpunkte und deine Rettungswurfboni ändern sich nicht. Du erhältst einen natürlichen Rüstungsbonus von +10 auf deine RK, hast aber einen effektiven Geschicklichkeitswert und eine effektive Bewegungsrate von 0 und bist gegen Kritische Treffer immun. Alle Kleidung, die du anhast, und Ausrüstung, die du trägst, wird mit verwandelt.

Du kannst den Zauber mit einer Freien Aktion fallen lassen (statt mit einer Standard-Aktion).

BEFEHL

Schule: Verzauberung (Zwang) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Du erteilst einer Kreatur einen einzelnen Befehl, den diese zum

frühstmöglichen Zeitpunkt und so gut sie kann ausführt. Du kannst aus den folgenden Befehlen wählen:

Komm her: Das Ziel bewegt sich in seinem Zug so schnell wie möglich und auf dem direktesten Wege 1 Runde lang zu dir. Sie darf in ihrem Zug sonst nichts machen und provoziert bei der Bewegung Gelegenheitsangriffe.

Fallen lassen: Das Ziel lässt in seinem Zug alles fallen, was es gerade in den Händen hält. Es kann keinen Gegenstand wieder aufheben, bis es das nächste Mal am Zug ist.

Auf den Boden: Das Ziel lässt sich in seinem Zug fallen und bleibt 1 Runde lang liegen. Es kann normal handeln, während es auf dem Boden liegt, muss aber die entsprechenden Nachteile in Kauf nehmen.

Flieh: Das Ziel bewegt sich in seinem Zug 1 Runde lang so schnell wie möglich weg von dir. Es darf in dieser Runde nichts tun, außer sich zu bewegen. Die Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe.

Halt: Das Ziel bleibt 1 Runde lang stehen. Es darf keine Aktionen ausführen, gilt aber nicht als hilflos.

Falls das Ziel deinen *Befehl* innerhalb seines nächsten Zuges nicht ausführen kann, schlägt der Zauber automatisch fehl.

MÄCHTIGER BEFEHL

Schule: Verzauberung (Zwang) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 5
Ziele: Eine Kreatur/Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Der Zauber funktioniert wie *Befehl*, es kann jedoch eine Kreatur pro Stufe betroffen werden und die Aktivitäten können länger als 1 Runde dauern. Jede betroffene Kreatur darf nach der ersten Aktion zu Beginn ihres Zuges einen neuen Willenswurf ablegen, um sich von dem Zauber zu befreien. Jede Kreatur muss denselben Befehl erhalten.

BEFREIUNG

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/ 2 Stufen) oder siehe Text
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja

Das Ziel wird von Zaubern und Effekten befreit, die seine Bewegung en behindern, wie etwa von Betäubung, *Einkerkerung*, Haltegriffen, *Irrgarten*, Lähmung, *Magische Bande*, Ringkämpfen, *Schlaf*, *Spinnennetz*, *Temporäre Stasis*, *Verlangsamen*, Versteinerung und *Verstricken*. Um eine Kreatur aus einer *Einkerkerung* oder einem *Irrgarten* zu befreien, musst du ihren Namen und Hintergrund kennen und du musst den Zauber an der Stelle wirken, an der die Kreatur eingekerkert oder in den *Irrgarten* verbannt wurde.

BEGRENZTER WUNSCH

Schule: Allgemein; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Diamant im Wert von 1.500 GM)
Reichweite: siehe Text
Ziel, Effekt, Wirkungsbereich: siehe Text
Wirkungsdauer: siehe Text
Rettungswurf: Nein (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Mit einem *Begrenzten Wunsch* kannst du fast jede Art von Effekt hervorrufen. Der Zauber könnte beispielsweise all die folgenden Dinge tun:

- Einen Zauber für Magier oder Hexenmeister des 6. oder eines niedrigeren Grades duplizieren, solange der Zauber nicht zu einer dir verbotenen Schule gehört.
- Einen Zauber duplizieren, der nicht für Magier oder Hexenmeister ist und vom 5. oder einem niedrigeren Grad ist, solange er nicht zu einer dir verbotenen Schule gehört.
- Einen Zauber für Magier oder Hexenmeister des 5. oder eines niedrigeren Grades duplizieren, selbst wenn er zu einer dir verbotenen Schule gehört.
- Einen Zauber duplizieren, der nicht für Magier oder Hexenmeister ist und vom 4. oder einem niedrigeren Grad ist, selbst wenn er zu einer dir verbotenen Schule gehört.
- Die negativen Auswirkungen vieler Zauber aufheben, wie etwa die eines *Geas/Auftrags* oder die von *Wahnsinn*.
- Irgendeinen anderen Effekt hervorrufen, der ungefähr so mächtig ist, wie die oben angegebenen Effekte. Zum Beispiel könntest du eine Kreatur bei ihrem nächsten Angriff automatisch treffen lassen oder ihr einen Malus von –7 auf den nächsten Rettungswurf geben.

Jeder duplizierte Zauber erlaubt den üblichen Rettungswurf und den Einsatz der Zauberresistenz, der SG entspricht aber dem SG gegen einen Zauber des 7. Grades. Duplizierst du einen Zauber mit einer Materialkomponente, die mehr als 1.000 GM wert ist, musst du diese auch bereitstellen (zusätzlich zu dem Diamanten im Wert von 1.500 GM, den du für den *Begrenzten Wunsch* brauchst).

BEHINDERNDE HAND

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein weicher Handschuh)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: 3 m große Hand
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Mit Hilfe dieses Zaubers erschaffst du eine große Hand, die zwischen dir und einem Gegner erscheint. Die Hand schwebt und hat keinen Körper. Sie bewegt sich immer zwischen dich und den Gegner, egal wohin du dich bewegst und wie der Gegner versucht, sie zu umgehen. Sie gewährt dir Deckung (+4 auf die RK) gegen diesen Gegner. Nichts kann die Hand täuschen – sie klebt quasi an dem betroffenen Gegner und auch Dunkelheit, Unsichtbarkeit, Gestaltwechsel oder andere Verkleidungen oder Versteckenversuche funktionieren nicht. Die Hand verfolgt den Gegner jedoch nicht.

Eine *Behindernde Hand* ist 3 m lang und ungefähr so breit, wenn sie die Finger ausstreckt. Sie hat so viele Trefferpunkte wie du, wenn du noch keinen Schaden genommen hast. Ihre RK liegt bei 20 (–1 Größe, +11 natürliche Rüstung). Sie nimmt Schaden wie anderen Kreaturen, die meisten magischen Effekte aber, die Schaden verursachen, betreffen sie nicht.

Die Hand provoziert niemals Gelegenheitsangriffe. Sie kann nicht durch eine *Energiewand* hindurch und auch kein *Antimagisches Feld* betreten, erleidet aber alle Effekte einer *Regenbogenwand* oder einer *Regenbogensphäre*. Die Hand macht Rettungswürfe wie derjenige, der sie erschaffen hat.

Auflösung oder *Magie bannen* zerstören die Hand.

Kreaturen, die 2.000 Pfund oder weniger wiegen, und versuchen, die Hand bei Seite zu drücken, können sich nur mit ihrer halben Bewegungsrate fortbewegen. Kreaturen, die mehr als 2.000 Pfund wiegen, können von der Hand nicht verlangsamt werden, werden aber noch in ihrem Angriff beeinflusst.

Den Zauber auf ein neues Ziel zu lenken, entspricht einer Bewegungsaktion.

BEISTAND

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)
Beistand verleiht dem Ziel einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furchteffekte, so wie eine Anzahl temporärer Trefferpunkte, die 1W8 + deiner Zauberstufe entspricht (bis zu einem Maximum von 1W8+10 temporären Trefferpunkten auf der 10. Zauberstufe).

BELIEBIGES VERWANDELN

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Quecksilber, Gummiarabikum und Rauch)
Reichweite: Nah (7,50 m +1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur oder ein nichtmagischer Gegenstand von bis zu 3 m³
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand), siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)
Dieser Zauber funktioniert wie *Mächtige Verwandlung*, verwandelt jedoch eine Kreatur oder einen Gegenstand in etwas anderes. DU bist dabei nicht darauf beschränkt, eine lebende Kreatur in eine andere lebende Kreatur zu verwandeln, sondern kannst damit allen möglichen Kreaturen und Objekten eine neue Form geben. Die Wirkungsdauer des Zaubers hängt davon ab, wie radikal die Veränderung ist, vergleicht man den Ursprungszustand mit der neuen Gestalt. Benutze dafür die folgenden Richtlinien.

Verändertes Ziel...	Steigerung des Faktors der Wirkungsdauer*
gehört demselben Reich an (Tier, Pflanze, Mineral)	+5
gehört derselben Klasse an (Säugetier, Pilz, Metall usw.)	+2
hat dieselbe Größe	+2
ist verwandt (Zweig zu Baum, Wolfspelz zu Wolf usw.)	+2
hat dieselbe oder eine niedrigere Intelligenz	+2

*Wende alle Faktoren an, die zutreffen. Schaue dann auf der nächsten Tabelle nach.

Faktor der Wirkungsdauer	Wirkungsdauer	Beispiel
0	20 Minuten	Kieselstein zu Mensch
2	1 Stunde	Marionette zu Mensch
4	3 Stunden	Mensch zu Marionette
5	12 Stunden	Echse zu Mantikor
6	2 Tage	Schaf zu Wollmantel
7	1 Woche	Spitzmaus zu Mantikor
9+	permanent	Mantikor zu Spitzmaus

Wenn das Ziel des Zaubers keine physischen Attributswerte hat (Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution), verleiht der Zauber einen Standardwert von 10 in jedem Attribut, das nicht vorhanden war. Wenn das Ziel des Zaubers keine geistigen Attributswerte hat (Intelligenz, Weisheit, Charisma), verleiht der Zauber einen Standardwert von 5.

Nimmt die Kreatur in ihrer neuen Gestalt Schaden, kann dies zu Verletzungen oder dem Tod führen. Im Allgemeinen kommt es zu Schaden, wenn die neue Gestalt durch physische Gewalteinwirkung verändert wird.

Ein nicht-magischer Gegenstand kann mit Hilfe dieses Zauber nicht zu einem magischen Gegenstand gemacht werden. Magische Gegenstände werden von dem Zauber nicht betroffen.

Der Zauber kann keine Materialien von hohem Wert erschaffen, wie etwa Kupfer, Silber, Edelsteine, Seide, Gold, Platin, Mithral oder Adamant. Außerdem kann es nicht die besonderen Eigenschaften von Kaltem Eisen nachahmen, wenn es darum geht, die Schadensreduzierung bestimmter Kreaturen zu überwinden.

Der Zauber kann eingesetzt werden, um die Effekte bestimmter anderer Zauber zu reproduzieren. Dies gilt für: *Böswillige Verwandlung, Mächtige Verwandlung, Fleisch zu Stein, Stein zu Fleisch, Schlamm zu Fels verwandeln, Metall in Holz verwandeln* oder *Fels zu Schlamm verwandeln.*

BENOMMENHEIT

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein wenig Wolle oder ein ähnliches Material)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/Stufe)
Ziel: Eine humanoide Kreatur mit 4 oder weniger TW
Wirkungsdauer: 1 Runde
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber umwölkt den Geist einer humanoiden Kreatur mit 4 oder weniger TW, so dass sie keine Aktionen ausführen kann. Humanoide mit 5 oder mehr TW werden nicht betroffen. Ein benommenes Ziel ist nicht betäubt, Angreifer erhalten also keine besonderen Vorteile. Eine Kreatur, die mit Hilfe dieses Zaubers benommen gemacht wurde, ist gegen den Effekt des Zaubers 1 Minute lang immun.

BESTIENGESTALT I

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Teil der Kreatur, in die du dich verwandeln möchtest)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du dich in eine kleine oder mittelgroße Kreatur der Art Tier verwandeln. Hat die Gestalt, die du annimmst, eine der folgenden Fähigkeiten, erhältst du die angegebene Fähigkeit: Klettern 9 m, Fliegen 9 m (durchschnittlich), Schwimmen 9 m, Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht und Geruchssinn.

Kleines Tier: Nimmst du die Form eines kleinen Tieres an, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Mittelgroßes Tier: Nimmst du die Form eines mittelgroßen Tieres an, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

BESTIENGESTALT II

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 4
Der Zauber funktioniert wie *Bestiengestalt I*, außer dass du auch die Form eines sehr kleinen oder großen Tieres annehmen kannst. Hat die Gestalt, die du annimmst, eine der folgenden Fähigkeiten, erhältst du die angegebene Fähigkeit: Klettern 18 m, Fliegen 18 m (gut), Schwimmen 18 m, Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht,

Geruchssinn, Verbessertes Ergreifen, Anspringen und zu Fall bringen.

Sehr kleines Tier: Nimmst du die Form eines sehr kleinen Tieres an, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf deine Geschicklichkeit, einen Malus von –2 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Großes Tier: Nimmst du die Form eines großen Tieres an, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf Stärke, einen Malus von –2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4.

BESTIENGESTALT III

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 5

Der Zauber funktioniert wie *Bestiengestalt II*, außer dass du auch die Form eines winzigen oder riesigen Tieres annehmen kannst. Du kannst außerdem die Gestalt einer kleinen oder mittelgroßen magischen Bestie annehmen. Hat die Form, die du annimmst, eine der folgenden Fähigkeiten, erhältst du die angegebene Fähigkeit: Graben 9 m, Klettern 27m, Fliegen 27m (gut), Schwimmen 27 m, Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht, Geruchssinn, Würgen, Wildheit, Verbessertes Ergreifen, Wasserstoß, Gift, Anspringen, Krallen, Trampeln, Zu Fall bringen und Spinnennetz.

Winziges Tier: Nimmst du die Form eines winzigen Tieres an, erhältst du einen Größenbonus von +6 auf deine Geschicklichkeit, einen Malus von –4 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Riesiges Tier: Nimmst du die Form eines riesigen Tieres an, erhältst du einen Größenbonus von +6 auf Stärke, einen Malus von –4 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +6.

Kleine Magische Bestie: Nimmst du die Form einer kleinen magischen Bestie an, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

Mittelgroße Magische Bestie: Nimmst du die Form einer mittelgroßen magischen Bestie an, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4.

BESTIENGESTALT IV

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 6

Der Zauber funktioniert wie *Bestiengestalt III*, außer dass du auch die Form einer sehr kleinen oder großen magischen Bestie annehmen kannst. Hat die Gestalt, die du annimmst, eine der folgenden Fähigkeiten, erhältst du die angegebene Fähigkeit: Graben 18 m, Klettern 27 m, Fliegen 36 m (gut), Schwimmen 36 m, Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 27 m, Dämmersicht, Geruchssinn, Erschütterungssinn 18 m, Odemwaffe, Würgen, Wildheit, Verbessertes Ergreifen, Wasserstoß, Gift, Anspringen, Krallen, Zerreißen, Brüllen, Stacheln, Trampeln, Zu Fall bringen und *Spinnennetz*. Verfügt die Kreatur über irgendwelche Immunitäten oder Resistenzen gegen Elemente, erhältst du eine Resistenz von 20 gegen das jeweilige Element. Ist die Kreatur jedoch gegen ein bestimmtes Element empfindlich, erhältst du diese Empfindlichkeit.

Sehr kleine Magische Bestie: Nimmst du die Form einer sehr kleinen magischen Bestie an, erhältst du einen Malus von –2 auf deine Stärke, einen Größenbonus von +8 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +3.

Große Magische Bestie: Nimmst du die Form einer großen magischen Bestie an, erhältst du einen Größenbonus von +6 auf deine Stärke, einen Malus von –2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +6

BEWEGUNGSFREIHEIT

Schule: Bannzauber; **Grad:** BAR 4, KLE 4, DRU 4, WAL 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Lederstreifen, der am Ziel festgebunden wird), GF
Reichweite: Persönlich oder Berührung
Ziel: Du oder eine berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Dieser Zauber ermöglicht es dir oder einer von dir berührten Kreatur, sich für die Wirkungsdauer des Zaubers ganz normal zu bewegen oder anzugreifen. Selbst wenn sie unter dem Einfluss von Magie steht die Bewegung normalerweise behindert, wie etwa Lähmungen, Fester Nebel, Spinnennetz und Verlangsamen kann sie sich normal bewegen. Alle Würfe für Kampfmanöver, um das Ziel des Zaubers in einen Ringkampf zu verwickeln, misslingen automatisch. Würfe auf Entfesselungskunst, um sich einem Ringkampf oder einem Haltegriff zu entwinden, gelingen dagegen automatisch.

Der Zauber ermöglicht es dem Ziel außerdem auch, sich normal zu bewegen und mit Hiebwaffen wie Äxten und Schwertern oder Wuchtwaffen wie Streitflegeln, Hämmern und Keulen anzugreifen, wenn es sich unter Wasser aufhält – allerdings nur wenn die Waffe mit der Hand geführt und nicht geworfen wird. *Bewegungsfreiheit* verleiht dem Ziel dennoch natürlich nicht die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

BINDENDER RUF

Schule: Beschwörung (Herbeirufung) [siehe Text für den *Schwächeren Bindenden Ruf*]; **Grad:** HXM/MAG 6
Komponenten: V, G
Ziele: Bis zu drei Elementare oder Externare, die insgesamt nicht mehr als 12 TW haben und nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein dürfen, wenn sie erscheinen

Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächerer Bindender Ruf*, du kannst aber eine einzelne Kreatur mit 12 TW oder weniger herbeirufen oder bis zu drei Kreaturen derselben Art, deren TW insgesamt nicht über 12 TW liegen. Jede Kreatur darf einen Rettungswurf machen, kann versuchen zu fliehen und muss einzeln von dir überredet werden, damit sie dir hilft.

MÄCHTIGER BINDENDER RUF

Schule: Beschwörung (Herbeirufung) [siehe Text für den *Schwächeren Bindenden Ruf*]; **Grad:** HXM/MAG 8
Komponenten: V, G
Ziele: Bis zu drei Elementare oder Externare, die insgesamt nicht mehr als 18 TW haben und nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein dürfen, wenn sie erscheinen

Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächerer Bindender Ruf*, du kannst aber eine einzelne Kreatur mit 18 TW oder weniger herbeirufen oder bis zu drei Kreaturen derselben Art, deren TW insgesamt nicht über 18 TW liegen. Jede Kreatur darf einen Rettungswurf machen, kann versuchen zu fliehen und muss einzeln von dir überredet werden, damit sie dir hilft.

SCHWÄCHERER BINDENDER RUF

Schule: Beschwörung (Herbeirufung) [siehe Text]; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m / 2 Stufen), siehe Text
Ziele: Ein Elementar oder Externar mit 6 TW oder weniger
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Nein und Ja, siehe Text

Das Wirken dieses Zaubers ist ein nicht ganz ungefährliches Unterfangen: Du versuchst, eine Kreatur von einer anderen

Ebene in eine eigens präparierte Falle zu locken, die innerhalb der Reichweite des Zaubers liegen muss. Die herbeigerufene Kreatur bleibt solange in der Falle, bis sie sich bereit erklärt, einen Dienst für dich zu übernehmen, um sich die Freiheit zu erkaufen.

Um die Falle zu erschaffen, musst du einen *Magischen Schutzkreis* wirken, der nach innen gerichtet ist. Du musst die Kreatur kennen und benennen, die gebunden werden soll. Willst du ein bestimmtes Individuum rufen, musst du während des Wirkens dessen richtigen Namen aussprechen.

Das Ziel darf einen Willenswurf machen. Ist dieser Rettungswurf erfolgreich, widersteht die Kreatur dem Zauber. Misslingt er, wird die Kreatur sofort in die Falle gezogen (eine Zauberresistenz wirkt nicht gegen den Ruf). Ist die Kreatur aber erst einmal in die Falle gegangen, kann sie dieser entkommen, indem sie ihre Zauberresistenz gegen deine Zauberstufe anwendet, eine Dimensionsreise unternimmt oder einen erfolgreichen Charismawurf macht (SG 15 + ½ deiner Zauberstufe + deinem Charismamodifikator). Die Kreatur kann jede Methode einmal pro Tag ausprobieren. Befreit sie sich, kann sie fliehen oder dich angreifen. Hast du einen *Dimensionsanker* auf die Kreatur gewirkt, kann sie nicht mit Hilfe einer Dimensionsreise entkommen. Außerdem kannst du ein spezielles Herbeirufungssiegel anwenden (siehe *Schutzkreis gegen Böses*), um die Falle noch sicherer zu gestalten.

Kann die Kreatur sich nicht aus der Falle befreien, kannst du sie solange darin festhalten, wie du meinst, dies wagen zu können. Du kannst versuchen, die Kreatur dazu zu zwingen, einen Dienst für dich zu übernehmen, indem du die Aufgabe beschreibst und möglicherweise noch eine Belohnung anbietest. Du machst einen konkurrierenden Charismawurf gegen den Charismawurf der Kreatur. Je nachdem, welche Aufgabe du verlangst und welche Belohnung du anbietest, erhältst du einen Bonus von +0 bis +6 auf deinen Wurf. Gewinnt die Kreatur den konkurrierenden Wurf, weigert sie sich, die Aufgabe zu erledigen. Nach 24 Stunden kannst du ihr ein neues Angebot unterbreiten oder dein altes noch einmal machen. Das kannst du solange machen, bis die Kreatur sich bereit erklärt, dir zu dienen, sich befreit oder bis du dich entscheidest, sie mit einem anderen Zauber loszuwerden. Unmöglichen Forderungen oder unsinnigen Befehlen wird niemals zugestimmt. Würfelst du bei dem Charismawurf eine natürliche 1, kann die Kreatur sich befreien und fliehen oder dich angreifen.

Ist die geforderte Aufgabe erledigt, muss die Kreatur dich nur darüber informieren, um danach sofort an ihren Ursprungsort zurück gesandt zu werden. Aber vielleicht sinnt sie auf Rache. Wenn du ihr eine Aufgabe mit einem offenen Ende übertragen hast, welche die Kreatur nicht aus eigener Kraft erledigen kann, wirkt der Zauber maximal 1 Tag pro Zauberstufe und die Kreatur erhält sofort die Gelegenheit, sich zu befreien. Bedenke, dass eine schlaue Kreatur den Sinn mancher Anweisungen verdrehen kann.

Wenn du einen Herbeirufungszauber anwendest, um eine Kreatur der Art Luft, Chaos, Erde, böse, Feuer, gut, Ordnung oder Wasser herbeizurufen, fällt auch der Zauber in die entsprechende Kategorie.

BLASPHEMIE

Schule: Hervorrufung [Böses, Schall]; **Grad:** KLE 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: 12 m
Wirkungsbereich: Nicht böse Kreaturen in einer Ausbreitung mit einem Radius von 12 m mit dir im Zentrum
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja

Jede nicht böse Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs von *Blasphemie* erleidet die folgenden Effekte:

TW	Effekt
Gleich deiner Zauberstufe	benommen
Bis zu Zauberstufe –1	geschwächt, benommen
Bis zu Zauberstufe –5	gelähmt, geschwächt, benommen
Bis zu Zauberstufe –10	getötet, gelähmt, geschwächt, benommen

Die Effekte sind kumulativ und treten gleichzeitig auf. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert die Effekte oder hebt sie ganz auf. Kreaturen, die von mehreren Effekten betroffen werden, müssen nur einen Rettungswurf machen und das Ergebnis auf alle Effekte anwenden.

Benommen: Die Kreatur kann 1 Runde lang keine Aktionen ausführen, sich aber normal verteidigen. Ein erfolgreicher Rettungswurf hebt die Wirkung auf.

Geschwächt: Der Stärkewert des Betroffenen sinkt 2W4 Runden lang um 2W6 Punkte. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert diese Werte.

Gelähmt: Die Kreatur ist 1W10 Minuten lang gelähmt und hilflos. Ein erfolgreicher Rettungswurf senkt diese Zeitdauer auf 1 Runde.

Getötet: Lebende Kreaturen sterben. Untote werden zerstört. Ein erfolgreicher Rettungswurf negiert den Effekt und bedeutet, dass der Betroffene nur noch 3W6 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +25) erleidet.

Bist du außerdem auf deiner Heimatebene, wenn du den Zauber wirkst, werden extraplanare Kreaturen im Wirkungsbereich sofort auf ihre Heimatebene zurück verbannt. Kreaturen, die auf diese Weise verbannt wurden, können mindestens 24 Stunden lang nicht mehr zurückkehren. Dieser Effekt tritt ein, egal ob die Ziele die *Blasphemie* hören können oder nicht. Um dem Verbannungseffekt zu widerstehen, dürfen die Betroffenen einen Willenswurf machen (Malus von –4).

Kreaturen, deren Trefferwürfel deine Zauberstufe übersteigen, können nicht von *Blasphemie* betroffen werden.

BLIND- ODER TAUBHEIT KURIEREN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 3, PAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Mit Hilfe dieses Zaubers kannst du Blindheit oder Taubheit heilen (deine Wahl), egal ob der Zustand auf normalem oder magischem Wege eingetreten ist. Der Zauber regeneriert keine verlorenen Augen, heilt sie aber, falls sie beschädigt wurden.

Blind- oder Taubheit kurieren bannt und ist der Gegenzauber zu *Blind- oder Taubheit verursachen.*

BLIND- ODER TAUBHEIT VERURSACHEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** BAR 2, KLE 3, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Permanent (A)
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du rufst die Mächte des Untodes an, um ein Opfer blind oder taub (deine Wahl) zu machen.

BLITZ

Schule: Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Fell und ein Glasstab)
Reichweite: 36 m
Wirkungsbereich: 36 m lange Linie
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Reflex, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja
Du gibst einen starken Stromstoß ab, der bei jeder Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs 1W6 Punkte elektrischen Schaden pro Zauberstufe (maximal 10W6) verursacht. Der Stromstoß geht von deinen Fingerspitzen aus.

Blitz entzündet brennbare Materialien und beschädigt Gegenstände, die auf seinem Weg liegen. Er kann Metalle mit einem niedrigen Schmelzpunkt, wie Blei, Gold, Kupfer, Silber oder Bronze zum Schmelzen bringen. Zerstört der *Blitz* ein Hindernis auf seinem Weg oder durchbohrt es, kann er seinen Weg hinter dem Hindernis fortsetzen, falls die Wirkungsreichweite des Zaubers dies zulässt. Andernfalls hält das Hindernis den Zauber auf.

BLITZE HERBEIRUFEN

Schule: Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad:** DRU 3
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Einer oder mehrere senkrecht hinab schießende Blitze mit einer Länge von 18 m
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Reflex, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja
Du kannst augenblicklich nachdem der Zauber gewirkt wurde und danach jeweils einmal pro Runde, einen 1,50 m breiten und 18 m langen Blitzschlag herbeirufen, der 3W6 Punkte elektrischen Schaden verursacht. Der Blitz schlägt innerhalb der Reichweite (wird von dem Punkt aus gemessen, an dem du dich gerade befindest) senkrecht in den von dir bestimmten Zielpunkt ein. Jede Kreatur, die sich auf dem Zielpunkt oder im Weg des Blitzes befindet, wird von der Wirkung betroffen.

Du musst nicht sofort einen *Blitz herbeirufen*, sondern kannst noch andere Aktionen ausführen, also zum Beispiel noch einmal zaubern. In jeder Runde nach der ersten kannst du eine Standard-Aktion verwenden (indem du dich auf den Zauber konzentrierst), um einen Blitz herbeizurufen. Du kannst insgesamt so viele Blitze herbeirufen, wie es deiner Zauberstufe entspricht (maximal 10).

Bist du im Freien in einem stürmischen Gebiet – Regenschauer, Wolken und Wind, heißes und bewölktes Klima oder ein Tornado (auch ein Wirbelwind, der von einem Dschinn oder einem großen oder größeren Luftelementar hervorgerufen wurden) – verursacht jeder Blitzschlag 3W10 Punkte elektrischen Schaden statt nur 3W6.

Der Zauber funktioniert auch in Gebäuden oder unter der Erde, aber nicht unter Wasser.

BÖSER BLICK

Schule: Nekromantie; **Grad:** BAR 6, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Du kannst jede Runde auf eine andere lebende Kreatur zielen und sie mit Wellen der Macht treffen. Je nachdem, wie viele TW dein Ziel hat, löst der Angriff verschiedene Effekte aus.

TW	Effekt
10 oder mehr	kränkelnd
5-9	in Panik, kränkelnd
4 oder weniger	komatös, in Panik, kränkelnd

Die Effekte sind kumulativ und wirken gleichzeitig.

Kränkelnd: Der Körper des Ziels wird von plötzlichen Schmerzen durchzuckt und fiebrig. Eine Kreatur, die so von dem Zauber betroffen wurde, bleibt 10 Minuten pro Zauberstufe im Zustand kränkelnd.

In Panik: Das Ziel gerät 1W4 Runden lang in Panik. Selbst wenn die Panik wieder verflogen ist, bleibt die Kreatur noch 10 Minuten pro Zauberstufe erschüttert und gerät sofort wieder in Panik, wenn sie während der Wirkungsdauer des Zaubers in deine Sichtreichweite kommt. Es handelt sich hierbei um einen Furchteffekt.

Komatös: Das Ziel verfällt für 10 Minuten pro Zauberstufe in ein katatonisches Koma. In dieser Zeit kann es nicht wieder aufgeweckt werden, außer indem der Zauber gebannt wird. Es handelt sich hierbei nicht um einen Schlafeffekt, Elfen sind also nicht dagegen immun.

Du musst jede Runde eine Schnelle Aktion aufwenden, um ein neues Ziel anzuvisieren.

BÖSES BANNEN

Schule: Bannzauber [Gutes]; **Grad:** KLE 5, PAL 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziele: Du und eine berührte böse Kreatur von einer anderen Ebene, oder du und eine Verzauberung oder ein böser Zauber auf einer berührten Kreatur oder einem Gegenstand
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe oder bis sich der Zauber entladen hat, was immer zuerst eintritt
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Siehe Text
Du wirst vonschimmernder, weißer, heiliger Energie umgeben. Diese Energie hat drei verschiedene Wirkungen.

Erstens erhältst du einen Ablenkungsbonus von +4 auf deine RK gegen Angriffe böser Kreaturen.

Zweitens kannst du eine böse Kreatur von einer anderen Ebene mit Hilfe eines erfolgreichen Berührungsangriffs im Nahkampf auf ihre Heimatebene zurückschicken. Die Kreatur kann diesen Effekt abwehren, wenn ihr ein Willenswurf gelingt (Zauberresistenz wird angewandt). Diese Verwendung des Zaubers entlädt und beendet ihn damit.

Drittens kannst du mit einer Berührung automatisch eine Verzauberung, die von einer bösen Kreatur gewirkt wurde, oder einen bösen Zauber bannen. Zauber, die nicht mit Hilfe von *Magie bannen* gebannt werden können, können auch nicht mit *Böses bannen* gebannt werden. Rettungswürfe und Zauberresistenzen gelten bei diesem Effekt nicht. Diese Verwendung entlädt und beendet damit den Zauber.

BÖSES ENTDECKEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 18 m
Wirkungsbereich: Kegelförmige Ausstrahlung
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du kannst die Anwesenheit des Bösen spüren. Die Menge an Informationen, die du erhältst, hängt davon ab, wie lange du einen bestimmten Bereich oder ein bestimmtes Ziel beobachtest.

1. *Runde:* An- oder Abwesenheit von Bösem.

2. *Runde:* Anzahl der bösen Auren (Kreaturen, Gegenstände oder Zauber) innerhalb des Bereichs und die Stärke der mächtigsten bösen Aura.

Bist du gut und die mächtigste böse Aura ist überwältigend (siehe unten) und die TW oder die Stufe der Quelle der Aura ist mindestens doppelt so hoch wie deine Charakterstufe, dann wirst du 1 Runde lang betäubt und der Zauber endet augenblicklich.

3. *Runde:* Die Stärke und der Standort jeder Aura. Ist die Aura außerhalb deiner Sichtreichweite, kannst du die Richtung erkennen, in der sie liegt, nicht aber den genauen Standort.

Stärke einer Aura: Die Stärke einer bösen Aura hängt von der Art der bösen Kreatur oder dem Gegenstand ab, von den Trefferwürfeln, der Zauberstufe oder (im Falle eines Klerikers) der Klassenstufe – siehe die anhängende Tabelle. Fällt eine Aura in mehrere Stärkekategorien, gibt der Zauber die stärkere an.

Nachschwingende Auren: Eine böse Aura schwingt noch nach, wenn ihre Quelle verschwunden ist (im Falle eines Zaubers) oder zerstört wurde (im Falle einer Kreatur oder eines magischen Gegenstands). Wird *Böses entdecken* gewirkt und an solch einen Ort gelenkt, zeigt der Zauber eine kaum wahrnehmbare Stärke der Aura an (schwächer als schwach). Wie lange die Aura auf dieser kaum wahrnehmbaren Stufe nachschwingt, hängt von ihrer ursprünglichen Stärke an:

Originalstärke	Dauer der nachschwingenden Aura
Schwach	1W6 Runden
Mäßig	1W6 Minuten
Stark	1W6 x10 Minuten
Überwältigend	1W6 Tage

Tiere, Fallen, Gifte und anderer potentielle Gefahren gelten nicht als böse, weshalb sie auch nicht von dem Zauber entdeckt werden. Kreaturen mit bösen Absichten zählen für den Zweck dieses Zaubers jedoch als böse.

Du kannst den Zauber jede Runde in einen neuen Bereich lenken. Er kann Barrieren durchdringen, wird aber von 30 cm dicken Steinen, 2,5 cm dickem Metall, einer dünnen Bleischicht oder 90 cm dickem Holz blockiert.

BÖSWILLIGE VERWANDLUNG

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** DRU 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung, Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Wie *Bestiengestalt III*, allerdings verwandelst du das Ziel in ein kleines oder kleineres Tier mit nicht mehr als 1 TW. Würde sich die neue Gestalt als tödlich für das Ziel erweisen (es würde zum Beispiel in eine aquatische Lebensform verwandelt werden, ohne sich im Wasser aufzuhalten), erhält es einen Bonus von +4 auf seinen Rettungswurf.

Ist der Zauber erfolgreich, muss das Ziel auch noch einen Willenswurf ablegen. Schlägt dieser zweite Rettungswurf fehl, verliert das Ziel alle außergewöhnlichen, übernatürlichen und zauberähnlichen Fähigkeiten und die Fähigkeit, Zauber zu wirken (falls es diese hatte) und es erhält die Gesinnung, die besonderen Fähigkeiten und die Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte seiner neuen Gestalt anstelle seiner alten Fähigkeiten und Werte. Das Opfer behält aber immer noch seine Klasse und seine Stufen (oder TW) und alle Vorteile, die sich daraus ergeben (wie etwa seinen GAB, seine Rettungswurfboni und seine Trefferpunkte). Es behält auch seine Klassenmerkmale (außer der Fähigkeit zu zaubern), solange es sich nicht um außergewöhnliche, übernatürliche oder zauberähnliche Fähigkeiten handelt.

Andere gestaltwechselnde Effekte, die auf das Ziel wirken, werden automatisch gebannt, wenn es diesem nicht gelingt, der Wirkung von *Böswilliger Verwandlung* zu widerstehen. Solange *Böswillige Verwandlung* wirkt, kann das Ziel keinen anderen Gestaltwechsel-Zaubern oder -effekt einsetzen, um eine andere Gestalt annehmen.

Körperlose oder gasförmige Kreaturen sind immun gegen *Böswillige Verwandlung*. Eine Kreatur der Unterart Gestaltwandler kann sich mit einer Standard-Aktion in seine natürliche Gestalt zurückverwandeln.

BOTSCHAFT

Schule: Verwandlung [Sprachabhängig]; **Grad:** BAR 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Stückchen Kupferdraht)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele: Eine Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst geflüsterte Botschaften versenden und geflüsterte Antworten erhalten. Zuerst zeigst du mit deinem Finger auf jede Kreatur, welche die Nachricht erhalten soll. Flüsterst du dann eine Botschaft, können alle Umstehenden in der Nähe dich auch hören, wenn ihnen ein Wurf auf Wahrnehmung (SG 25) gelingt. Magische *Stille*, 30 cm dicker Stein, 2,50 cm an normalem Metall (oder eine dünne Bleischicht) oder 90 cm Holz oder Erde blockieren den Zauber. Die Nachricht muss sich nicht in einer geraden Linie bewegen. Sie kann Hindernisse umgehen, falls es zwischen dir und dem Ziel eine Öffnung gibt und der gesamte Weg, den die Nachricht dann nehmen muss, sich innerhalb der Reichweite des

Böses / Chaotisches / Gutes / Rechtschaffenes Entdecken

	Stärke der Aura				
Kreatur/Gegenstand	**Keine**	**Schwach**	**Durchschnittlich**	**Stark**	**Überwältigend**
Kreatur mit Gesinnung[1] (TW)	4 oder niedriger	5–10	11–25	26–50	51 oder höher
Untoter mit Gesinnung (TW)	—	2 oder niedriger	3–8	9–20	21 oder höher
Externar mit Gesinnung (TW)	—	1 oder niedriger	2–4	5–10	11 oder höher
Kleriker oder Paladin einer Gottheit mit Gesinnung[2] (Klassenstufen)	—	1	2–4	5–10	11 oder höher
Magischer Gegenstand oder Zauber mit Gesinnung (Zauberstufe)	5. oder niedriger	6.–10.	11.–15.	16.–20.	21. oder höher

1 Außer Untote oder Externare. Diese haben ihre eigenen Einträge in der Tabelle.

2 Manche Charakter sind keine Kleriker, strahlen aber dennoch eine Aura der entsprechenden Stärke aus. Wenn dies der Fall ist, wird das bei der jeweiligen Klassenbeschreibung angegeben.

Zaubers befindet. Die Empfänger der Nachricht können eine für dich hörbare Antwort flüstern. Der Zauber übermittelt Geräusche, nicht Bedeutung, er funktioniert also nicht über Sprachbarrieren hinweg. Um eine Botschaft auszusprechen, musst du deine Lippen bewegen und flüstern.

BRENNENDE HÄNDE

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 4,50 m
Wirkungsbereich: Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Reflex, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja
Ein Kegel lodernder Flammen schießt aus deinen Fingerspitzen. Jede Kreatur im Wirkungsbereich der Flammen erleidet 1W4 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (maximal 5W4). Entzündliche Materialien beginnen zu brennen, wenn die Flammen sie berühren. Ein Charakter kann eine Volle Aktion nutzen, um brennende Gegenstände zu löschen.

BRÜLLEN

Schule: Hervorrufung [Schall]; **Grad:** BAR 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: 9 m
Wirkungsbereich: Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise oder Reflex, keine Wirkung (Gegenstand) (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)
Du lässt einen ohrenbetäubenden Schrei los, der Kreaturen taub macht und ihnen schadet. Jede Kreatur im Wirkungsbereich ist 2W6 Runden lang taub und erleidet 5W6 Punkte Schallschaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf verhindert die Taubheit und reduziert den Schaden um die Hälfte. Zerbrechliche oder kristalline Gegenstände oder kristalline Kreaturen erleiden 1W6 Punkte Schallschaden pro Zauberstufe (maximal 15W6). Eine betroffene Kreatur darf einen Zähigkeitswurf ablegen, um den Schaden um die Hälfte zu reduzieren, und Kreaturen, die einen zerbrechlichen Gegenstand halten, dürfen einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden an dem Gegenstand zu verhindern.
Brüllen kann *Stille* nicht überwinden.

MÄCHTIGES BRÜLLEN

Schule: Hervorrufung [Schall]; **Grad:** BAR 6, HXM/MAG 8
Komponenten: V, G, F (ein Horn aus Metall oder Elfenbein)
Reichweite: 9 m
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise oder Reflex, keine Wirkung (Gegenstand) (siehe Text)
Funktioniert wie *Brüllen*, der Kegel verursacht jedoch 10W6 Punkte Schallschaden (oder 1W6 Punkte Schallschaden pro Zauberstufe (maximal 20W6) bei zerbrechlichen oder kristallinen Gegenständen oder bei kristallinen Kreaturen). Der Zauber betäubt Kreaturen außerdem 1 Runde lang und macht sie für 4W6 Runden lang taub. Eine Kreatur im Wirkungsbereich kann die Betäubung abwehren und den Schaden, sowie die Zeit, für die sie betäubt ist, um die Hälfte reduzieren, wenn sie einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegt. Eine Kreatur, die einen zerbrechlichen Gegenstand hält, kann einen Reflexwurf ablegen, um zu verhindern, dass dieser Gegenstand zerbrochen wird.

BUSSE

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 5, DRU 5
Zeitaufwand: 1 Stunde
Komponenten: V, G, M (brennender Weihrauch), F (Gebetsperlen oder eine andere Gebetshilfe im Wert von mindestens 500 GM), GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber befreit das Ziel von der Last seiner Fehler. Die Kreatur, die Buße tun will, muss wirklich reumütig sein und den Wunsch hegen, ihre Fehler wieder gut zu machen. Wenn der Büßer unwissentlich etwas Böses getan hat oder unter einem Zwang stand, funktioniert der Zauber ohne Kosten für dich. Hat der Büßer aber freiwillig Böses getan, musst du dich an deine Gottheit wenden (du musst seltenen Weihrauch und Opfergaben im Wert von 2.500 GM verwenden). *Buße* kann für unterschiedliche Zwecke gewirkt werden, je nach Version, für die du dich entscheidest.

Magischen Gesinnungswechsel rückgängig machen: Wenn die Gesinnung einer Kreatur auf magische Weise geändert wurde, kann der Zauber dies rückgängig machen, ohne dass zusätzliche Kosten anfallen.

Klasse wieder herstellen: Paladine oder Mitglieder anderer Klassen, die ihr Klassenmerkmal verloren haben, weil sie etwas Böses getan haben, können das Merkmal mit Hilfe dieses Zaubers wieder erlangen.

Die Kräfte eines Druiden oder Klerikers wieder herstellen: Ein Kleriker oder Druide, der keine Zauber mehr wirken kann, weil er den Zorn seiner Gottheit erregt hat, kann seine Fähigkeiten wieder erlangen, wenn ein anderer Druide oder Kleriker, welcher derselben Gottheit folgt, *Buße* auf ihn wirkt. Wenn es sich um eine bewusste Verletzung der göttlichen Gebote handelte, muss der Kleriker, der *Buße* wirkt, seltenen Weihrauch und Opfergaben im Wert von 2.500 GM aufwenden, um seine Gottheit zu besänftigen.

Erlösung oder Versuchung: Du kannst diesen Zauber auch auf eine Kreatur mit einer Gesinnung wirken, welche der deinen entgegen steht, und ihr so die Möglichkeit geben, ihre eigene Gesinnung an die deine anzupassen. Das Ziel muss während des gesamten Zauberprozesses anwesend sein. Wenn du den Zauber fertig gewirkt hast, kann das Ziel sich aussuchen, ob es seine ursprüngliche Gesinnung beibehält oder sich deiner Gesinnung anpasst. Kein Zwang und kein magischer Einfluss können es dazu bringen, seine Gesinnung zu ändern, wenn es seine alte Gesinnung nicht verändern möchte. Diese Version des Zaubers wirkt nicht bei Externaren oder Kreaturen, die nicht in der Lage sind, ihre Gesinnung auf natürlichem Wege zu ändern.

Die Beschreibung des Zaubers bezieht sich zwar auf böse Taten, grundsätzlich aber kann *Buße* auf jede Kreatur angewandt werden, die entgegen ihrer Gesinnung gehandelt hat.

Anmerkung: Normalerweise hängt es ganz vom Spieler ab, ob er die Gesinnung wechseln will oder nicht. Diese Version von *Buße* eröffnet ihm jedoch die Chance, die Gesinnung seines Charakters auf drastische Weise sehr plötzlich und endgültig zu ändern.

CHAOSHAMMER

Schule: Hervorrufung [Chaos]; **Grad:** KLE 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Explosion mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich (1W6 Runden) (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja
Du setzt chaotische Kräfte frei, um deine Feinde zu zerschmettern.

Die Kraft erscheint in Form einer vielfarbigen Explosion scheinbar unkontrolliert zuckender Energie. Nur rechtschaffene und neutrale (nicht chaotische) Kreaturen werden von dem Zauber betroffen.

Der Zauber verursacht bei rechtschaffenen Kreaturen 1W8 Schadenspunkte pro zwei Zauberstufen (maximal 5W8) (oder 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe – maximal 10W6 – bei rechtschaffenen Externaren) und verlangsamt sie für 1W6 Runden (siehe *Verlangsamen*). Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert den Schaden um die Hälfte und hebt die verlangsamende Wirkung auf.

Der Zauber verursacht nur den halben Schaden bei Kreaturen, die weder rechtschaffen noch chaotisch sind. Diese werden auch nicht verlangsamt und können den Schaden bei einem erfolgreichen Willenswurf noch einmal um die Hälfte reduzieren (erleiden also nur ein Viertel des Schadens).

CHAOTISCHES BANNEN

Schule: Bannzauber [Ordnung]; **Grad:** KLE 5, PAL 4
Funktioniert wie *Böses bannen*, allerdings bist du von beständiger, blauer, rechtschaffener Energie umgeben und der Zauber betrifft chaotische Kreaturen und Zauber statt bösen.

CHAOTISCHES ENTDECKEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 1
Dieser Zauber funktioniert wie *Böses entdecken*, entdeckt aber die Auren von chaotischen Kreaturen, von Klerikern chaotischer Gottheiten, von chaotischen Zaubern und chaotischen magischen Gegenständen. Bist du rechtschaffen, können überwältigende chaotische Auren dich betäuben.

DAUERHAFTE FLAMME

Schule: Hervorrufung [Licht]; **Grad:** KLE 3, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Rubinstaub im Wert von 50 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührter Gegenstand
Effekt: Magische Flamme, die keine Wärme verbreitet
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Eine Flamme, so hell wie eine Fackel, entspringt einem von dir berührten Gegenstand. Der Effekt sieht aus wie eine normale Flamme, verströmt aber keine Wärme und verbraucht keinen Sauerstoff. Eine *Dauerhafte Flamme* kann zugedeckt und versteckt, aber nicht erstickt oder gelöscht werden.

Lichtzauber bannen und sind die Gegenzauber zu Dunkelheitszaubern des gleichen oder eines niedrigeren Grades.

DAUERHAFTES TRUGBILD

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** BAR 6, HXM/MAG 6
Effekt: Einbildung, die nicht größer sein kann als 1 Würfel mit 6 m Kantenlänge plus 1 Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: Permanent (A)
Dieser Zauber funktioniert wie *Stilles Trugbild*, hat aber erstens nicht nur sichtbare Elemente, sondern auch hörbare, riechbare und Temperaturelemente, und ist zweitens permanent. Wenn du dich konzentrierst, kannst du das Bild innerhalb der Reichweite des Zaubers bewegen, andernfalls ist es bewegungslos.

DAUERHAFTIGKEIT

Schule: universell; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 2 Runden
Komponenten: V, G, M (siehe die unten stehende Tabelle)
Reichweite: Siehe Text
Ziel: Siehe Text
Wirkungsdauer: Permanent, siehe Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Dieser Zauber macht die Wirkungsdauer anderer Zauber permanent.

Du wirkst zuerst den Zauber, der permanent gemacht werden soll, und dann *Dauerhaftigkeit*.

Je nachdem, welchen Zauber du beeinflussen willst, musst du bestimmte Voraussetzungen erfüllen – eine bestimmte Zauberstufe erreicht haben und eine bestimmte Menge an Diamantenstaub als Materialkomponente bereitstellen.

In Bezug auf deine eigene Person kannst du die folgenden Zauber permanent machen.

Zauber	Minimale Zauberstufe	GM-Kosten
Arkaner Blick	11	7.500 GM
Dunkelsicht	10	5.000 GM
Magie entdecken	9	2.500 GM
Magie lesen	9	2.500 GM
Sprachen verstehen	9	2.500 GM
Unsichtbares Sehen	10	5.000 GM
Zungen	11	7.500 GM

Du kannst diese Zauber nicht auf andere Kreaturen wirken. Diese Version von *Dauerhaftigkeit* kann nur von einem Zauberkundigen gebannt werden, der eine höhere Zauberstufe hat als die, die du beim Wirken der Zauber hattest.

Du kannst *Dauerhaftigkeit* auch einsetzen, um die folgenden Zauber entweder für dich, eine anderen Kreatur oder einen Gegenstand permanent zu machen (wie es der Situation angemessen erscheint).

Zauber	Minimale Zauberstufe	GM-Kosten
Magische Fänge	9	2.500 GM
Mächtige Magische Fänge	11	7.500 GM
Person vergrößern	9	2.500 GM
Person verkleinern	9	2.500 GM
Resistenz	9	2.500 GM
*Telepathisches Band**	13	12.500 GM

* Pro Anwendung von *Dauerhaftigkeit* kann nur ein telepathisches Band zwischen je zwei Kreaturen permanent gemacht werden.

Außerdem kannst du die folgenden Zauber auf Gegenstände oder Bereiche wirken und permanent machen.

Zauber	Minimale Zauberstufe	GM-Kosten
Alarm	9	2.500 GM
Äthertor	15	17.500 GM
Des Magiers Privates Heiligtum	13	12.500 GM
Energiewand	13	12.500 GM
Fester Nebel	12	10.000 GM
Feuerwand	12	10.000 GM
Gegenstände beleben	14	15.000 GM
Gegenstand schrumpfen	11	7.500 GM
Geisterhaftes Geräusch	9	2.500 GM
Kreis der Teleportation	17	22.500 GM
Magischer Mund	10	5.000 GM
Regenbogensphäre	17	22.500 GM
Regenbogenwand	16	20.000 GM
Spinnennetz	10	5.000 GM

Stinkende Wolke	11	7.500 GM
Symbol der Betäubung	15	17.500 GM
Symbol der Furcht	14	15.000 GM
Symbol des Schlafs	16	20.000 GM
Symbol des Schmerzes	13	12.500 GM
Symbol der Schwächung	15	175.000 GM
Symbol des Todes	16	20.000 GM
Symbol der Überredung	14	15.000 GM
Symbol des Wahnsinns	16	20.000 GM
Tanzende Lichter	9	2.500 GM
Unsichtbarkeit	10	5.000 GM
Windstoß	9	2.500 GM

Zauber, die auf andere Ziele gewirkt werden, können ganz normal von *Magie bannen* betroffen werden. Der SL kann erlauben, dass auch noch weitere Zauber permanent gemacht werden.

Des Magiers Privates Heiligtum

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (eine dünne Bleiplatte, ein Stück Glas, ein Ballen Baumwolle und gemahlener Chrysolit)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich: 1 Würfel/Stufe mit jeweils 9 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: 24 Stunden (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Dieser Zauber sichert dir deine Privatsphäre. Wer von außen in diesen Bereich hineinschaut, sieht nur eine dunkle, neblige Masse. Dunkelsicht kann sie nicht durchdringen und kein Geräusch, egal wie laut, dringt aus dem Bereich – es kann dich also niemand belauschen. Wer sich im Innern befindet, kann ganz normal nach draußen sehen.

Erkenntniszauber (Ausspähung) nehmen nichts wahr, was in dem geschützten Bereich vor sich geht und die im Innern sind immun gegen *Gedanken wahrnehmen*. Der Zauber verhindert, dass jene im Innern sich mit Kreaturen unterhalten können, die außerhalb des Allerheiligsten sind (da er Geräusche blockiert). Andere Arten der Kommunikation aber werden nicht verhindert, so wie *Verständigung* oder *Botschaft* oder telepathische Kommunikation, wie die zwischen einem Magier und seinem Vertrauten.

Der Zauber hindert Kreaturen oder Gegenstände nicht daran, sich in den Bereich hinein oder hinaus zu bewegen.

Des Magiers Privates Heiligtum kann mit Hilfe von *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

Des Magiers Erinnerung

Schule: Verwandlung; **Grad:** MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Du kannst dich sofort an einen Zauber des 5. oder eines niedrigeren Grads erinnern, den du innerhalb der letzten 24 Stunden gewirkt hast. Der Zauber muss tatsächlich innerhalb dieser Zeit gewirkt worden sein. In diesem Fall wird er so in deinem Geiste gespeichert, als hättest du ihn ganz normal vorbereitet.

Wenn der Zauber, an den du dich erinnert hast, Materialkomponenten benötigt, musst du diese bereitstellen. Du kannst diesen Zauber erst dann wirken, wenn du die nötigen Materialkomponenten hast.

Des Magiers Herrliches Herrenhaus

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (eine Elfenbeintür im Miniaturformat, ein Stück polierter Marmor und ein Silberlöffel, jeweils im Wert von 5 GM)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Außerdimensionales Herrenhaus von bis zu 3 Würfeln/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: 2 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du beschwörst ein außerdimensionales Haus, das einen einzigen Eingang besitzt, der auf der Ebene liegt, auf welcher der Zauber gewirkt wurde. Der Eingang gleicht einem kaum sichtbaren Flimmern in der Luft, welches 1,20 m breit und 2,40 m hoch ist. Nur jene, die von dir bestimmt wurden, können das Haus betreten. Wenn du es betrittst, schließt sich das Portal und wird unsichtbar. Du kannst es aber wieder spontan öffnen. Wenn Besucher den Eingang erst einmal durchschritten haben, betreten sie ein glanzvolles Foyer, hinter dem sich diverse Zimmer erstrecken. Es herrscht eine saubere, frische und warme Atmosphäre.

Du kannst ein Haus mit Ausmaßen erstellen, welche die Begrenzung des Effekts nicht überschreiten. Das Haus ist möbliert und bietet genug Vorräte, um pro Zauberstufe ein neungängiges Bankett für ein Dutzend Personen auszurichten. Außerdem kümmern sich fast durchsichtige Diener (zwei pro Zauberstufe) um die Gäste – sie sind in Dienstbotenkleider gehüllt und gehorsam. Die Diener funktionieren wie der *Unauffällige Diener*, sind aber eben sichtbar und können jeden Ort im Herrenhaus betreten.

Da das Haus nur durch das spezielle Portal betreten werden kann, haben äußere Einflüsse keine Wirkung und die Bedingungen im Innern des Hauses haben keinen Einfluss auf die Außenwelt.

Des Magiers Schwert

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Platinschwert im Miniaturformat im Wert von 250 GM)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Ein Schwert
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber erschafft ein schimmerndes, schwertähnliches Energiegebilde. Das Schwert attackiert jeden Gegner innerhalb seiner Reichweite, so wie du es wünschst. Es beginnt damit in der Runde, in der du den Zauber wirkst. Das Schwert greift sein Ziel jede Runde in deinem Zug an. Sein Angriffsbonus entspricht deiner Zauberstufe + deinem Intelligenzbonus (Charismabonus bei Hexenmeistern) + einem Verbesserungsbonus von +3. Da es ein Energieeffekt ist, kann es ätherische und körperlose Kreaturen angreifen. Es verursacht 4W6+3 Punkte Energieschaden und erzielt eine Bedrohung bei einer 19-20. Es hat einen kritischen Multiplikator von x2.

Das Schwert schlägt stets aus deiner Richtung zu. Es erhält keinen Bonus fürs in die Zange Nehmen oder kann einem anderen Kämpfer einen solchen Bonus verschaffen. Wenn das Schwert sich außerhalb der Reichweite des Zaubers bewegt, aus deiner Sichtreichweite verschwindet oder du es nicht lenkst, kehrt es zu dir zurück und schwebt auf der Stelle.

Du kannst jede Runde nach der ersten eine Standard-Aktion aufwenden, um das Schwert auf ein neues Ziel zu lenken. Tust du das nicht, greift das Schwert sein bisheriges Ziel an.

Das Schwert kann nicht mit physischen Angriffen verletzt oder

getroffen werden. *Magie bannen, Auflösung*, eine *Sphäre des Nichts* oder ein *Aufhebungszepter* betreffen es jedoch. Die RK des Schwerts beträgt 13 (10, +0 Größenbonus (als mittelgroßer Gegenstand) +3 Ablenkungsbonus).

Verfügt eine angegriffene Kreatur über eine Zauberresistenz, kommt diese zum Tragen, wenn das Schwert das erste Mal trifft. Widersteht die Kreatur dem Schwert erfolgreich, wird dies gebannt. Gelingt es der Kreatur nicht, hat das Schwert seinen normalen Effekt, solange der Zauber wirkt.

DES MAGIERS TREUER HUND

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine kleine Silberpfeife, ein Stück Knochen und ein Faden)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Phantom-Wachhund
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Zauberstufe oder bis zur Entladung, danach 1 Runde/Zauberstufe; **siehe** Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du beschwörst einen Phantom-Wachhund, der für alle außer dir selbst unsichtbar ist. Dieser Hund bewacht den Bereich, in dem er beschworen wurde – er bewegt sich nicht. Wenn sich eine kleine oder größere Kreatur auf mehr als 9 m nähert, fängt der Hund sofort an laut zu bellen. Wer sich innerhalb von 9 m befand, als der Hund beschworen wurden, kann sich frei bewegen. Verlässt man den Bereich jedoch und kehrt dann zurück, löst man das Bellen aus. Der Hund kann sogar unsichtbare und ätherische Kreaturen sehen. Er reagiert nicht auf Trugbilder, wohl aber auf Schattenillusionen.

Wenn ein Eindringling sich dem Hund auf mehr als 1,50 m nähert, hört dieser auf zu bellen und beißt einmal pro Runde zu (+10 Angriffsbonus, 2W6+3 Punkte Stichschaden). Außerdem erhält er alle Boni, die unsichtbaren Kreaturen zustehen.

Da der Hund als vorbereitet gilt, darf er zum ersten Mal im Zug des Angreifers zubeißen. Wenn es um eine Schadensreduzierung geht, wird der Biss als magische Waffe behandelt. Der Hund kann nicht angegriffen, aber gebannt werden (siehe *Unsichtbarkeit*).

Der Zauber währt 1 Stunde pro Zauberstufe. Hat der Hund aber erst einmal zu bellen angefangen, währt er nur noch 1 Runde pro Zauberstufe. Wenn du dich mehr als 30 m von dem Hund entfernst, endet der Zauber.

DIKTUM

Schule: Hervorrufung [Ordnung, Schall]; **Grad:** KLE 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: 12 m
Wirkungsbereich: Nicht rechtschaffene Kreaturen in einer Ausbreitung mit einem Radius von 12 m, die von dir ausgeht
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein oder Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Nicht rechtschaffene Kreaturen im Wirkungsbereich des *Diktums* erleiden die folgenden negativen Effekte:

TW	Effekt
Gleichen deiner Zauberstufe	Taub
Bis zu Zauberstufe –1	Wankend, taub
Bis zu Zauberstufe –5	Gelähmt, wankend, taub
Bis zu Zauberstufe –10	Getötet, gelähmt, wankend, taub

Die Effekte sind kumulativ und treten simultan auf. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert die Effekte oder hebt sie ganz auf. Kreaturen, die von mehreren Effekten betroffen werden, müssen nur einen Rettungswurf machen und das Resultat auf alle Effekte anwenden.

Taub: Die Kreatur ist 1W4 Runden lang taub. Erfolgreicher Rettungswurf: keine Wirkung.

Wankend: Die Kreatur ist 2W4 Runden lang wankend. Erfolgreicher Rettungswurf: Kreatur ist nur 1W4 Runden lang wankend.

Gelähmt: Kreatur ist 1W10 Minuten lang gelähmt und hilflos. Erfolgreicher Rettungswurf senkt diese Dauer auf 1 Runde.

Getötet: Lebende Kreaturen sterben, Untote werden zerstört. Erfolgreicher Rettungswurf hebt die Wirkung auf, die Betroffenen erleiden aber immer noch 3W6 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +25).

Befindest du dich zudem noch auf deiner Heimatebene, wenn du den Zauber wirkst, werden alle nicht rechtschaffenen Externare im Wirkungsbereich sofort auf ihre Heimatebene verbannt. Kreaturen, die auf diese Weise verbannt wurden, können 24 Stunden lang nicht mehr zurückkehren. Der Effekt wirkt, egal ob die betroffenen Kreaturen das *Diktum* hören können oder nicht. Der Verbannungseffekt kann mit einem Willenswurf (Malus von –4) ignoriert werden.

Kreaturen, deren Trefferwürfel deine Zauberstufe übersteigen, werden von dem *Diktum* nicht betroffen.

DIMENSIONSANKER

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Strahl
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Ein grüner Strahl entspringt deiner ausgestreckten Hand. Du musst einen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um das Ziel zu treffen. Jede Kreatur und jeder Gegenstand, die von dem Strahl getroffen werden, werden von einem grün schimmernden Feld umgeben, das jegliche außerdimensionale Reise unterbindet. Der *Dimensionsanker* verhindert folgende Fortbewegungsarten: *Astrale Projektion, Ätherischer Ausflug, Ätherische Gestalten, Dimensionstür, Ebenenwechsel, Flimmern, Irrgarten, Schattenreise, Teleportieren, Tor* und vergleichbare zauberähnliche Fähigkeiten. Der Zauber verhindert auch die Benutzung eines Tores oder eines *Kreises der Teleportation*.

Ein *Dimensionsanker* behindert allerdings nicht die Bewegung von Kreaturen, die bereits ätherisch oder in Astralform sind, wenn der Zauber gewirkt wird. Ebenso wenig verhindert er außerdimensionale Wahrnehmung und Angriffe. *Dimensionsanker* kann herbeigezauberte Kreaturen auch nicht davon abhalten, am Ende der Wirkungsdauer des entsprechenden Zaubers zu verschwinden.

DIMENSIONSSCHLOSS

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 8, HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Ausstrahlung mit einem Radius von 6 m, die von einem bestimmten Punkt im Raum ausgeht
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du erschaffst eine grün schimmernde Barriere, die jegliche Form von außerdimensionalen Reisen verhindert. *Dimensionsschloss* verhindert folgende Fortbewegungsarten: *Astrale Projektion,*

Ätherischer Ausflug, Ätherische Gestalten, Dimensionstür, Ebenenwechsel, Flimmern, Irrgarten, Schattenreise, Teleportieren, Tor und vergleichbare zauberähnliche Fähigkeiten. Ist das *Dimensionsschloss* einmal an seinem Platz, sind außerdimensionale Reisen in den Bereich oder aus ihm heraus nicht mehr möglich.

Ein *Dimensionsschloss* behindert allerdings nicht die Bewegung von Kreaturen, die bereits ätherisch oder in Astralform sind, wenn der Zauber gewirkt wird. Ebenso wenig verhindert er außerdimensionale Wahrnehmung und Angriffe. *Dimensionsschloss* kann herbeigezauberte Kreaturen auch nicht davon abhalten, am Ende der Wirkungsdauer des entsprechenden Zaubers zu verschwinden.

DIMENSIONSTÜR

Schule: Beschwörung (Teleportation); **Grad:** BAR 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziel: Du und der berührte Gegenstand oder andere bereitwillige berührte Kreaturen
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein und Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Nein und ja (Gegenstand)

Du teleportierst dich sofort von deinem derzeitigen Standort zu einer anderen Stelle innerhalb der Reichweite des Zaubers. Du gelangst immer an genau den gewünschten Punkt – egal ob du dir diesen nun vorstellst oder die Richtung angibst. Nachdem du den Zauber benutzt hast, kannst du bis zu deinem nächsten Zug keine weiteren Aktionen ausführen. Du kannst Gegenstände mitnehmen, deren Gewicht deine maximale Traglast nicht überschreiten darf. Du kannst pro 3 Zauberstufen auch eine weitere, bereitwillige mittelgroße oder kleinere Kreatur oder ein Äquivalent einer anderen Größenkategorie mitnehmen (darf soviel Ausrüstung oder Gegenstände mit sich führen, wie es höchstens der maximalen Traglast entspricht). Eine große Kreatur zählt als zwei mittelgroße Kreaturen, eine riesige Kreatur zählt als zwei große Kreaturen usw. Alle transportierten Kreaturen müssen sich berühren und mindestens eine von ihnen muss dich berühren.

Kommst du an einem Ort an, der bereits von einem festen Gegenstand eingenommen wird, erleiden du und alle Mitreisenden 1W6 Schadenspunkte und werden auf einen zufällig ausgewählten freien Platz innerhalb von 30 m von dem gewünschten Ankunftsort entfernt geschleudert.

Befindet sich innerhalb von 30 m kein freier Platz, erleiden du und alle Mitreisenden 2W6 zusätzliche Schadenspunkte und werden auf einen freien Platz innerhalb von 300 m Entfernung geschleudert. Sollte sich selbst innerhalb von 300 m kein freier Platz befinden, erleiden du und alle Mitreisenden 4W6 zusätzliche Schadenspunkte und der Zauber misslingt.

DORNENWAND

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** DRU 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Eine Dornenwand aus bis zu 1 Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erzeugt eine Wand aus äußerst widerstandsfähigen, biegsamen und ineinander verworrenen Büschen mit spitzen Dornen, die so lang sind wie ein menschlicher Finger. Eine Kreatur, die in eine *Dornenwand* gedrängt wird oder versucht sich hindurchzubewegen, erleidet pro Runde, in der sie sich bewegt, Stichschaden, der 25 minus der RK der Kreatur entspricht. In diesem Fall gelten keine Geschicklichkeits- oder Ausweichboni auf die RK. Kreaturen, deren RK ohne Geschicklichkeits- oder Ausweichboni über 25 liegt, erleiden keinen Schaden durch die Wand.

Du kannst die Wand lediglich 1,50 m dick machen und sie aus einer Anzahl von 3 m x 3 m x 1,50 m großen Blöcken errichten, welche dem Doppelten deiner Zauberstufe entspricht. Auf den Schaden, den die Dornen verursachen, hat das keinen Einfluss. Allerdings braucht eine Kreatur, die versucht, durch die Wand zu brechen, natürlich viel weniger Zeit.

Wenn Kreaturen versuchen, sich langsam durch die Wand zu schieben, müssen sie einen Stärkewurf als volle Aktion machen. Pro 5 Punkte, welche das Wurfergebnis eine 20 übersteigt, kann die Kreatur sich 1,50 m weit bewegen (maximale Distanz entspricht der normalen Landbewegungsrate der Kreatur). Allerdings erleidet die Kreatur dabei natürlich den oben beschriebenen Schaden. Eine Kreatur, die in den Dornen gefangen ist, kann stehen bleiben, um nicht noch mehr Schaden zu erleiden.

Wenn sich jemand im Wirkungsbereich des Zaubers aufhält, wenn dieser gewirkt wird, erleidet er denselben Schaden, als hätte er sich in die *Dornenwand* hineinbewegt und ist darinnen gefangen. Um zu entkommen, muss der Betroffene versuchen, sich seinen Weg freizukämpfen, oder warten, bis der Zauber endet. Kreaturen, die überwucherte Gebiete ungehindert durchstreifen können, können sich mit ihrer normalen Bewegungsrate durch die *Dornenwand* bewegen, ohne Schaden zu erleiden.

Eine *Dornenwand* kann langsam mit Waffen mit einer Schneide zerschnitten werden. Hackt man die Wand nieder, kann man pro 10 Minuten einen sicheren, 30 cm langen Gang schaffen. Normales Feuer hat der Wand nichts an, magisches Feuer aber kann sie innerhalb von 10 Minuten niederbrennen.

DORNENWUCHS

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 3, WAL 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: 1 Würfel/Stufe mit jeweils 6 m Kantenlänge
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Reflex, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja

Jeglicher Bodenbewuchs im Wirkungsbereich des Zaubers wird extrem hart und spitz, ohne jedoch sein Aussehen zu verändern.

In Bereichen, wo nur nackte Erde ist, passiert dasselbe mit Wurzeln. Der Zauber kann überall im Freien gewirkt werden, außer auf offenem Wasser, Eis, Tiefschnee, einer Sandwüste oder nacktem Stein. Jede Kreatur, die sich zu Fuß in oder durch den Wirkungsbereich des Zaubers bewegt, erleidet 1W4 Punkte Stichschaden pro 1,50 m.

Jeder, der durch den Zauber Schaden erleidet, muss auch noch einen Reflexwurf ablegen. Gelingt dieser nicht, wird die Kreatur an Füßen und Beinen verletzt, so dass die Landbewegungsrate um die Hälfte sinkt. Diese Einschränkung währt 24 Stunden oder bis der Betroffene von einem Heilzauber geheilt wird (was auch die verlorenen Trefferpunkte wiederbringt). Es ist einem anderen Charakter aber auch möglich, die Einschränkung aufzuheben, indem er sich 10 Minuten Zeit nimmt, um die Wunden zu verbinden und einen erfolgreichen Wurf auf Heilkunde (gegen den SG des Rettungswurfs des Zaubers) abzulegen.

Magische Fallen wie der *Dornenwuchs* sind nur schwer zu entdecken. Ein Schurke aber (und nur dieser) kann einen Wurf auf Wahrnehmung ablegen, um den *Dornenwuchs* zu bemerken. Der SG liegt bei 25 + Zaubergrad, also bei 28 für *Dornenwuchs* und bei 27 für *Dornenwuchs*, der von einem Waldläufer gewirkt wurde. Die Wirkung kann nicht mit Mechanismus ausschalten beendet werden.

DRACHENGESTALT I

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine Schuppe der Art von Drachen, in die du dich verwandeln möchtest)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Siehe unten; **Zauberresistenz:** Nein

Mit diesem Zauber kannst du die Gestalt eines mittelgroßen chromatischen oder Metalldrachens annehmen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Du erhältst die folgenden Fähigkeiten: Größenbonus von +4 auf Stärke und von +2 auf Konstitution, einen natürlichen Rüstungsbonus von +4, Fliegen (18 m, unbeholfen), Dunkelsicht 18 m, eine Odemwaffe und eine Resistenz gegen ein Element. Du erhältst außerdem einen Bissangriff (1W8), zwei Klauenangriffe (1W6) und zwei Flügelangriffe (1W4). Die Art deiner Odemwaffe und die Resistenz hängen davon ab, in welche Art von Drachen du dich verwandelt hast. Die Odemwaffe kannst du nur einmal pro Zauberanwendung einsetzen. Alle Odemwaffen verursachen 6W8 Schadenspunkte und gewähren dem Opfer einen Reflexwurf, um den Schaden zu halbieren. Manche Drachenarten verleihen dir auch noch zusätzliche Fähigkeiten, wie weiter unten beschrieben wird.

Blauer Drache: Blitzlinie 18 m, Resistenz gegen Elektrizität 20, Graben 6 m.

Grüner Drache: Säurekegel 9 m, Resistenz gegen Säure 20, Schwimmen 12 m.

Roter Drache: Feuerkegel 9 m, Resistenz gegen Feuer 30, Empfindlichkeit gegenüber Kälte.

Schwarzer Drache: Säurelinie 18 m, Resistenz gegen Säure 20, Schwimmen 18 m.

Weißer Drache: Kältekegel 9 m, Resistenz gegen Kälte 20, Schwimmen 18 m, Empfindlichkeit gegenüber Feuer.

Bronzedrache: Blitzlinie 18 m, Resistenz gegen Elektrizität 20, Schwimmen 18 m.

Golddrache: Feuerkegel 9 m, Resistenz gegen Feuer 20, Schwimmen 18 m.

Kupferdrache: Säurelinie 18 m, Resistenz gegen Säure 20, Spinnenklettern (immer aktiv).

Messingdrache: Feuerlinie 18 m, Resistenz gegen Feuer 20, Graben 9 m, Empfindlichkeit gegenüber Kälte.

Silberdrache: Kältekegel 9 m, Resistenz gegen Kälte 30, Empfindlichkeit gegenüber Feuer.

DRACHENGESTALT II

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 7

Dieser Zauber funktioniert wie *Drachengestalt I*, erlaubt es dir aber auch, die Gestalt eines großen chromatischen oder Metalldrachens anzunehmen. Du erhältst die folgenden Fähigkeiten: Größenbonus von +6 auf Stärke, Größenbonus von +4 auf Konstitution, einen natürlichen Rüstungsbonus von +6, Fliegen 27 m (unbeholfen), Dunkelsicht 18 m, eine Odemwaffe, SR 5/Magie und Resistenz gegenüber einem Element. Du erhältst außerdem folgende Angriffe: ein Bissangriff (2W6), zwei Klauenangriffe (1W8), zwei Flügelangriffe (1W6) und ein Schwanzschlag (1W8). Du kannst die Odemwaffe bei jeder Zauberanwendung zweimal einsetzen, musst allerdings 1W4 Runden zwischen den Angriffen warten. Alle Odemwaffen verursachen 8W8 Schadenspunkte und gewähren dem Opfer einen Reflexwurf, um den Schaden zu halbieren. Die Reichweite von Linien-Odemwaffen erhöht sich auf 24 m, die von Kegeln auf 12 m.

DRACHENGESTALT III

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 8

Dieser Zauber funktioniert wie *Drachengestalt II*, erlaubt es dir aber auch, die Gestalt eines riesigen chromatischen oder Metalldrachens anzunehmen. Du erhältst die folgenden Fähigkeiten: Größenbonus von +10 auf Stärke, Größenbonus von +8 auf Konstitution, einen natürlichen Rüstungsbonus von +8, Fliegen 36 m (unbeholfen), Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 36 m, eine Odemwaffe, SR 10/Magie, Unheimliche Ausstrahlung (SG = SG für den Rettungswurf gegen diesen Zauber) und Immunität gegen ein Element (wie beim Wirken des Zaubers durch die Art festgelegt, siehe *Drachengestalt I*). Du erhältst außerdem folgende Angriffe: ein Bissangriff (2W8), zwei Klauenangriffe (2W6), zwei Flügelangriffe (1W8) und ein Schwanzschlag (2W6). Du kannst die Odemwaffe bei jeder Zauberanwendung so oft einsetzen, wie du möchtest, musst zwischen den Angriffen aber 1W4 Runden warten. Alle Odemwaffen verursachen 12W8 Schadenspunkte und erlauben dem Opfer einen Reflexwurf, um den Schaden zu halbieren. Die Reichweite von Linien-Odemwaffen erhöht sich auf 30 m, die von Kegeln auf 15 m.

DÜRRE

Schule: Nekromantie; **Grad:** DRU 4, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Pflanze
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, halbiert, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber lässt eine einzelne Pflanze, egal welcher Größe, verdorren. Eine Pflanzenkreatur erleidet 1W6 Schadenspunkte pro Stufe (maximal 15W6) und darf einen Zähigkeitswurf machen, um den Schaden zu halbieren. Eine Pflanze, die keine Kreatur ist, darf keinen Rettungswurf machen, sondern verdörrt und stirbt sofort.

Der Zauber hat keine Wirkung auf die Erde oder die umgebende Flora.

DUNKELHEIT

Schule: Hervorrufung [Dunkelheit];
Grad: BAR 2, KLE 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, M/GF (Fledermausfell und ein Stückchen Kohle)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührter Gegenstand
Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber bringt einen Gegenstand dazu, in einem Radius von 6 m Dunkelheit zu verströmen. Der Beleuchtungsgrad der Umgebung sinkt um eine Stufe – helles Licht wird zu normalem Licht, normales Licht wird zu dämmriger Beleuchtung und dämmrige Beleuchtung wird zu Dunkelheit. Wird der Zauber in einem Gebiet gewirkt, in dem bereits Dunkelheit herrscht, hat er keinen Effekt. Kreaturen, die durch Licht verwundbar oder dagegen empfindlich sind, erleiden keine Mali in normalem Licht. Alle Kreaturen erhalten Tarnung (Fehlschlagschance von 20 %) in dämmriger Beleuchtung. In Dunkelheit erhalten alle Kreaturen vollständige Tarnung (Fehlschlagschance von 50 %). Kreaturen mit Dunkelsicht können in einem Gebiet mit dämmriger Beleuchtung oder Dunkelheit normal sehen, ohne Mali zu erhalten. Nicht-magische Lichtquellen, wie Fackeln und Laternen, machen ein Gebiet, in dem Dunkelheit herrscht, nicht heller. Magische Lichtquellen machen die Umgebung nur heller, wenn ihr Zaubergrad über dem von *Dunkelheit* liegt.

Wird *Dunkelheit* auf einen kleinen Gegenstand gewirkt und dieser dann in oder unter eine lichtundurchlässige Abdeckung

gelegt, wird die Wirkung des Zaubers unterbunden, solange die Abdeckung nicht entfernt wird.

Dunkelheit ist nicht mit sich selbst kumulativ. *Dunkelheit* bannt und ist der Gegenzauber zu jedem Lichtzauber des gleichen oder eines niedrigeren Grades.

DUNKELSICHT

Schule: Verwandlung; **Grad:** WAL 3, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Stückchen getrockneter Karotte oder ein Achat)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Das Ziel erhält die Fähigkeit, 18 m weit in absoluter Dunkelheit zu sehen. Es kann allerdings nur in schwarz-weiß sehen.

Dunkelsicht kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

EBENENWECHSEL

Schule: Beschwörung (Teleportation); **Grad:** KLE 5, HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein gegabelter Metallstab, der durch Größe und Material die Ebene bestimmt, auf die gereist werden soll)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur oder bis zu acht bereitwillige Kreaturen, die sich an den Händen halten
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du schickst dich selbst oder eine andere Kreatur auf eine andere Existenzebene oder in eine andere Dimension. Halten sich mehrere bereitwillige Personen an den Händen und bilden einen Kreis, können bis zu acht von ihnen auf einmal von dem *Ebenenwechsel* betroffen werden. Es ist so gut wie unmöglich, einen exakten Ankunftsort auf der anderen Ebene festzulegen. Von der Materiellen Ebene aus kannst du jede andere Ebene erreichen, erscheinst aber 7,5 km bis 750 km (W% mal 7,5 km) von deinem gewünschten Ziel entfernt. *Ebenenwechsel* transportiert die Betroffenen sofort und endet dann. Um also wieder zurück zu kommen, müssen die Reisenden einen anderen Weg finden (zum Beispiel erneut *Ebenenwechsel* wirken).

EIGENSTÄNDIGES TRUGBILD

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** BAR 5, HXM/MAG 5
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)

Funktioniert wie *Stilles Trugbild*, ist aber nicht nur zu sehen, sondern auch zu hören, zu riechen und betrifft das Temperaturempfinden. Das Trugbild folgt außerdem einem von dir vorgegebenen Programm, ohne dass du dich darauf konzentrieren musst. Die Illusion kann auch verständliche Sprache beinhalten, falls du dies wünschst.

EINFACHES TRUGBILD

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Wirkungsdauer: Konzentration + 2 Runden
Funktioniert wie *Stilles Trugbild*, beinhaltet aber auch ein paar einfache Geräusche, nicht jedoch verständliche Sprache.

EINFLÜSTERUNG

Schule: Verzauberung (Zwang) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, M (die Zunge einer Schlange und eine Honigwabe)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe oder bis ausgeführt
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Du beeinflusst die Handlungen des Ziels, indem du ihm vorschlägst, was es tun soll (mit maximal 1 oder 2 Sätzen). Die *Einflüsterung* muss so formuliert sein, dass sie vernünftig klingt. Gibst du einer Kreatur eine offensichtlich schädliche Handlung ein, wird der Zauber sofort aufgehoben.

Die vorgeschlagene Handlungsweise kann die gesamte Wirkungsdauer des Zaubers einnehmen. Kann die Tat innerhalb kürzerer Zeit erledigt werden, endet der Zauber, wenn das Ziel die vorgeschlagene Handlung ausgeführt hat. Du kannst aber auch Bedingungen festlegen, bei deren Eintritt innerhalb der Wirkungsdauer eine bestimmte Handlung ausgelöst wird. Tritt diese Bedingung nicht ein, bevor der Zauber endet, wird die eingeflüsterte Handlung auch nicht ausgeführt.

Eine sehr vernünftige *Einflüsterung* wirkt sich mit einem Malus (–1 oder –2) auf den Rettungswurf aus.

MASSENEINFLÜSTERUNG

Schule: Verzauberung (Zwang) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 5, HXM/MAG 6
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele: Eine Kreatur/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von einem anderen Ziel entfernt sein darf
Funktioniert wie *Einflüsterung*, kann aber mehrere Kreaturen betreffen. Für alle Ziele gilt dann dieselbe *Einflüsterung*.

EINKERKERUNG

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Wenn du *Einkerkerung* wirkst und dabei eine Kreatur berührst, wird diese in einer kleinen Kugel tief unter der Erdoberfläche in einen scheintoten Zustand versetzt (siehe *Temporäre Stasis*). Der Betroffene bleibt dort, bis *Befreiung* an der Stelle gewirkt wird, an welcher er eingekerkert wurde. Eine magische Suche mit einer *Kristallkugel*, *Gegenstand aufspüren* oder ähnlicher Erkenntnismagie enthüllt nicht den Ort, an dem die Kreatur eingekerkert liegt. Diesen kann man nur mit *Aufspüren* entdecken. Ein *Wunsch* oder ein *Wunder* können den Eingekerkerten nicht befreien, enthüllen aber, wo er liegt. Kennst du den Namen des Opfers und ein paar Fakten aus seinem Leben, erhält es einen Malus von –4 auf seinen Rettungswurf.

EINSWERDEN MIT DER NATUR

Schule: Erkenntnis; **Grad:** DRU 5, WAL 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Du wirst Eins mit der Natur und erhältst dadurch Wissen über das dich umgebende Gelände. Du erhältst sofort Wissen über bis zu drei Fakten aus der folgenden Liste: Beschaffenheit von Boden oder Gelände, Pflanzen, Gestein, Wasserkörper, Leute, Tierpopulation in Allgemeinen, Anwesenheit von Wildgeschöpfen, Anwesenheit mächtiger unnatürlicher Kreaturen oder den generellen Zustand der natürlichen Umgebung.

Im Freien funktioniert der Zauber innerhalb eines Radius von 1,5 km pro Zauberstufe. In natürlichen unterirdischen Umgebungen – Höhlen und ähnlichem – ist der Radius auf 30 m pro Zauberstufe beschränkt. Wo die Natur durch Bauwerke oder Siedlungen verdrängt wurde – also in Gewölben oder Städten – funktioniert der Zauber nicht.

EISENHOLZ

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 6
Zeitaufwand: 1 Min./Pfd., das erschaffen wird
Komponenten: V, G, F (Holz, das verwandelt werden soll)
Reichweite: 0 m
Effekt: Ein Gegenstand aus Eisenholz, der bis zu 5 Pfd./Stufe wiegen kann
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Eisenholz ist eine magische Substanz, die von Druiden aus normalem Holz hergestellt werden kann. *Eisenholz* bleibt in den meisten Hinsichten normales Holz, ist aber stärker, schwerer und so resistent gegen Feuer wie Stahl. Zauber, die auf Metall oder Eisen wirken, wirken nicht bei *Eisenholz*. Zauber aber, die auf Holz wirken, funktionieren auch bei *Eisenholz*. *Eisenholz* brennt nicht. Verwendest du den Zauber zusammen mit *Holz formen* oder einem Fertigkeitswurf auf ein Handwerk, das sich mit Holz beschäftigt, kannst du hölzerne Gegenstände herstellen, die wie stählerne Gegenstände funktionieren. Du könntest also einen Plattenpanzer aus Holz oder hölzerne Schwerter herstellen, die so widerstandsfähig wie ihre Gegenstücke aus Stahl sind. Diese Gegenstände können dann ohne Einschränkungen von Druiden benutzt werden.

Erschaffst du außerdem nur halb so viel *Eisenholz*, wie es dir eigentlich mit dem Zauber möglich wäre, gilt jeder Schild, jede Waffe und jede Rüstung, die du auf diese Weise hergestellt hast, als magischer Gegenstand mit einem Verbesserungsbonus von +1.

EISENWAND

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine dünne Eisenplatte plus Goldstaub im Wert von 50 GM)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Eisenwand mit einer Fläche von bis zu 1 Quadrat/Stufe mit jeweils 1,50 m Kantenlänge, siehe Text
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein
Du erschaffst eine flache, vertikale *Eisenwand*. Die Wand verankert sich in der umgebenden, toten Materie, sofern ihre Fläche dafür ausreicht. Die Wand kann nicht so beschworen werden, dass sie ein Feld besetzt, auf dem sich bereits eine Kreatur oder ein Gegenstand

befindet. Sie muss immer eine ebene Fläche sein, du kannst die Ränder jedoch so formen, dass sie sich an den verfügbaren Platz anpassen.

Eine *Eisenwand* ist pro vier Zauberstufen 2,5 cm dick. Du kannst die Fläche der Wand verdoppeln, indem du ihre Dicke halbierst. Jedes Quadrat der Wand hat 30 Trefferpunkte pro 2,5 cm Dicke und eine Härte von 10. Sinken die Trefferpunkte eines Wandbereichs auf 0, zerbricht die Wand an dieser Stelle. Wenn eine Kreatur versucht, mit einem Angriff durch die Wand zu brechen, liegt der SG für den Stärkewurf bei 25 + 2 pro 2,5 cm Dicke.

Wenn du dies wünschst, kannst du die Wand so erschaffen, dass sie vertikal auf einer Oberfläche ruht, aber nicht in dieser verankert ist, so dass sie umgeworfen werden kann, um Kreaturen unter sich zu begraben. Es besteht eine Chance von 50 %, dass die Wand in irgendeine Richtung umfällt, wenn sie nicht geschubst wird. Außerdem kann die Wand in eine Richtung umgeworfen werden, statt sie fallen zu lassen. Um die Wand umzuwerfen, muss ein Stärkewurf (SG 40) gelingen. Kreaturen, die genug Platz haben, um der fallenden Wand zu entkommen, können dies, wenn ihnen ein Reflexwurf gelingt. Ein große oder kleinere Kreatur, der dies nicht gelingt, erleidet 10W6 Schadenspunkte. Riesige oder größere Kreaturen können nicht zermalmt werden.

Wie jede andere Wand aus Eisen kann auch diese rosten, durchlöchert werden oder anderen natürlichen Gegebenheiten zum Opfer fallen. Eisen, das mit Hilfe dieses Zaubers erschaffen wurde, eignet sich nicht zur Herstellung anderer Gegenstände und kann nicht verkauft werden.

EISERNER KÖRPER

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein Stück Eisen von einem Eisengolem, von der Rüstung eines Helden oder von einem Kriegsgerät)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe (A)

Dieser Zauber verwandelt deinen Körper in lebendes Eisen, so dass du einige mächtige Resistenzen und Fähigkeiten erhältst. Du erhältst eine Schadensreduzierung von 15/Adamant. Du bist immun gegen Blindheit, kritische Treffer, Attributsschaden, Taubheit, Krankheiten, Ertrinken, Elektrizität, Gifte, Betäubung und alle Zauber oder Angriffe, die deine Physiologie oder Atmung betreffen. Solange der Zauber wirkt, hast du nämlich keine Physiologie und atmest nicht. Von Säure und Feuer nimmst du nur den halben Schaden. Du wirst jedoch auch verwundbar gegen alle besonderen Angriffe, welche Eisengolems schaden (siehe *Monsterhandbuch*).

Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +6 auf deine Stärke und einen Malus von –6 auf deine Geschicklichkeit (bis zu einem minimalen Wert von 1). Deine Bewegungsrate wird um die Hälfte reduziert. Du hast eine Chance für arkane Zauberpatzer von 35 % und einen Rüstungsmalus von –8, ganz als würdest du in einer Ritterrüstung stecken. Du kannst nicht trinken (dementsprechend keine Tränke einnehmen) oder Blasinstrumente spielen.

Deine waffenlosen Angriffe verursachen so viel Schaden wie ein Knüppel, der an deine Größe angepasst ist (1W4 bei kleinen Charakteren, 1W6 bei mittelgroßen Charakteren). Du giltst als bewaffnet, wenn du waffenlose Angriffe ausführst.

Dein Gewicht steigt um das Zehnfache, so dass du wie ein Stein in Wasser untergehst. Allerdings könntest du in dieser Form den unglaublichen Druck und den Luftmangel am Grunde des Ozeans überleben – zumindest solange der Zauber wirkt.

EISSTURM

Schule: Hervorrufung [Kälte]; **Grad:** DRU 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Staub und Wasser)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Zylinder (Radius: 6 m, Höhe: 6 m)
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Große, magische Hagelkörner regnen vom Himmel und verursachen bei jeder Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs 3W6 Punkte Wuchtschaden und 2W6 Punkte Kälteschaden. Der Schaden wird nur einmal verursacht und zwar beim Wirken des Zaubers. Für die übrige Dauer des Zaubers fällt im Wirkungsbereich dichter Schnee und Schneeregen.Dadurch werden alle Wahrnehmungswürfe im Wirkungsbereich mit einem Malus von –4 gemacht und der gesamte Bereich wird als schwieriges Gelände behandelt. Am Ende der Wirkungsdauer verschwinden die Hagelkörner und es gibt keine anderen Nachwirkungen außer dem verursachten Schaden.

EISWAND

Schule: Hervorrufung [Kälte]; **Grad:** HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Stückchen Quarz- oder Bergkristall)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Verankerte, glatte Eiswand mit einer Fläche von bis zu 1 Quadrat/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge, oder eine Halbkugel aus Eis mit einem Radius von bis zu 90 cm + 30 cm/Stufe
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber erzeugt wahlweise eine verankerte Wand aus Eis oder eine Halbkugel aus Eis, je nachdem, was du festlegst. Eine *Eiswand* kann sich nicht an einer Stelle bilden, an der sich bereits ein Gegenstand oder eine Kreatur befindet. Sie muss zum Zeitpunkt ihrer Erschaffung eine glatte und ununterbrochene Oberfläche aufweisen. Jede Kreatur, die sich neben der *Eiswand* befindet, wenn diese sich bildet, kann einen Reflexwurf machen, um sie daran zu hindern. Ein erfolgreicher Rettungswurf bedeutet, dass der Zauber misslingt. Feuer verursacht vollen Schaden an der Wand (statt dem normalerweise halbierten Schaden bei Gegenständen) und kann diese zum Schmelzen bringen. Wird die Wand sehr plötzlich zum Schmelzen gebracht, entsteht eine Dampfwolke, die sich 10 Minuten lang hält.

Eiswand: Eine Fläche aus festem, hartem Eis entsteht. Die Wand ist 2,50 cm pro Zauberstufe stark und kann höchstens eine Fläche von 1 Quadrat pro Zauberstufe mit jeweils 3 m Kantenlänge belegen (ein Magier der 10. Stufe könnte also eine *Eiswand* erschaffen, die 30 m lang und 3 m hoch ist, oder eine *Eiswand*, die 15 m lang und 6 m hoch ist, oder eine andere Kombination aus Länge und Höhe, die nicht mehr als 90 m² übersteigt). Die Wand kann in jeder beliebigen Weise ausgerichtet sein, solange sie verankert ist. Eine senkrechte Wand muss nur am Boden verankert sein, während eine waagrechte oder schräge Wand an zwei gegenüberliegenden Seiten verankert sein muss. Jedes Quadrat mit jeweils 3 m Kantenlänge hat 3 Trefferpunkte pro 2,50 cm Stärke.

Die Wand wird bei einem Angriff automatisch getroffen. Sinken die Trefferpunkte eines Abschnitts der Wand auf 0, zerbricht die Wand an dieser Stelle. Versucht eine Kreatur, die Wand mit einem einzigen Angriff zu durchbrechen, liegt der SG für den Stärkewurf bei 15 + Zauberstufe.

Aber selbst, wenn das Eis durchbrochen wurde, bleibt eine Schicht eiskalter Luft zurück. Jeder, der durch diese Luft tritt (auch der, der die Wand durchbrochen hat), erleidet 1W6 Punkte Kälteschaden +1 pro Zauberstufe (kein Rettungswurf).

Halbkugel: Die *Eiswand* nimmt die Form einer Halbkugel an, deren maximaler Radius bei 90 cm + 30 cm/Zauberstufe liegt. Die Halbkugel ist genauso schwer zu durchbrechen wie die Eiswand, verursacht aber keinen Schaden bei jenen, die durch eine Bruchstelle gehen.

ELEMENTARGESTALT I

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (das Element, dessen Form du annehmen möchtest)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)

Wenn du diesen Zauber wirkst, nimmst du die Gestalt eines kleinen Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserelementars an (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Die Fähigkeiten, die du erhältst, hängen von der Art des Elementars ab, in den du dich verwandelst. Bei Elementarfähigkeiten, die auf Größe basieren, wie Verbrennen, Wirbel, Wirbelwind, wird die Größe, in die du dich verwandelst, als Referenz verwendet, um den Effekt zu ermitteln.

Luftelementar: Wenn du die Form eines kleinen Luftelementars annimmst, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2. Außerdem erhältst du die Fähigkeiten Fliegen (18 m, perfekt), Dunkelsicht 18 m und die Fähigkeit, einen Wirbelwind hervorzurufen.

Erdelementar: Wenn du die Form eines kleinen Erdelementars annimmst, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4. Außerdem erhältst du Dunkelsicht 18 m und die Fähigkeit, durch Erde zu gleiten.

Feuerelementar: Wenn du die Form eines kleinen Feuerelementars annimmst, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2. Du erhältst außerdem Dunkelsicht 18 m, Feuerresistenz 20, Empfindlichkeit gegenüber Kälte und die Fähigkeit Verbrennen.

Wasserelementar: Wenn du die Form eines kleinen Wasserelementars annimmst, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf Konstitution und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4. Außerdem erhältst du eine Schwimmbewegungsrate von 18 m, Dunkelsicht 18 m und die Fähigkeiten, einen Wirbel zu erschaffen und unter Wasser zu atmen.

ELEMENTARGESTALT II

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 5

Dieser Zauber funktioniert wie *Elementargestalt I*, außer dass du auch die Gestalt eines mittelgroßen Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserelementars annehmen kannst. Die Fähigkeiten, die du erhältst, hängen von dem Elementar ab, in den du dich verwandelst.

Luftelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +4 auf Geschicklichkeit erhältst und einen natürlichen Rüstungsbonus von +3.

Erdelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +4 auf Stärke erhältst und einen natürlichen Rüstungsbonus von +5.

Feuerelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +4 auf Geschicklichkeit erhältst und einen natürlichen Rüstungsbonus von +3.

Wasserelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +4 auf Konstitution erhältst und einen natürlichen Rüstungsbonus von +5.

ELEMENTARGESTALT III

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 6

Dieser Zauber funktioniert wie *Elementargestalt II*, außer dass du auch die Gestalt eines großen Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserelementars annehmen kannst. Die Fähigkeiten, die du erhältst, hängen von dem Elementar ab, in den du dich verwandelst. Du bist außerdem immun gegen Blutungsschaden, kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe, solange du in der Elementarform bist.

Luftelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +2 auf Stärke und von +4 auf Geschicklichkeit erhältst und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4.

Erdelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +6 auf Stärke erhältst, einen Malus von –2 auf Geschicklichkeit, einen Größenbonus von +2 auf Konstitution und einen natürlichen Rüstungsbonus von +6.

Feuerelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +4 auf Geschicklichkeit und von +2 auf Konstitution erhältst und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4.

Wasserelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +6 auf Konstitution und von +2 auf Stärke erhältst, einen Malus von –2 auf Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +6.

ELEMENTARGESTALT IV

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 7

Dieser Zauber funktioniert wie *Elementargestalt III*, außer dass du auch die Gestalt eines riesigen Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserelementars annehmen kannst. Die Fähigkeiten, die du erhältst, hängen von dem Elementar ab, in den du dich verwandelst. Du bist außerdem immun gegen Blutungsschaden, kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe und du erhältst SR 5/-, solange du in der Elementarform bist.

Luftelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +4 auf Stärke und von +6 auf Geschicklichkeit erhältst und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4. Du erhältst außerdem die Fähigkeit Fliegen 36 m (perfekt).

Erdelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +8 auf Stärke und von +4 auf Konstitution erhältst, einen Malus von –2 auf Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +6.

Feuerelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +6 auf Geschicklichkeit und von +4 auf Konstitution erhältst und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4.

Wasserelementar: Wie bei *Elementargestalt I*, außer dass du einen Größenbonus von +8 auf Konstitution und von +4 auf Stärke erhältst, einen Malus von –2 auf Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +6. Du erhältst außerdem die Fähigkeit Schwimmen 36 m.

ELEMENTARHORDE

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad:** DRU 9
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Zwei oder mehr herbeigerufene Kreaturen, zwei beliebige Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein.
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber öffnet ein Portal zu einer Elementarebene und ruft einen Elementar von dort herbei. Ein Druide darf sich die jeweilige Ebene aussuchen (Luft, Feuer, Erde oder Wasser), ein Kleriker öffnet ein Portal zu der Ebene, die zu seinen Domänen passt.

Ist der Zauber gewirkt, erscheinen 2W4 große Elementare. 10

Minuten später erscheinen noch 1W4 riesige Elementare. Noch einmal 10 Minuten später erscheint dann ein mächtiger Elementar. Jeder Elementar hat seine maximalen Trefferpunkte pro TW. Wenn alle Kreaturen erschienen sind, dienen sie dir für die Wirkungsdauer des Zaubers.

Die Elementare gehorchen dir in jeder Hinsicht und greifen dich niemals an, selbst wenn jemand anderes die Kontrolle über sie erlangt. Du musst dich nicht konzentrieren, um die Kontrolle über sie aufrechtzuerhalten. Du kannst sie einzeln oder in Gruppen aus deinen Diensten entlassen.

Wenn du einen Beschwörungszauber verwendest, um einen Luft-, einen Erd-, einen Feuer- oder einen Wasserelementar herbeizurufen, gehört auch der Zauber zu der entsprechenden Kategorie.

ELEMENTEN TROTZEN

Schule: Bannzauber;
Grad: KLE 1, DRU 1, PAL 1, WAL 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 24 Stunden
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Eine Kreatur, die von *Elementen trotzen* beschützt wird, erleidet keinen Schaden in besonders heißen oder kalten Umgebungen. Sie kann zwischen –45° und +60° Celsius ohne Beeinträchtigungen überleben und ohne Zähigkeitswürfe ablegen zu müssen. Auch die Ausrüstung der Kreatur wird durch den Zauber geschützt.

Elementen trotzen verleiht jedoch keinen Schutz vor Kälte- oder Feuerschaden oder vor anderen natürlichen Gefahren wie Rauch, Luftmangel usw.

ENERGIEKÄFIG

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Rubinstaub im Wert von 500 GM)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich: Gitterkäfig (Würfel mit 6 m Kantenlänge) oder fensterlose Zelle (Würfel mit 3 m Kantenlänge)
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser mächtige Zauber erschafft ein unbewegliches und unsichtbares würfelförmiges Gefängnis, das entweder aus einem Energiegitter oder aus festen Wänden aus Energie besteht (deine Wahl).

Kreaturen im Wirkungsbereich werden in dem Käfig gefangen, wenn sie nicht zu groß dafür sind – in diesem Fall schlägt der Zauber automatisch fehl. Mit Hilfe von Teleportation oder anderen Formen des astralen Reisens kann man sich zwar befreien. Der Käfig reicht allerdings bis in die Ätherebene hinein, so dass man sich nicht mit Hilfe von ätherischen Reisen daraus befreien kann.

Wie die *Energiewand* widersteht auch der *Energiekäfig Magie bannen*, kann aber durch den Zauber *Magische Auftrennung* beschädigt werden. Die Wände des *Energiekäfigs* können ganz normal durch Zauber beschädigt werden. *Auflösung* jedoch zerstört den Käfig automatisch. Die Wände des *Energiekäfigs* können durch Waffen und übernatürliche Fähigkeiten beschädigt werden, sie haben aber eine Härte von 30 und 20 Trefferpunkte pro Zauberstufe. Von einer *Sphäre des Nichts* oder einem *Entzauberungszepter* wird der Energiekäfig sofort zerstört.

Gitterkäfig: Diese Version des Zaubers erschafft einen Würfel mit einer Kantenlänge von 6 m, der aus Energiestäben besteht, welche das Gitter bilden (ähnlich wie eine *Energiewand*). Die Stäbe sind 1,25 cm breit und zwischen ihnen liegt ein Abstand von 1,25 cm. Jede Kreatur, die durch solche Lücken passt, kann sich auch aus dem Käfig befreien, alle anderen bleiben gefangen. Du kannst die Kreaturen in dem Käfig nicht mit Waffen angreifen, außer diese passen durch die Lücken. Gegen solche Waffen (Pfeile oder ähnliche Fernkampfangriffe) hat der Gefangene aber immer noch Deckung. Alle Zauber und Odemwaffen passen problemlos durch die Lücken.

Fensterlose Zelle: Diese Version des Zaubers erschafft einen Würfel mit einer Kantenlänge von 3 m, aus dem man nicht entkommen kann. An allen sechs Seiten befinden sich massive *Energiewände.*

ENERGIEN WIDERSTEHEN

Schule: Bannzauber;
Grad: KLE 2, DRU 2, PAL 2, HXM/MAG 2, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 10 Minute/Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Dieser Bannzauber verleiht einer Kreatur begrenzten Schutz vor Schaden von einem von dir bestimmten Energietyp: Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Das Ziel erhält eine Energieresistenz von 10 gegen den entsprechenden Energietyp. Jedes Mal also wenn die Kreatur durch diesen Energietyp Schaden nehmen würde (egal ob auf natürlichem oder magischen Wege), wird dieser Schaden um 10 Punkte reduziert, bevor er die Trefferpunkte des Ziels betrifft. Auf der 7. Stufe erhöht sich die Resistenz auf 20 und auf der 11. Stufe erhöht sie sich auf das Maximum von 30. Der Zauber schützt auch die Ausrüstung der Kreatur.

Energien widerstehen absorbiert nur Schaden. Das Ziel könnte also immer noch andere nachteilige Nebeneffekte erleiden.

Energien widerstehen überlagert (und ist nicht kumulativ mit) *Schutz vor Energien*. Wird ein Charakter von beiden Zaubern geschützt, absorbiert *Schutz vor Energien* solange Schaden, bis er aufgebraucht ist.

ENERGIEWAND

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Quarzpulver)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Eine Wand mit einer Fläche von 1 Quadrat/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erzeugt eine unsichtbare Wand aus Energie. Sie ist unbeweglich und kann nicht so einfach zerstört werden. Eine *Energiewand* ist immun gegen *Magie bannen*, kann aber durch *Magische Auftrennung* zerstört werden. Die Wand kann ganz normal von Zaubern betroffen werden, nur *Auflösung* zerstört sie automatisch. Die *Energiewand* kann mit Waffen und übernatürlichen Fähigkeiten beschädigt werden, hat aber eine Härte von 30 und hat 20 Trefferpunkte pro Zauberstufe. Wird sie von einer *Sphäre des Nichts* oder einem *Entzauberungszepter* berührt, wird sie sofort zerstört.

Odemwaffen und Zauber können die Wand von keiner Seite aus durchdringen, mit Hilfe von *Dimensionstür*, *Teleportieren* und ähnlichen Zaubern kann die Barriere jedoch umgangen werden. Ätherische Kreaturen werden genauso wie materielle aufgehalten (erstere können die Wand im Normalfall jedoch umgehen, indem

sie durch den Boden oder die Decke unter, bzw. über der Wand gleiten). Blickangriffe wirken auch durch eine *Energiewand*.

Der Zauberwirker kann die Wand auch in Gestalt einer flachen, waagrechten Ebene, die einen Bereich von bis zu 3 m x 3m/Stufe ausfüllt, erscheinen lassen. Die Wand muss durchgehend und ununterbrochen sein, wenn sie erschaffen wird. Wird ihre Oberfläche durch einen Gegenstand oder eine Kreatur unterbrochen, schlägt der Zauber fehl.

Energiewand kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

ENTKRÄFTENDER STRAHL

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Schweißtropfen)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Strahl
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja
Ein schwarzer Strahl entspringt deinem ausgestreckten Finger. Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um ein Ziel mit dem Strahl zu treffen.

Der Getroffene ist dann sofort für die Wirkungsdauer des Zaubers entkräftet. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf bedeutet, dass die Kreatur nur erschöpft ist.

Ein Charakter, der bereits erschöpft ist, wird entkräftet.

Der Zauber hat keine Wirkung auf Kreaturen, die bereits entkräftet sind. Im Gegensatz zu normaler Entkräftung oder Erschöpfung enden diese Zustände im Fall des Zaubers sofort, wenn die Wirkungsdauer abgelaufen ist.

ENTKRÄFTUNG

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Strahl aus negativer Energie
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Du zeigst mit deinem Finger auf ein Ziel und sprichst die Zauberformel aus. Daraufhin schießt ein schwarzer Strahl knisternder, negativer Energie hervor und unterdrückt die Lebensenergie jeder lebenden Kreatur, die er trifft. Du musst einen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um zu treffen. War der Angriff erfolgreich, erleidet das Ziel 1W4 temporäre negative Stufen (siehe Anhang 1). Negative Stufen sind kumulativ.

Angenommen das Ziel überlebt, dann regeneriert es verlorene Stufen nach so vielen Stunden, wie es deiner Zauberstufe entspricht (maximal nach 15 Stunden). Normalerweise können negative Stufen auch permanent werden, im Fall von *Entkräftung* währen sie aber nicht lange genug, um permanent zu werden.

Untote Kreaturen, die von dem Strahl getroffen werden, erhalten dadurch 1 Stunde lang 1W4 x 5 temporäre Trefferpunkte.

ENTROPIESCHILD

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Ein magischer Schild mit einem chaotisch bunten Farbmuster umgibt dich. Er lenkt Pfeile, Strahlen und andere Fernkampfangriffe ab. Jeder Fernkampfangriff gegen dich, bei dem der Angreifer einen Angriffswurf machen muss, hat eine Fehlschlagchance von 20 % (ähnlich wie bei Tarnung). Andere Angriffe, die auch über Entfernungen ausgeführt werden, sind nicht betroffen.

ENTWEIHEN

Schule: Hervorrufung [Böses]; **Grad:** KLE 5, DRU 5
Zeitaufwand: 24 Stunden
Komponenten: V, G, M (Kräuter, Öle und Weihrauch im Wert von mindestens 1.000 GM, plus 1.000 GM pro Zaubergrad, der in den entweihten Bereich eingewirkt werden soll)
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: Radius von 12 m, der von berührten Punkt ausgeht
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** siehe Text
Entweihen macht einen bestimmten Ort, ein Gebäude oder einen Gebäudekomplex zu einem unheiligen Ort. Der Zauber hat drei mächtige Effekte.

Erstens wird der Ort, bzw. das Gebäude von einem *Schutzkreis gegen Gutes* belegt.

Zweitens wird der SG, um negativer fokussierter Energie zu widerstehen, um einen heiligen Bonus von +4 erhöht. Der SG, um positiver fokussierter Energie zu widerstehen, sinkt um –4. Zauberresistenz gilt nicht gegen diesen Effekt. Die druidische Version dieses Zaubers beinhaltet diese Wirkung nicht.

Zuletzt kannst du dem entweihten Ort noch einen festgelegten Zaubereffekt zuweisen. Dieser Effekt währt 1 Jahr und wirkt im gesamten entweihten Gebiet, egal wie lange die normale Wirkungsdauer und wie groß der normale Wirkungsbereich sind. Du kannst bestimmen, ob dieser Effekt für alle Kreaturen gilt, nur für Kreaturen, die deinen Glauben teilen oder dieselbe Gesinnung haben, oder für Kreaturen, die einem anderen Glauben angehören und eine andere Gesinnung haben. Am Ende des Jahres endet auch der ausgewählte Effekt, er kann erneuert oder ersetzt werden, indem *Entweihen* einfach noch einmal gewirkt wird.

Zu den Zaubereffekten, die an einen entweihten Ort gebunden werden können, gehören: *Beistand, Bewegungsfreiheit, Dimensionsanker, Dunkelheit, Elementen trotzen, Energien widerstehen, Furcht auslösen, Furcht bannen, Gutes entdecken, Lügen erkennen, Magie bannen, Magie entdecken, Schutz vor Energien, Segnen, Stille, Tageslicht, Tiefere Dunkelheit, Todesschutz, Unsichtbarkeit aufheben, Verfluchen, Zone der Wahrheit* und *Zungen*.

Rettungswürfe und Zauberresistenz gelten bei diesen Effekten (siehe die jeweiligen Zauberbeschreibungen für Details).

Ein Gebiet kann nur von jeweils einem *Entweihen*-Zauber betroffen werden.

Entweihen ist der Gegenzauber zu *Weihen*, bannt ihn aber nicht.

ENTZUG VON LEBENSKRAFT

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 9, HXM/MAG 9
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise (siehe Text bei *Entkräftung*)
Dieser Zauber funktioniert wie *Entkräftung*, die betroffene Kreatur erleidet jedoch 2W4 temporäre negative Stufen.

24 Stunden, nachdem das Ziel die negativen Stufen erhalten hat, muss es einen Zähigkeitswurf für jede negative Stufe machen (SG = SG des Rettungswurfs gegen Entzug von Lebenskraft). Gelingt der Rettungswurf, werden die negativen Stufen entfernt. Misslingt er, werden die negativen Stufen permanent.

Eine untote Kreatur, die von dem Strahl getroffen wird, erhält für 1 Stunde 2W4 x 5 temporäre Trefferpunkte.

ERDBEBEN

Schule: Hervorrufung [Erde]; **Grad:** KLE 8, DRU 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Ausbreitung mit einem Radius von 24 m (F)
Wirkungsdauer: 1 Runde
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein

Wenn du diesen Zauber wirkst, wird der Erdboden von einem intensiven und örtlich begrenzten Beben erschüttert. Das Beben wirft Kreaturen zu Boden, lässt Gebäude einstürzen, Erdspalten entstehen und ähnliches. Der Effekt währt 1 Runde, während der Kreaturen auf dem Boden sich nicht bewegen oder angreifen können. Ein Zauberkundiger, der auf dem Boden steht, muss einen Konzentrationswurf (SG 20 + Zaubergrad) ablegen. Bei einem Misserfolg verliert er den Zauber, den er zu wirken versuchte. Das *Erdbeben* betrifft alle Arten von Gelände, Flora, Gebäuden und Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs. Die jeweiligen Effekte hängen von der Art des Geländes ab, auf welches der Zauber gewirkt wurde.

Höhle, Kaverne oder Tunnel: Der Zauber lässt das Dach einstürzen, so dass alle Kreaturen 8W6 Punkte erleiden, die im Einsturzbereich stehen (Reflex, SG 15, halbiert). Die Betroffenen sind unter dem Geröll eingeklemmt (siehe unten). Wird Erdbeben auf die Decke einer sehr großen Höhle gewirkt, können wegen des herabfallenden Gesteins auch Wesen betroffen werden, die sich außerhalb des eigentlichen Wirkungsbereichs aufhalten.

Klippen: Erdbeben bringt Klippen zum Einstürzen, so dass es zu einem Erdrutsch kommt, der sich in horizontaler Richtung genauso weit ausbreitet, wie in vertikaler Richtung hinabgerutscht ist.

Offenes Gelände: Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Reflexwurf (SG 15) machen. Bei einem Misserfolg fällt der Betroffene zu Boden. Da sich Erdspalten auftun, besteht bei jedem, der auf dem Boden steht, eine Chance von 25 %, in eine solche zu fallen (Reflex, SG 20, um nicht in eine Spalte zu fallen). Die Spalten sind 12 m tief. Endet der Zauber, schließen sich die Erdspalten wieder. Behandle alle Kreaturen, die sich dann noch in dem Abgrund befinden, als seien sie im Verschüttungsbereich eines Erdrutsches gefangen, ohne Luft zu bekommen. Siehe das Kapitel zur Umgebung für weitere Einzelheiten.

Gebäude: Gebäude, die auf einer freien Fläche stehen, erleiden 100 Schadenspunkte, was bei normalen Holz- oder Mauerbauten ausreicht, um sie zum Einsturz zu bringen. Steinbauten oder verstärktes Mauerwerk brechen nicht zusammen. Die Härte des Gebäudes hat keinen Einfluss auf den Schaden. Dieser wird auch nicht halbiert, wie es normalerweise bei Schaden an Gegenständen der Fall ist. Kreaturen, die sich in einem einstürzenden Gebäude befinden, erleiden 8W6 Punkte Wuchtschaden (Reflex, SG 15, halbiert) und sind unter dem Schutt eingeklemmt (siehe unten).

Fluss, See oder Sumpf: Unter Wasser öffnen sich Erdspalten, so dass das Wasser im Wirkungsbereich abfließt und der schlammige Boden zum Vorschein kommt. Sumpfige Moore oder Sümpfe werden für die Wirkungsdauer zu Treibsand und saugen Kreaturen und Gebäude ein. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Reflexwurf (SG 15) machen. Bei einem Misserfolg sinkt der Betroffene in den Schlamm oder Treibsand. Wenn die Wirkungsdauer endet, fließt das verbliebene Wasser in den entleerten Bereich und ertränkt möglicherweise jene, die noch im Schlamm feststecken.

Von Geröll eingeklemmt sein: Eine Kreatur, die unter Geröll eingeklemmt ist, erleidet pro Minute 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Wenn ein eingeklemmter Charakter bewusstlos wird, muss er einen Konstitutionswurf (SG 15) machen. Bei einem Misserfolg erleidet er pro Minute danach 1W6 Punkte tödlichen Schaden, bis er entweder befreit wird oder stirbt.

ERDE BEWEGEN

Schule: Verwandlung [Erde]; **Grad:** DRU 6, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: Siehe Text
Komponenten: V, G, M ((Lehm, Tonerde, Sand und eine Eisenklinge)
Reichweite: Lang (120 m +12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Erde innerhalb eines Bereichs mit einer Fläche von bis zu 225m x 225 m und bis zu 3 m Tiefe (F)
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kannst du Erdreich (Erde, Lehm, Sand und Ton) bewegen und so Dämme zum Einsturz bringen, kleine Hügel verschieben, Dünen versetzen und andere, ähnliche Erdbewegungen vornehmen.

Gesteinsformationen jedoch können weder zum Zusammenbruch gebracht noch bewegt werden. Die Größe des betroffenen Bereichs legt auch den Zeitaufwand fest. Für jedes Gebiet von 45 m x 45 m (bis zu 3 m tief) beträgt der Zeitaufwand 10 Minuten. Für den maximal möglichen Bereich von 225 m x 225 m bräuchtest du also 4 Stunden und 10 Minuten.

Der Zauber bricht das Erdreich nicht gewaltsam auf, sondern erschafft vielmehr wellenähnliche Kämme und Täler, so dass die Erde sich ähnlich wie ein Gletscher verhält und „fließt", bis das gewünschte Ergebnis erzielt wurde. Bäume, Bauten, Gesteinsformationen und Vergleichbares werden nicht betroffen, außer natürlich was ihre Höhe und Lage angeht.

Der Zauber kann nicht verwendet werden, um Tunnel zu graben und wirkt auch viel zu langsam, um Kreaturen in die Falle zu locken oder unter Erde zu begraben. Er wird hauptsächlich zum Erschaffen oder Füllen von Gräben benutzt oder um ein Gelände an die Gegebenheiten einer Schlacht anzupassen.

Der Zauber hat keine Wirkung auf Erdkreaturen.

ERDE UND GESTEIN ERWEICHEN

Schule: Verwandlung [Erde]; **Grad:** DRU 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m +1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich: 1 Quadrat/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge, siehe Text
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Wenn dieser Zauber gewirkt wird, wird alle natürliche, unbehandelte Erde und entsprechendes Gestein im Wirkungsbereich weich gemacht. Nasse Erde wird zu zähem Schlamm, trockene Erde wird zu Sand oder Dreck und Stein wird zu weichem Lehm, der leicht geformt oder abgetragen werden kann. Du wirkst auf einen 3 m x 3 m großen Bereich ein, der 30 cm bis 1,20 m tief sein kann, je nachdem, wie hart und fest der Boden an einer bestimmten Stelle ist. Magischer, verzauberter, behandelter oder bearbeiteter Stein kann nicht mit dem Zauber verändert werden. Erd- oder Steinkreaturen werden nicht betroffen.

Eine Kreatur, die im Schlamm steckt, muss einen erfolgreichen Rettungswurf machen, oder sie bleibt 1W2 Runden im Schlamm stecken und kann sich nicht bewegen, angreifen oder Zauber wirken. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf gemacht hat, kann sich mit ihrer halben Bewegungsrate bewegen, aber nicht rennen oder einen Sturmangriff machen.

Loser Dreck ist nicht so problematisch wie Schlamm, sorgt aber dafür, dass alle Kreaturen im Wirkungsbereich sich nur noch mit ihrer halben Bewegungsrate bewegen können und weder rennen noch Sturmangriffe machen können.

Stein, der zu Lehm verwandelt wurde, behindert die Bewegung nicht, ermöglicht es den Charakteren aber, Bereiche zu formen, herauszuschneiden oder zu graben, die sie vorher nicht beeinflussen konnten.

Behandelter oder bearbeiteter Stein wird von dem Zauber zwar nicht betroffen, Höhlendecken oder senkrechte Oberflächen wie etwa Klippen können beeinflusst werden. Meist führt dies zu einem mittelschweren Einsturz oder einem Erdrutsch, da das gelöste Material von der Decke oder der Wand fällt (behandle dies als Einsturz ohne Verschüttungsbereich; siehe das Kapitel zur Umgebung).

Einem künstlich hergestellten Gebäude kann aber durchaus geschadet werden, wenn man die Erde weich macht, auf dem es steht, so dass es absinkt. Den meisten sorgfältig errichteten Gebäuden schadet man aber höchstens, zerstören kann man sie mit dem Zauber nicht.

ERINNERUNG VERÄNDERN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 4
Zeitaufwand: 1 Runde (siehe Text)
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du dringst in den Geist eines Opfers ein und kannst dort Erinnerungen an insgesamt 5 Minuten auf folgende Arten und Weisen verändern:

- Lösche jegliche Erinnerung an ein Ereignis aus, welches das Opfer tatsächlich erlebt hat.
- Der Zauber kann keine Bezauberungen, *Geas/Auftrag*, *Einflüsterung* oder ähnliche Zauber aufheben.
- Ermögliche es dem Ziel, sich ein Ereignis wieder perfekt ins Gedächtnis zu rufen, das es tatsächlich erlebt hat.
- Verändere Einzelheiten eines Ereignisses, welches das Opfer tatsächlich erlebt hat.
- Pflanze dem Ziel eine Erinnerung an ein Ereignis ein, welches es niemals erlebt hat.

Das Wirken des Zaubers dauert 1 Runde. Schlägt der Rettungswurf des Ziels fehl, verbringst du bis zu 5 Minuten (also soviel Zeit, wie du in der Erinnerung des Opfers verändern willst) damit, die gewünschten Veränderungen zu visualisieren. Wird deine Konzentration gestört, bevor du die gewünschte Erinnerung fertig einpflanzen konntest, oder entfernt sich das Ziel aus der Reichweite des Zaubers, geht der Zauber verloren.

Eine veränderte Erinnerung beeinflusst nicht unbedingt die Handlungen des Opfers, vor allem, wenn es der natürlichen Haltung des Ziels widerspricht. Unlogische Veränderungen werden vom Opfer als schlechter Traum abgetan, als das Ergebnis von zu viel Wein oder es wird sich irgendeine andere Entschuldigung einfallen lassen.

ERSCHÖPFENDE BERÜHRUNG

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Schweißtropfen)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du lenkst negative Energie durch deine Berührung und laugst das Ziel dadurch aus. Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, um das Ziel zu treffen. Dieses ist dann für die Wirkungsdauer des Zaubers erschöpft.

Der Zauber hat keine Wirkung bei einer Kreatur, die bereits erschöpft ist, und im Gegensatz zu einer normalen Erschöpfung endet der Effekt, sobald die Wirkungsdauer abgelaufen ist.

ERSCHRECKEN

Schule: Nekromantie [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Knochen einer untoten Kreatur)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele: Eine lebende Kreatur pro drei Stufen, keine zwei beliebigen Ziele dürfen weiter als 9 m voneinander entfernt sein.
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe oder 1 Runde (siehe Text bei Furcht auslösen)
Rettungswurf: Willen, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja

Funktioniert wie *Furcht auslösen*, verängstigt aber alle Ziele mit weniger als 6 TW.

ERWECKEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 5
Zeitaufwand: 24 Stunden
Komponenten: V, G, GF, M (Kräuter und Öle im Wert von 2.000 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührtes Tier oder berührter Baum
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du kannst einem Baum oder einem Tier ein menschenähnliches Bewusstsein verleihen. Dafür musst du einen erfolgreichen Willenswurf ablegen (SG = 10 + die derzeitigen TW des Tieres oder + die TW, die der Baum haben wird, wenn er erwacht ist). Das erwachte Tier oder der Baum sind dir freundlich gesinnt. Du hast allerdings keine besondere Empathie oder Verbindung zu der erweckten Kreatur, obwohl sie dir bei bestimmten Aufgaben und Unternehmungen dienlich sein kann, wenn du ihr deine Wünsche vermitteln kannst. Wirkst du *Erwecken* ein weiteres Mal, bleibt jede zuvor erweckte Kreatur dir immer noch freundlich gesinnt, erledigt aber keine Aufgaben mehr für dich, außer diese liegen in ihrem eigenen Interesse.

Ein erweckter Baum hat die Eigenschaften eines belebten Gegenstands, gehört aber zu der Art Pflanze und hat Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte im Wert von jeweils 3W6. Eine erweckte Pflanze erhält die Fähigkeit, ihre Äste, Wurzeln, Ranken usw. zu bewegen und hat Sinne, die denen eines Menschen vergleichbar sind.

Ein erwecktes Tier erhält eine Intelligenz im Wert von 3W6, +1W3 Charisma und +2 TW. Es wird zu einer magischen Bestie (verbessertes Tier). Ein erwecktes Tier kann nicht als Tiergefährte, Vertrauter oder besonderes Reittier dienen.

Erweckte Bäume oder Tiere sprechen eine Sprache, die dir bekannt ist, und pro Punkt Intelligenzbonus (falls vorhanden) eine zusätzliche Sprache, die dir ebenfalls bekannt ist. Der Zauber wirkt nicht bei Tieren oder Pflanzen, deren Intelligenzwert über 2 liegt.

ERZÄHLENDE STEINE

Schule: Erkenntnis; **Grad:** DRU 6
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Du erhältst die Fähigkeit, mit Steinen zu sprechen. Diese können dir dann verraten, wer oder was sie berührt hat oder was sich hinter oder unter ihnen verbirgt. Wenn du sie danach fragst, werden die Steine dir eine vollständige Beschreibung liefern. Ihre Perspektive, Wahrnehmungsweise und ihr Wissen kann die Steine jedoch daran hindern, dir genau jene Details zu berichten, die du erfahren möchtest.

Du kannst sowohl mit natürlich vorkommenden als auch bearbeiteten Steinen sprechen.

EXPLOSIVE RUNEN

Schule: Bannzauber [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein berührter Gegenstand, der nicht mehr als 5 kg wiegt
Wirkungsdauer: Permanent, bis der Zauber ausgelöst wird (A)
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Du bringst diese speziellen Runen auf einem Buch, einer Karte, einer Schriftrolle oder einem ähnlichen Gegenstand an, der geschriebene Informationen enthält. Die *Explosiven Runen* gehen hoch, wenn die Schrift gelesen wird, und verursachen dann 6W6 Punkte Energieschaden. Derjenige, der am nächsten an den *Explosiven Runen* steht (zum Beispiel, um die Schrift zu lesen), erleidet den vollen Energieschaden, ohne einen Rettungswurf machen zu dürfen. Alle anderen Kreaturen, die sich 3 m oder näher an den Runen befinden, dürfen einen Reflexwurf machen, um den Schaden zu halbieren. Der Gegenstand, auf dem die *Explosiven Runen* angebracht waren, nimmt ebenfalls den vollen Schaden (kein Rettungswurf).

Du und alle Charaktere, die von dir instruiert worden sind, können die geschützte Schrift lesen, ohne dass die Runen explodieren. Wenn du dies wünschst, kannst du die Runen auch wieder entfernen. Andere Kreaturen können die *Explosiven Runen* mit Hilfe von *Magie bannen* oder *Austilgen* löschen. Misslingt dieser Versuch, gehen die Runen hoch.

Magische Fallen wie *Explosive Runen* sind nur schwer zu entdecken und zu entschärfen. Ein Charakter, der das Klassenmerkmal Fallen finden besitzt (und nur ein solcher), kann Mechanismus ausschalten einsetzen, um die *Explosiven Runen* zu entschärfen. Der SG, um magische Fallen mit Hilfe von Wahrnehmung zu finden und um sie zu entschärfen, liegt bei 25 + Zaubergrad (für *Explosive Runen* also bei 28).

FALLEN FINDEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Du erhältst eine intuitive Einsicht in die Funktionsweise von Fallen. Aus diesem Grund erhältst du einen Einsichtsbonus auf Würfe für Wahrnehmung, um Fallen zu finden, welcher der Hälfte deiner Zauberstufe entspricht (maximal +10). Der Bonus währt solange, wie der Zauber wirkt. Du darfst einen Wurf machen, um eine Falle zu bemerken, wenn du dich innerhalb von 3 m in der Nähe von einer befindest. Dies darfst du sogar dann machen, wenn du gar nicht aktiv nach Fallen suchst. Bedenke, dass der Zauber dir keinerlei Fähigkeiten verleiht, die Fallen auch zu entschärfen, die du findest.

FALSCHE ERKENNTNIS

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (zerstoßene Jade im Wert von 250 GM)
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: Ausbreitung innerhalb eines Radius von 12 m
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erschafft eine subtile Illusion, die jeden Erkenntniszauber (Ausspähung), der benutzt wird, um etwas im Wirkungsbereich der *Falschen Erkenntnis* zu sehen, statt des wahren Bildes ein falsches sehen lässt(wie bei dem Zauber *Mächtiges Trugbild*), das von dir beim Wirken des Zaubers festgelegt wurde. Solange die Wirkungsdauer anhält, kannst du dich konzentrieren, um das Bild zu verändern. Konzentrierst du dich nicht, bleibt das Bild statisch.

FALSCHES LEBEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Blut)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe oder bis der Zauber sich entlädt (siehe Text)

Du nutzt die Mächte des falschen Lebens, um dir selbst eine eingeschränkte Fähigkeit zu verleihen, dem Tod zu widerstehen. Solange der Zauber wirkt, erhältst du 1W10 + 1 temporäre Trefferpunkte pro Zauberstufe (maximal +10).

FEDERFALL

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 augenblickliche Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Ein mittelgroßer oder kleinerer Gegenstand, der sich im freien Fall befindet, oder eine Kreatur/Stufe, keine zwei Ziele dürfen weiter als 6 m voneinander entfernt sein.
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe bis zur Landung
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos) oder Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Die betroffenen Kreaturen oder Gegenstände fallen nur langsam. *Federfall* verlangsamt jede Fallgeschwindigkeit sofort auf 18 m pro Runde (entspricht der Geschwindigkeit gegen Ende eines Falls aus geringer Höhe). Die Betroffenen nehmen beim Landen keinen Schaden, solange der Zauber noch wirkt. Endet die Wirkungsdauer, fallen die Betroffenen wieder mit normaler Geschwindigkeit.

Der Zauber betrifft eine oder mehrere mittelgroße oder kleinere Kreaturen (inklusive ihrer Ausrüstung und getragener Gegenstände bis zur maximalen Traglast der Kreatur) oder Gegenstände oder das entsprechende Äquivalent an großen Kreaturen. Eine große Kreatur oder ein großer Gegenstand zählen als zwei mittelgroße Kreaturen oder Gegenstände. Eine riesige Kreatur oder ein riesiger Gegenstand zählen als zwei große Kreaturen oder Gegenstände usw.

Der Zauber hat keinen besonderen Einfluss auf Fernkampfwaffen, solange sie nicht aus großer Höhe fallen. Wird der Zauber auf einen fallenden Gegenstand gewirkt, verursacht dieser nur die Hälfte des normalen Schadens basierend auf seinem Gewicht, ohne einen Bonus aufgrund der Fallhöhe zu erhalten.

Federfall wirkt nur bei Gegenständen, die sich im freien Fall befinden, nicht auf ein niedersausendes Schwert oder eine Kreatur, die einen Sturmangriff ausführt oder fliegt.

FEENFEUER

Schule: Hervorrufung [Licht]; **Grad:** DRU 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Kreaturen und Gegenstände innerhalb eines Explosionsradius von 1,50 m
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Die betroffenen Kreaturen werden von einem fahlen Leuchten

umhüllt, das ihre Umrisse hervorhebt. Kreaturen, die von *Feenfeuer* umgeben sind, erhalten einen Malus von –20 auf Würfe auf Heimlichkeit. Sie verbreiten soviel Licht wie eine Kerze und erhalten keine Vorteile aus der Tarnung, die normalerweise durch Dunkelheit, *Flimmern*, *Standort vortäuschen* oder *Unsichtbarkeit* verliehen wird (ein magischer Dunkelheitseffekt des 2. oder eines höheren Grades funktioniert aber ganz normal). Das Licht ist zu schwach, um eine Wirkung auf untote Kreaturen oder Kreaturen zu haben, die in der Dunkelheit leben und empfindlich gegenüber Licht sind. Das *Feenfeuer* kann blau, grün oder violett sein, je nachdem, was du dir beim Wirken ausgesucht hast. Es verursacht keinen Schaden bei den betroffenen Kreaturen oder Gegenständen.

FELS ZU SCHLAMM VERWANDELN

Schule: Verwandlung [Erde]; **Grad:** DRU 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Lehm und Wasser)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Bis zu 2 Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: Permanent, siehe Text
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber verwandelt natürlichen, unbehauenen oder unbearbeiteten Stein in die entsprechende Menge Schlamm. Magischer Stein wird nicht betroffen. Der Schlamm kann nicht tiefer als 3 m sein. Eine Kreatur, die weder schweben, fliegen oder sich sonst wie aus dem Schlamm befreien kann, sinkt bis zur Hüfte oder Brust ein, hat nur noch eine Bewegungsrate von 1,50 m und erhält einen Malus von –2 auf Angriffswürfe und die RK. Werden Zweige oder ähnliches Material auf den Schlamm geworfen, kann dieses Kreaturen tragen, welche in der Lage sind, darauf zu klettern. Kreaturen, die groß genug sind, um auf dem Grund zu laufen, können mit einer Bewegungsrate von 1,50 m durch den Schlamm waten.

Wenn *Fels zu Schlamm verwandeln* auf die Decke einer Höhle oder eines Ganges gewirkt wird, fällt der Schlamm zu Boden und verbreitet sich in einer Art Pfütze mit einer Tiefe von 1,50 m. Der fallende Schlamm und der Einsturz verursachen 8W6 Punkte Wuchtschaden bei allen, die sich unter dem Zielbereich befinden. Gelingt den Betroffenen ein Reflexwurf, erleiden sie nur den halben Schaden.

Burgen und andere große Steingebäude sind generell immun gegen den Effekt des Zaubers, da *Fels zu Schlamm verwandeln* keinen Einfluss auf bearbeiteten Stein hat und nicht tief genug wirkt, um die Grundsteine solcher Gebäude zu unterminieren. Kleine Gebäude oder Gebäudekomplexe ruhen jedoch auf Grundsteinen, die nicht tief genug reichen. Solche Gebäude kann der Zauber beschädigen oder sogar teilweise zum Einsturz bringen.

Der Schlamm bleibt Schlamm, bis entweder *Magie bannen* oder *Schlamm zu Fels verwandeln* auf ihn gewirkt wurde. Das bedeutet aber nicht, dass auch die ursprüngliche Form des Felsen wiederhergestellt wird. Verdunstung verwandelt den Schlamm innerhalb eines Tages in normale Erde. Wie lange das genau dauert, hängt davon ab, wie stark der Schlamm der Sonne, dem Wind und Entwässerung ausgesetzt ist.

Fels zu Schlamm verwandeln bannt und ist der Gegenzauber zu *Schlamm zu Fels verwandeln*.

FESSELN

Schule: Verzauberung (Bezauberung) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung, Schall]; **Grad:** BAR 2, KLE 2
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine beliebige Anzahl an Kreaturen
Wirkungsdauer: 1 Stunde oder weniger
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Wenn du die Aufmerksamkeit einer Gruppe von Kreaturen hast, kannst du diesen Zauber verwenden, um sie in deinen Bann zu schlagen. Um den Zauber zu wirken, musst du 1 Runde lang ohne Unterbrechungen sprechen oder singen. Danach hast du die ungeteilte Aufmerksamkeit der Beeinflussten, die ihre Umgebung vollkommen ignorieren. Sie gelten dir als freundlich gesinnt, solange der Zauber wirkt. Jede Kreatur, die du beeinflussen möchtest, deren Volk oder Religion deinem, bzw. deiner eigenen nicht freundlich gesinnt ist, erhält einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf.

Eine Kreatur, die 4 oder mehr TW hat oder einen Weisheitswert von 16 oder höher, bleibt sich ihrer Umgebung bewusst und ist gleichgültig eingestellt. Ist sie Zeuge von Handlungen, die sie nicht gut heißen kann, darf sie einen neuen Rettungswurf ablegen.

Der Effekt wirkt solange, wie du sprichst oder singst, maximal aber 1 Stunde. Jene, die von deinen Worten gefesselt sind, machen nichts, solange du sprichst oder singst und in 1W3 weiteren Runden, in denen sie das Thema oder deinen Auftritt diskutieren. Wer den Wirkungsbereich während der Aufführung betritt, muss einen erfolgreichen Rettungswurf ablegen oder ist ebenfalls gefesselt. Verlierst du die Konzentration oder machst irgendetwas anderes, außer zu sprechen oder zu singen, endet der Zauber (die Verzögerung von 1W3 Runden gilt dennoch).

Wenn dein gefesseltes Publikum dir unfreundlich oder gar feindlich gesinnt ist, darf es einen gemeinsamen Wurf auf Charisma machen, um den Zauber durch Buhrufe und Störungen zu beenden. Für diesen Wurf wird der Charismabonus der Kreatur mit dem höchsten Charismawert verwendet. Die anderen machen ihre Charismawürfe, um diese Kreatur zu unterstützen. Die Störungen beenden den Zauber, wenn der vereinte Wurf auf Charisma das Ergebnis deines eigenen Wurfes auf Charisma übertrifft. Bei jeder Anwendung des Zaubers ist nur ein solcher Störungsversuch zulässig.

Wird ein Mitglied des Publikums angegriffen oder sonst wie feindlich angegangen, endet der Zauber und das eben noch von dir gefesselte Publikum wird dir unfreundlich gesinnt. Jede Kreatur mit 4 oder mehr TW oder einem Weisheitswert von 16 oder höher wird dir feindlich gesinnt.

FESTE HOFFNUNG

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele: Eine lebende Kreatur/Stufe, keine zwei beliebigen Ziele dürfen weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Dieser Zauber erfüllt die Ziele mit großer Hoffnung. Jeder Betroffene erhält einen Moralbonus von +2 auf Rettungs-, Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Schadenswürfe mit einer Waffe.

Feste Hoffnung bannt und ist der Gegenzauber zu *Tiefe Verzweiflung*.

FESTER NEBEL

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** HXM/MAG 4
Komponenten: V, G, M (gemahlene Erbsen und ein Tierhuf)
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Zauberresistenz: Nein
Funktioniert wie *Nebelwolke*, behindert aber nicht nur die Sicht, sondern verlangsamt Kreaturen auch, die sich durch den *Festen Nebel* hindurch bewegen. Ihre Bewegungsrate sinkt um die Hälfte. Außerdem erhalten alle im Nebel einen Malus von –2 auf Angriffe im Nahkampf und Schadenswürfe für den Nahkampf. Die Nebelschwaden verhindern sogar effektive Angriffe mit Fernkampfwaffen (außer magische Strahlen und Vergleichbares). Eine Kreatur oder ein Gegenstand, die in den Nebel fallen, werden verlangsamt. Alle 3 m, die sie durch den Nebel fallen, reduzieren den Fallschaden um 1W6. Eine Kreatur kann keinen 1,50 m-Schritt im Nebel machen.

Effekte, die wie *Fester Nebel* funktionieren, sind nicht mit sich selbst kumulativ, was die Verlangsamung und die Angriffsmali angeht.

Fester Nebel kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden. Ein permanenter *Fester Nebel*, der von Winden aufgelöst wird, bildet sich innerhalb von 10 Minuten neu.

FEUERBALL

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Kügelchen Fledermausdung und Schwefel)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Ausbreitung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Reflex, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja
Ein *Feuerball* erzeugt eine Flammenexplosion, die mit einem lauten Donnern hochgeht und 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe bei jeder Kreatur und jedem nicht getragenen Gegenstand innerhalb des Wirkungsbereichs verursacht (maximal 10W6). Es entsteht allerdings nur eine sehr geringe Druckwelle.

Du zeigst mit deinem Finger auf das Ziel und legst die Reichweite fest (Entfernung und Höhe), in welcher der *Feuerball* explodieren soll. Aus deinem Zeigefinger schießt dann eine leuchtende, ungefähr erbsengroße Kugel hervor, die an der von dir bestimmten Stelle in einem *Feuerball* hochgeht, wenn sie nicht vorher auf einen festen Körper oder ein festes Hindernis trifft und dadurch explodiert. Ein vorzeitiger Einschlag resultiert also in einer frühzeitigen Explosion. Versuchst du die Kugel durch einen engen Spalt zu schicken, wie etwa durch eine Schießscharte, musst du diese Öffnung mit einem Berührungsangriff auf Entfernung „treffen“, ansonsten schlägt die Kugel auf dem Hindernis ein und geht frühzeitig hoch.

Der *Feuerball* entzündet brennbare Materialien und beschädigt Gegenstände innerhalb des Wirkungsbereichs. Er kann Metalle mit niedrigen Schmelzpunkten, wie etwa Gold, Blei, Kupfer, Silber und Bronze zum Schmelzen bringen. Zerstört oder durchschlägt die Kugel ein Hindernis, kann der *Feuerball* darüber hinaus fliegen und dahinter liegende Gebiete betreffen. Ansonsten hält das Hindernis den *Feuerball* wie andere Zauber auf.

FEUERFALLE

Schule: Bannzauber [Feuer]; **Grad:** DRU 2, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (Goldstaub im Wert von 25 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührter Gegenstand
Wirkungsdauer: Permanent, bis der Zauber ausgelöst wird
Rettungswurf: Reflex, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber erzeugt eine Feuerexplosion, wenn ein Unbefugter den Gegenstand öffnet, der von der Falle geschützt wird. *Feuerfalle* kann jeden Gegenstand schützen, der geöffnet und geschlossen werden kann.

Wenn du den Zauber wirkst, suchst du dir eine Stelle an dem Gegenstand aus, der als Zentrum des Zaubers gilt. Wenn jemand anderes als du den Gegenstand öffnet, wird ein Bereich mit einem Radius von 1,50 m von einer heftigen Explosion betroffen. Das von dir bestimmte Zentrum gilt als Ausgangspunkt. Die Flammen verursachen 1W4 Punkte Feuerschaden +1 pro Zauberstufe (maximal +20). Der beschützte Gegenstand wird dabei nicht beschädigt.

Du kannst keinen weiteren Schutz auf einen Gegenstand wirken, der von einer *Feuerfalle* beschützt wird. *Klopfen* kann die *Feuerfalle* nicht umgehen. Ein misslungener *Magie bannen* löst *Feuerfalle* nicht aus. Unter Wasser verursacht der Zauber nur die Hälfte des Schadens und erzeugt eine große Dampfwolke.

Du und alle Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers bestimmt hast, können den beschützten Gegenstand benutzen, ohne die Falle auszulösen. Das Bestimmen solcher Personen beinhaltet normalerweise das Einstellen eines Passworts, das du und deine Freunde verwenden können.

Magische Fallen wie die *Feuerfalle* sind nur schwer zu entdecken und zu entschärfen. Ein Charakter mit Fallen finden kann seine Wahrnehmungsfertigkeit benutzen, um die *Feuerfalle* zu entdecken, und Mechanismus ausschalten, um sie unschädlich zu machen. Der SG liegt in beiden Fällen bei 25 + Zaubergrad (also SG 27 für die *Feuerfalle* eines Druiden und SG 29 für eine arkane *Feuerfalle*).

FEUER LÖSCHEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel oder Wirkungsbereich: 1 Würfel/Stufe mit jeweils 6 m Kantenlänge (F) oder ein auf Feuer basierender magischer Gegenstand
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein oder Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Nein oder Ja (Gegenstand)
Feuer löschen wird meist verwendet, um Waldbrände und andere Großbrände zu löschen. Der Zauber löscht alle nicht-magischen Feuer im Wirkungsbereich. Außerdem bannt er Feuerzauber im Wirkungsbereich – dafür muss dir aber ein Bannwurf gegen jeden zu bannenden Zauber gelingen (1W20 +1 pro Zauberstufe, maximal +15). Der SG für den Bannwurf entspricht 11 + Zauberstufe des Feuerzaubers.

Jede Kreatur der Unterart Feuer innerhalb des Wirkungsbereichs erleidet 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W6, kein Rettungswurf).

Es ist dir ebenfalls möglich, den Zauber auf einen magischen Gegenstand zu richten, der Feuer erzeugt oder kontrolliert. Der Gegenstand verliert 1W4 Stunden lang alle seine auf Feuer basierenden magischen Eigenschaften, wenn ihm kein Willenswurf gelingt. Artefakte sind gegen diesen Effekt immun.

FEUERSAAT

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Feuer]; **Grad:** DRU 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Eicheln oder Stechpalmenbeeren)
Reichweite: Berührung
Ziele: Bis zu vier berührte Eicheln oder bis zu acht berührte Stechpalmenbeeren
Wirkungsdauer: 10 Minuten/Stufe oder bis sie benutzt werden
Rettungswurf: Nein oder Reflex, halbiert, siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein
Je nachdem, welche Version von *Feuersaat* du wirkst, verwandelst du entweder Eicheln in Waffen mit Flächenwirkung, die von dir oder einem anderen Charakter geworfen werden können, oder

du verwandelst Stechpalmenbeeren in Bomben, die auf Befehl detonieren.

Eichelgranaten: Du kannst bis zu vier Eicheln in spezielle Waffen mit Flächenwirkung verwandeln. Sie haben eine Reichweite von 6 m. Um ein Ziel zu treffen, musst du einen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen. Die Eicheln sind zusammen genommen in der Lage, 1W4 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe zu verursachen (maximal 20W4). Du kannst den Schaden so auf die Eicheln verteilen, wie du möchtest.

Jede Eichel explodiert, wenn sie auf eine harte Oberfläche trifft. Abgesehen von ihrem Feuerschaden verursachen sie 1 Punkt Spritzschaden pro Würfel und entzünden brennbares Material bei Kreaturen, die auf angrenzenden Feldern stehen.

Stechpalmenbeerenbomben: Du kannst bis zu acht Stechpalmenbeeren in spezielle Bomben verwandeln. Die Beeren werden üblicherweise per Hand platziert, da sie zu leicht sind, als dass sie effektive Wurfwaffen abgeben könnten (sie können nur 1,50 m weit geworfen werden). Wenn du dich nicht weiter als 60 m von den Beeren entfernt befindest und das Befehlswort aussprichst, geht jede Beere in Flammen auf und verursacht 1W8 Punkte Feuerschaden +1 Punkt pro Zauberstufe in einem Explosionsradius von 1,50 m. Außerdem entzündet sie brennbares Material innerhalb von 1,50 m. Eine Kreatur, die sich in diesem Bereich aufhält und einen erfolgreichen Reflexwurf macht, erleidet nur die Hälfte des Schadens.

FEUERSCHILD

Schule: Hervorrufung [Feuer oder Kälte]; **Grad:** HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Phosphor für das Wärmeschild, ein Leuchtkäfer oder ein Glühwürmchen für das Kälteschild)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)

Dieser Zauber hüllt dich in Flammen und verursacht bei jeder Kreatur Schaden, die dich im Nahkampf angreift. Außerdem schützen die Flammen dich vor Angriffen, die Kälte- oder Feuerschaden verursachen (deine Wahl).

Jeder, der dich mit seinem Körper oder einer Waffe in seiner Hand angreift, verursacht normalen Schaden, erleidet aber selbst auch 1W6 Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +15). Dabei handelt es sich entweder um Kälteschaden (wenn der *Feuerschild* dich vor Angriffen schützen soll, die auf Feuer basieren) oder um Feuerschaden (wenn der *Feuerschild* dich vor Angriffen schützen soll, die auf Kälte basieren). Verfügt der Angreifer über eine Zauberresistenz, darf er diese anwenden. Kreaturen, die Waffen mit einer außergewöhnlichen Reichweite benutzen, erleiden diesen Schaden nicht, wenn sie dich angreifen.

Wenn du den Zauber wirkst, sieht es so aus, als würdest du dich selbst in Brand stecken. Die Flammen sind jedoch nur dünn und spärlich gesät, so dass die Lichtverhältnisse innerhalb von 3 m um eine Stufe steigen, bis zu normalem Licht. Beim Kälteschild sind die Flammen blau oder grün, bei dem Wärmeschild violett oder blau. Im Folgenden nun die besonderen Eigenschaften der verschiedenen Schilde:

Wärmeschild: Die Flammen fühlen sich warm an. Du erleidest nur den halben Schaden bei Angriffen, die auf Kälte basieren. Darfst du bei dem Angriff einen Reflexwurf machen, um den Schaden zu halbieren, erleidest du bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden.

Kälteschild: Die Flammen fühlen sich kalt an. Du erleidest nur den halben Schaden bei Angriffen, die auf Feuer basieren. Darfst du bei dem Angriff einen Reflexwurf machen, um den Schaden zu halbieren, erleidest du bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden.

FEUERSTURM

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** KLE 8, DRU 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: 2 Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Reflex, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja

Wenn du einen *Feuersturm* wirkst, wird der gesamte Wirkungsbereich von lodernden Flammen bedeckt. Diese Flammen schaden weder der natürlichen Vegetation, noch dem Unterholz oder Pflanzenkreaturen, wenn du diese von der Wirkung ausschließt. Alle anderen Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (maximal 20W6). Kreaturen, deren Reflexwurf nicht gelingt, fangen an zu brennen. Sie erleiden jede Runde 4W6 Punkte Feuerschaden, bis die Flammen gelöscht wurden. Das Löschen der Flammen verbraucht eine Volle Aktion und bedarf eines Reflexwurfs gegen einen SG von 20.

FEUERWAND

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** DRU 5, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein Stückchen Phosphor)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Blickdichte Wand aus Flammen von bis zu 6 m Länge/Stufe oder ein Ring aus Feuer mit einem Radius von bis zu 1,50 m/2 Stufen; jede Form ist 6 m hoch
Wirkungsdauer: Konzentration + 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Ein unbeweglicher Vorhang aus loderndem, violett schimmerndem Feuer erscheint. Eine Seite der Wand (du suchst dir aus welche) sendet Hitzewellen aus und verursacht bei Kreaturen, die sich innerhalb einer Reichweite von 3 m befinden, 2W4 Punkte Feuerschaden. Kreaturen, die sich innerhalb einer Reichweite von 6 m, aber weiter als 3 m entfernt befinden, erleiden 1W4 Punkte Feuerschaden. Die Wand verursacht diesen Schaden bei ihrer Entstehung und danach jede Runde in deinem Zug. Jede Kreatur, die sich durch die Wand hindurch bewegt, erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden +1 pro Zauberstufe (maximal +20). Untote Kreaturen erleiden den doppelten Schaden.

Rufst du die Wand an einer Stelle hervor, an der sich Kreaturen befinden, erleiden diese den Schaden, den die Wand verursacht, wenn jemand durch sie hindurch geht. Nimmt ein Bereich der Wand von 1,50 m Länge innerhalb einer Runde insgesamt 20 Punkte Kälteschaden oder mehr, verlischt dieser Bereich. (Teile den Schaden nicht durch 4, wie sonst bei Gegenständen).

Eine *Feuerwand* kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden. Eine permanente *Feuerwand*, die aufgrund von Kälteschaden erlischt, bleibt 10 Minuten lang inaktiv und baut sich dann wieder mit ihrer vollen Stärke auf.

FEUERWERK

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine Feuerquelle)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziel: Eine Feuerquelle, bis zu einem Würfel mit 6 m Kantenlänge
Wirkungsdauer: 1W4+1 Runden oder 1W4+1 Runden nachdem Kreaturen die Rauchwolke verlassen haben (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung oder Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja oder nein (siehe Text)

Dieser Zauber verwandelt ein Feuer entweder in ein blendendes *Feuerwerk* oder eine dicke Rauchwolke erstickenden Qualms, je

nachdem, welche Variante du wirkst. Der Zauber benötigt eine Feuerquelle, die dann sofort erlischt. Ein Feuer, das größer ist als ein Würfel mit 6 m Kantenlänge, erlischt nur zum Teil. Magisches Feuer erlischt nicht, eine aus Feuer bestehende Kreatur aber, die als Quelle benutzt wird, erleidet durch den Zauber 1 Schadenspunkt pro Zauberstufe.

Feuerwerk: Das *Feuerwerk* besteht aus einer grell leuchtenden Explosion bunt glühender Lichter. Der Effekt lässt Kreaturen, die sich nicht weiter als 36 m von dem Feuer entfernt befinden, 1W4+1 Runden lang erblinden (Willen, keine Wirkung). Die Kreaturen müssen eine Sichtlinie zu dem Feuer haben, um betroffen zu werden. Zauberresistenz kann die Blindheit verhindern.

Rauchwolke: Aus der Feuerquelle erhebt sich eine wirbelnde, erstickende Rauchwolke. Sie verteilt sich 6 m weit in alle Richtungen und währt 1 Runde pro Zauberstufe. Jegliche Sichtmodi, auch Dunkelsicht, funktionieren in der Wolke nicht, man kann auch nicht durch sie hindurch sehen. Alle Kreaturen innerhalb der Rauchwolke erhalten Mali von –4 auf Stärke und Geschicklichkeit (Zähigkeit, keine Wirkung). Dieser Effekt währt noch 1W4+1 Runden, nachdem die Wolke verschwunden ist oder nachdem die Kreatur die Wolke verlassen hat. Zauberresistenz wirkt nicht.

FINGER DES TODES

Schule: Nekromantie [Tod]; **Grad:** DRU 8, HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber verursacht sofort 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe. Gelingt dem Ziel ein Zähigkeitswurf, erleidet es stattdessen nur 3W6 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe. Das Opfer kann durch den Zauber sterben, selbst wenn der Rettungswurf gelingt.

FLAMMENDE WOLKE

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Feuer]; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Wolke verteilt sich mit einem Radius von 6 m und in einer Höhe von 6 m
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Reflex, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz:** Nein
Mit diesem Zauber erschaffst du eine brodelnde Rauchwolke, die mit weißlicher Glut durchsetzt ist. Der Rauch behindert die Sicht wie eine Nebelwolke. Die Glut innerhalb der *Flammenden Wolke* verursacht jede Runde in deinem Zug 6W6 Punkte Feuerschaden bei allen Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs. Alle Betroffenen können jede Runde einen Reflexwurf machen, um diesen Schaden zu halbieren.

Wie bei dem Zauber *Todeswolke* bewegt sich der Rauch mit einer Geschwindigkeit von 3 m pro Runde von dir weg. Ermittle den Ausbreitungsbereich der Wolke jede Runde neu anhand ihres neuen Mittelpunkts, der sich nun 3 m weiter von dir weg befindet als beim Zeitpunkt des Wirkens. Wenn du dich konzentrierst, kannst du die Wolke (besser gesagt ihren Mittelpunkt) bis zu 18 m pro Runde bewegen. Die Teile der Wolke, die sich dann jenseits der maximalen Reichweite befinden, lösen sich harmlos auf, so dass die maximale Ausbreitung verkleinert wird.

Wie auch bei der *Nebelwolke*, wird der Rauch durch Wind vertrieben und der Zauber kann nicht unter Wasser gewirkt werden.

FLAMMEN ERZEUGEN

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** DRU 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 0 m
Effekt: Flamme in deiner Handfläche
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
In deiner geöffneten Hand erscheinen Flammen, die so hell wie eine Fackel leuchten, aber weder dir noch deiner Ausrüstung schaden.

Du kannst mit Hilfe der Flammen jedoch nicht nur die Umgebung beleuchten, sondern sie auch werfen oder benutzen, um Feinden zu schaden. Gegner kannst du mit einem Berührungsangriff im Nahkampf treffen und ihnen so 1W6 Punkte Feuerschaden + 1 pro Zauberstufe (maximal +5) zufügen. Du kannst die Flammen aber auch bis zu 36 m weit werfen. Wenn du dies tust, musst du einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen (keine Mali aufgrund von Entfernung). Du verursachst denselben Schaden wie im Nahkampf. Wirfst du die Flammen, erscheinen sogleich ein paar neue auf deiner Hand. Jeder Angriff mit den Flammen senkt die verbleibende Wirkungsdauer um 1 Minute. Senkt ein Angriff die verbleibende Wirkungsdauer auf 0 oder weniger Minuten, endet der Zauber, nachdem der Angriff abgehandelt wurde.

Der Zauber wirkt nicht unter Wasser.

FLAMMENKLINGE

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** DRU 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 0 m
Ziel: Schwertförmige Klinge
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Aus deiner Hand entspringt eine 90 cm lange Klinge aus rot glühenden Flammen. Du kannst diese Klinge wie einen Säbel schwingen. Angriffe mit der Klinge gelten als Berührungsangriffe im Nahkampf. Die *Flammenklinge* verursacht 1W8 Punkte Feuerschaden + 1 pro zwei Zauberstufen (maximal +10). Da die Klinge nicht materiell ist, kannst du deinen Stärkemodifikator nicht auf den Schaden addieren. Die *Flammenklinge* kann brennbare Materialien entzünden, wie etwa Pergament, Stroh, trockene Zweige und Stoff.

FLAMMENKUGEL

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** DRU 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Talg, Schwefel und Eisenpulver)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Kugel mit einem Durchmesser von 1,50 m
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Eine lodernde *Flammenkugel* rollt in die von dir angezeigte Richtung und verbrennt jene, die sie trifft. Die Kugel bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 9 m pro Runde. In dieser Bewegung kann sie auch bis zu 9 m weit aufsteigen oder hüpfen, um ein Ziel zu treffen. Kommt die Kugel in einen Bereich, der von einer Kreatur besetzt ist, hört sie 1 Runde lang auf, sich zu bewegen und verursacht bei dieser Kreatur 3W6 Punkte Feuerschaden. Dieser Schaden kann durch einen erfolgreichen Reflexwurf vermieden werden. Eine *Flammenkugel* kann über Hindernisse rollen, die nicht höher als 1,20 m sind. Sie entzündet brennbare Substanzen und beleuchtet den Bereich, den auch eine Fackel erhellen könnte.

Die Kugel bewegt sich solange, wie du sie lenkst (gilt für dich als Bewegungsaktion), andernfalls bleibt sie liegen und brennt vor sich hin. Sie kann wie ein normales Feuer gelöscht werden. Die Oberfläche der *Flammenkugel* hat eine schwammartige, nachgebende Konsistenz und verursacht deshalb wirklich nur Feuerschaden. Sie kann Kreaturen, die sich nicht bewegen wollen, nicht bei Seite schieben oder große Objekte einreißen. Rollt sie über die Reichweite des Zaubers hinaus, erlischt die *Flammenkugel*.

FLAMMENPFEIL

Schule: Verwandlung [Feuer]; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Öl und ein kleines Stück Feuerstein)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Fünfzig Projektile, die sich beim Wirken des Zaubers alle berühren müssen
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du verwandelst Munition (Pfeile, Bolzen, Shuriken und Steine) in Feuerprojektile. Jedes Projektil verursacht dann zusätzlich zu seinem normalen Schaden 1W6 Punkte Feuerschaden. Ein brennendes Projektil kann einen brennbaren Gegenstand oder ein brennbares Gebäude nicht aber Kreaturen entzünden.

FLAMMENSCHLAG

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** KLE 5, DRU 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Zylinder (Radius: 3 m, Höhe: 12 m)
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Reflex, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber erschafft eine Säule göttlichen Feuers, die aus dem Himmel niederfährt. Der *Flammenschlag* verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 15W6). Die eine Hälfte des Schadens ist Feuerschaden, die andere Hälfte des Schadens wird durch göttliche Macht verursacht und dementsprechend nicht durch eine Resistenz gegen Angriffe vermindert, die auf Feuer basieren.

FLEISCH ZU STEIN

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Kalk, Wasser und Erde)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Das Ziel wird mit all seiner Ausrüstung in eine geist- und bewegungslose Statue verwandelt. Wird diese Statue zerbrochen

oder zerstört, zeigt die Kreatur (falls sie jemals in ihren Originalzustand zurückversetzt wird) denselben Schaden und dieselben Deformierungen. Sie ist nicht tot, scheint aber auch nicht lebendig zu sein, wenn man sie sich mit Zaubern, wie etwa *Totenwache*, anschaut.

Nur Kreaturen, die aus Fleisch bestehen, können von diesem Zauber betroffen werden.

FLIEGEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (die Feder einer Schwinge)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Das Ziel kann mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen (oder mit einer von 12 m, falls es eine mittelschwere oder schwere Rüstung trägt). Es kann mit der halben Bewegungsrate aufsteigen und mit der doppelten herabsinken. Die Manövrierfähigkeit ist gut. Mit Hilfe dieses Zaubers zu fliegen, kostet ungefähr soviel Konzentration wie zu laufen, die betroffene Kreatur kann also ganz normal angreifen oder zaubern. Sie kann auch Sturmangriffe ausführen, aber nicht rennen. Der Betroffene kann nicht mehr Gewicht mit sich tragen, als es seiner maximalen Traglast entspricht plus einer etwaig vorhandenen Rüstung, die er anhat. Er erhält außerdem einen Bonus auf Würfe für Fliegen, welcher der Hälfte deiner Zauberstufe entspricht.

Sollte die Wirkungsdauer enden, während die Kreatur noch in der Luft ist, weicht die Magie nur langsam. Der Betroffene sinkt 1W6 Runden 18 m pro Runde zu Boden. Erreicht er den Boden innerhalb dieser Zeitspanne, landet er sicher. Falls er den Boden nach dieser Zeit nicht erreicht hat, fällt er die restliche Entfernung und erleidet 1W6 Schadenspunkte pro 3 m, die er fällt. Da der Zauber effektiv endet, wenn er gebannt wird, sinkt der Betroffene auch in diesem Fall sicher zu Boden. Wird *Fliegen* hingegen nicht gebannt, sondern durch ein *Antimagisches Feld* außer Kraft gesetzt, fällt der Betroffene.

FLIMMERN

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Du flimmerst zwischen der Materiellen Ebene und der Ätherebene hin und her und siehst dabei aus, als ob du unkontrolliert die Realität verlassen und wieder in sie eintreten würdest. *Flimmern* hat mehrere Effekte, die im Folgenden aufgelistet werden.

Physische Angriffe gegen dich haben eine Fehlschlagchance von 50 %. Auch das Talent Blind kämpfen hilft deinen Gegnern nicht, da du ja ätherisch und nicht einfach nur unsichtbar bist. Zielen deine Gegner allerdings mit Angriffen auf dich, die auch ätherische Kreaturen betreffen können, haben diese nur eine Fehlschlagchance von 20 % (wegen Tarnung).

Kann der Angreifer unsichtbare Kreaturen sehen, liegt die Fehlschlagchance ebenfalls nur bei 20%. (Ein Angreifer, der in der Lage ist, ätherische Kreaturen sowohl zu sehen als auch anzugreifen, hat keine Fehlschlagchance.) Auch deine eigenen Angriffe haben eine Fehlschlagchance von 20 %, da du manchmal gerade ätherisch wirst, wenn du zuschlagen willst.

Jeder auf dich gezielte Zauber hat eine Fehlschlagchance von 50 %, während du flimmerst, außer der Angreifer kann unsichtbare, ätherische Ziele anvisieren. Deine eigenen Zauber habe eine Fehlschlagchance von 20 %, wenn du gerade ätherisch wirst. In diesem Fall beeinflussen sie die Materielle Ebene normalerweise nicht.

Während du flimmerst, erleidest du nur den halben Schaden von Flächenangriffen (vollen Schaden aber durch Zauber, die auch die Ätherebene betreffen). Du bist zwar teilweise sichtbar, giltst aber als unsichtbar. Ziele behalten gegen deine Angriffe ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK. Du erhältst jedoch einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen Feinde, die keine unsichtbaren Kreaturen sehen können.

Du nimmst beim Fallen nur den halben Schaden, da du nur fällst, wenn du auf der Materiellen Ebene bist.

Während du flimmerst, kannst du durch feste Materie gehen (aber nicht hindurch sehen). Alle 1,50 m, die du durch feste Materie gehst, besteht eine 50 %-Chance, dass du wieder materiell wirst. Passiert dies, wirst du in das nächste freie Gebiet geschleudert und nimmst 1W6 Schadenspunkte pro 1,50 m, die du auf diese Weise gereist bist.

Da du eben die Hälfte deiner Zeit auf der Ätherebene verbringst, kannst du ätherische Kreaturen sehen und angreifen. Du kannst mit solchen Kreaturen fast wie mit materiellen umgehen.

Eine ätherische Kreatur ist unsichtbar, körperlos und in der Lage, sich in jede Richtung zu bewegen, also auch nach oben oder unten. Als körperlose Kreatur kannst du durch feste Materie hindurch gehen, auch durch lebende Kreaturen.

Eine ätherische Kreatur kann die Materielle Ebene sehen und hören, alles erscheint jedoch grau und unwirklich. Sicht- und Hörreichweite auf der Materiellen Ebene sind auf 18 m begrenzt.

Energieeffekte und Bannzauber betreffen dich ganz normal. Ihre Wirkung erstreckt sich von der Materiellen Ebene auf die Ätherebene, aber nicht umgekehrt. Eine ätherische Kreatur kann keine materiellen Kreaturen angreifen und Zauber, die du wirkst, während du ätherisch bist, können nur andere ätherische Kreaturen betreffen. Bestimmte materielle Kreaturen oder Gegenstände verfügen über Angriffe oder Effekte, die auch auf der Ätherebene funktionieren. Behandle andere ätherische Gegenstände oder Kreaturen wie materielle.

FLUCH BRECHEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** BAR 3, KLE 3, PAL 3, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur oder berührter Gegenstand
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Mit diesem Zauber kannst du alle Flüche brechen, die auf einem Gegenstand oder einer Kreatur liegen. Handelt es sich bei dem Ziel um eine Kreatur, musst du einen Wurf auf deine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) gegen den SG jedes Fluchs ablegen, der auf dem Ziel liegt. Ein Erfolg bedeutet, dass der Fluch gebrochen wurde. Der Zauber kann nicht die Flüche von einem verfluchten Schild, einer verfluchten Waffe oder einer verfluchten Rüstung heben, ein erfolgreicher Wurf würde es einer Kreatur aber zumindest ermöglichen, einen solch verfluchten Gegenstand abzulegen und auf diese Weise loszuwerden.

Fluch brechen bannt und ist der Gegenzauber zu *Fluch*.

FLUCH

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 3, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Du verfluchst ein Ziel. Such dir einen der folgenden drei Effekte aus:

- -6 auf einen Attributswert (Minimum 1).
- Malus von –4 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe.
- Das Ziel hat jede Runde nur eine Chance von 50 %, normal handeln zu können; ansonsten kann es keine Aktion ausführen.

Du kannst dir auch eigene Flüche ausdenken, solltest aber nichts erfinden, was mächtiger als die hier beschriebenen Flüche ist.

Der Fluch, der durch diesen Zauber auferlegt wurde, kann nicht gebannt werden, aber mit *Verzauberung brechen, Begrenzter Wunsch, Wunder, Fluch brechen* oder einem *Wunsch* entfernt werden.

Fluch ist der Gegenzauber zu *Fluch brechen*.

FORTSCHICKEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 4, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine extraplanare Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (siehe Text);
Zauberresistenz: Ja
Dieser Zauber schickt eine extraplanare Kreatur zurück auf ihre Heimatebene, wenn ihr kein Willenswurf gelingt. Ist der Zauber erfolgreich, verschwindet die Kreatur sofort, es besteht jedoch eine 20 %-Chance, dass sie auf eine andere Ebene als ihre Heimatebene geschickt wird.

FROSTSPHÄRE

Schule: Hervorrufung [Kälte]; **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (eine kleine Kristallkugel)
Reichweite: Lang (120 m +12 m/Stufe)
Ziel, Effekt oder Wirkungsbereich: Siehe Text
Wirkungsdauer: Augenblicklich oder 1 Runde/Stufe, siehe Text
Rettungswurf: Reflex halbiert, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber erzeugt eine eiskalte Kugel aus Kälte-Energie, die aus deinen Fingerspitzen an den Ort schwebt, den du bestimmst. Dort explodiert sie dann mit einem Explosionsradius von 12 m und verursacht pro Zauberstufe 1W6 Punkte Kälteschaden (maximal 15W6) bei jeder Kreatur, die sich innerhalb dieses Bereichs aufhält. Eine Kreatur der Unterart Wasser erleidet stattdessen 1W8 Punkte Kälteschaden pro Zauberstufe (maximal 15W8) und ist 1W4 Runden lang wankend.

Wenn die *Frostsphäre* eine Wassermasse trifft oder eine Flüssigkeit, die prinzipiell aus Wasser besteht (keine auf Wasser basierende Kreatur), lässt sie das Wasser bis zu einer Tiefe von 18 cm gefrieren und zwar innerhalb eines 12 m Radius. Das Eis hält 1 Runde pro Zauberstufe. Kreaturen, die gerade an der Oberfläche des betroffenen Wassers schwammen, werden in dem Eis gefangen. Es entspricht einer vollen Aktion, will man versuchen, sich aus dem Eis zu befreien. Eine gefangene Kreatur muss einen Stärkewurf (SG 25) oder einen Wurf auf Entfesslungskunst (SG 25) machen, um sich zu befreien.

Du musst die Sphäre aber nicht aussenden, wenn du den Zauber fertig gewirkt hast. Du kannst den Zauber dann als Berührungszauber behandeln, dessen Ladung zu zurückhältst. Du kannst die Ladung 1 Runde pro Stufe halten. Ist diese Zeit verstrichen, explodiert die Kugel. Du bildest das Zentrum der Explosion (du darfst keinen Rettungswurf machen, um dem Effekt zu widerstehen). Feuerst du die Sphäre später ab, entspricht dies einer Standard-Aktion.

FURCHT

Schule: Nekromantie [Furcht, Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 3, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (das Herz eines Huhns oder eine weiße Feder)
Reichweite: 9 m
Ziel: Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe oder 1 Runde (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja
Ein unsichtbarer Kegel des Schreckens lässt jede lebende Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs in Panik verfallen, wenn ihr ein Willenswurf misslingt. Wird die panische Kreatur in die Ecke gedrängt, kauert sie sich hin. War der Willenswurf jedoch erfolgreich, ist die Kreatur nur 1 Runde lang erschüttert.

FURCHT AUSLÖSEN

Schule: Nekromantie [Furcht, Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 1, KLE 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur mit 5 TW oder weniger
Wirkungsdauer: 1W4 Runden oder 1 Runde (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja
Die betroffene Kreatur ist verängstigt. Gelingt ihr aber ein erfolgreicher Willenswurf, ist sie nur eine Runde lang erschüttert. Kreaturen mit 6 oder mehr TW sind gegen den Effekt immun. *Furcht auslösen* bannt und ist der Gegenzauber zu *Furcht bannen*.

FURCHT BANNEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** BAR 1, KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine Kreatur plus einer weiteren Kreatur pro vier Stufen, keine zwei beliebigen Ziele dürfen weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: 10 Minuten (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)
Du verleihst dem Ziel Mut, so dass es 10 Minuten lang einen Moralbonus von +4 gegen Furchteffekte erhält. Steht das Ziel unter dem Einfluss eines Furchteffekts, wenn du den Zauber auf es wirkst, wird dieser Effekt für die Wirkungsdauer des Zaubers unterdrückt.

Furcht bannen bannt und ist der Gegenzauber zu *Furcht auslösen*.

FÜRCHTERLICHER LACHANFALL

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 1, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (kleine Obsttörtchen und eine Feder)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur (siehe Text)
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber lässt eine Kreatur in einen unkontrollierten Lachanfall ausbrechen. Sie wird von einem wahnsinnigen Kichern geschüttelt

und fällt zu Boden. Solange es lacht, kann das Ziel keine Aktionen ausführen, gilt aber nicht als hilflos. Wenn der Zauber endet, kann die Kreatur wieder normal handeln. In ihrem nächsten Zug darf die Kreatur einen erneuten Rettungswurf machen, um den Effekt zu beenden. Es handelt sich um eine volle Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Effekt. Misslingt er, lacht die Kreatur solange weiter, bis die Wirkungsdauer endet.

Eine Kreatur mit einem Intelligenzwert von 2 oder weniger wird nicht betroffen. Eine Kreatur, die von einer anderen Art ist als der Zaubernde erhält einen Bonus von +4 auf seinen Rettungswurf, da Humor sich so schlecht übersetzen lässt.

GASFÖRMIGE GESTALT

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: G, M/GF (etwas dünnes Gewebe und ein wenig Rauch)
Reichweite: Berührung
Ziel: Bereitwillige, körperliche berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 2 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Das Ziel und seine gesamte Ausrüstung werden immateriell, nebelhaft und durchsichtig. Materielle Rüstungen (auch natürliche Rüstungen) werden dadurch wirkungslos. Boni aufgrund von Größe oder Geschicklichkeit, Ablenkungsboni und Rüstungsboni von Energieeffekten sind aber noch wirksam. Das Ziel erhält eine Schadensreduzierung von 10/Magie und wird immun gegen Gifte, Hinterhältige Angriffe und kritische Treffer. Es kann aber auch nicht angreifen oder Zauber mit verbalen, gestischen, materiellen oder Fokus-Komponenten wirken, während es gasförmig ist. Die Verwendung von Zaubern, welche die betroffene Kreatur mit Hilfe metamagischer Talente wie Lautlos Zaubern, Gestenlos Zaubern oder Materialkomponentenlos Zaubern vorbereitet hat, wird dadurch nicht ausgeschlossen. Das Ziel verliert jedoch seine übernatürlichen Fähigkeiten, während es gasförmig ist. Hat es einen Berührungszauber gewirkt und dieser ist noch aktiv, entlädt er sich wirkungslos, wenn der Effekt von *Gasförmige Gestalt* in Kraft tritt.

Eine gasförmige Kreatur kann nicht rennen, dafür aber mit einer Bewegungsrate von 3 m fliegen und alle Würfe auf Fliegen gelingen automatisch. Eine solche Kreatur kann sich mit allem, was sie anhatte oder trug, durch kleine Löcher oder enge Öffnungen bewegen, selbst ein kleinster Riss reicht aus. Sie ist jedoch dem Wind ausgeliefert und kann nicht in Wasser oder andere Flüssigkeiten eindringen. Ebenso wenig kann sie Gegenstände manipulieren oder aktivieren, selbst wenn sie diese in gasförmiger Gestalt mit sich trägt. Ständig aktive Gegenstände bleiben zwar aktiv, manche Effekte können aber irrelevant werden.

GEAS / AUFTRAG

Schule: Verzauberung (Zwang) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 6, KLE 6, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 10 Minuten
Ziel: Eine lebende Kreatur
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber funktioniert ähnlich wie *Schwächerer Geas*, kann Kreaturen aber unabhängig von der Menge an TW betreffen und erlaubt keinen Rettungswurf.

Wird der Betroffene 24 Stunden lang davon abgehalten, den *Geas/Auftrag* zu erfüllen, erhält er einen Malus von –3 auf alle Attribute. Dieser Malus steigt jeden Tag um weitere 3 Punkte, bis zu einem Gesamtmalus von –12. Durch diesen Effekt kann jedoch kein Attribut unter 1 sinken. Diese Mali verschwinden 24 Stunden, nachdem der *Geas/Auftrag* wieder befolgt wurde.

Fluch brechen kann den *Geas/Auftrag* nur beenden, wenn seine Zauberstufe mindestens 2 Stufen über deiner eigenen Zauberstufe liegt. Verzauberung brechen kann *Geas/Auftrag* nicht brechen, ein *Begrenzter Wunsch*, ein *Wunsch* oder ein *Wunder* sind dazu aber in der Lage.

Barden, Hexenmeister und Magier nennen diesen Zauber meist einfach nur *Geas*, während Kleriker ihn als *Auftrag* bezeichnen.

SCHWÄCHERER GEAS

Schule: Verzauberung (Zwang) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur mit 7 oder weniger TW
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe oder bis der Zauber sich entlädt (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Ein *Schwächerer Geas* belegt ein Ziel mit einem magischen Befehl, der ausgeführt werden muss – das Opfer muss entweder einen bestimmten Dienst für dich übernehmen oder von einer Handlung Abstand nehmen. Die Kreatur darf nur 7 oder weniger TW besitzen und muss in der Lage sein, dich zu verstehen. Ein *Geas* kann eine Kreatur aber nicht dazu bringen, sich umzubringen oder etwas zu tun, das mit ihrem sicheren Tod enden würde. Ansonsten ist fast alles möglich.

Die mit dem *Geas* belegte Kreatur muss deinen Anweisungen folgen, bis der *Geas* erledigt ist, egal wie lange das dauert.

Beinhalten deine Anweisungen eine Aufgabe mit einem offenen Ende, welche das Ziel nicht aus eigener Kraft erledigen kann, wirkt der Zauber maximal 1 Tag pro Zauberstufe. Ein schlauer Empfänger des *Geas* kann manche Anweisungen auch umgehen.

Kann das Ziel den *Schwächeren Geas* 24 Stunden lang nicht befolgen, erhält es einen Malus von –2 auf alle Attribute. Dieser Malus steigt jeden Tag um 2 weitere Punkte bis zu einem Maximum von –8. Kein Attribut kann dadurch unter 1 sinken. 24 Stunden, nachdem der *Schwächere Geas* wieder befolgt wurde, verschwinden auch die Abzüge.

Ein *Schwächerer Geas* (und alle Attributsabzüge) kann mit Hilfe von *Verzauberung brechen*, einem *Begrenzten Wunsch*, *Fluch brechen*, einem *Wunder* oder einem *Wunsch* beendet werden. *Magie bannen* hilft nicht.

GEBALLTE FAUST

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 8
Komponenten: V, G, F/GF (ein Lederhandschuh)

Dieser Zauber funktioniert wie *Behindernde Hand*, kann sich aber zwischen dich und einen Gegner schieben, diesen wegdrücken oder schlagen. Die Hand schwebt und kann sich pro Runde 18 m weit bewegen und auch noch angreifen. Da die Hand von dir gelenkt wird, ist sie auch nicht besser als du dazu in der Lage, unsichtbare oder getarnte Kreaturen zu entdecken oder anzugreifen.

Die Hand kann einmal pro Runde angreifen. Ihr Angriffsbonus entspricht deiner Zauberstufe + deinem Intelligenz-, Weisheits- oder Charismamodifikator (für einen Magier, Kleriker, bzw. einen Hexenmeister) + 11 für den Stärkewert der Hand (33) –1 für ihre Größe (groß). Pro Angriff verursacht sie 1W8+11 Schadenspunkte. Getroffene müssen einen Zähigkeitswurf (SG = SG für den Rettungswurf gegen den Zauber) machen. Bei einem Misserfolg sind sie 1 Runde lang betäubt. Es entspricht einer Bewegungsaktion, wenn du den Zauber auf ein neues Ziel lenken möchtest.

Die *Geballte Faust* kann sich wie *Behindernde Hand* zwischen dich und einen Gegner schieben oder wie *Kräftige Hand* einen Ansturm machen. Beim Kampfmanöverbonus für Würfe für den Ansturm

wird deine Zauberstufe anstatt des Grund-Angriffsbonus' der Hand verwendet +11 für den Stärkewert der Hand und +1 für ihre Größe (groß).

GEBET

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: KLE 3, PAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 12 m
Wirkungsbereich: Alle Verbündeten und Feinde in einem Explosionsradius von 12 m mit dir im Zentrum
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du verschaffst dir und deinen Verbündeten das besondere Wohlwollen deiner Gottheit und strafst deine Feinde mit der Missgunst jener Gottheit. Du und alle deine Verbündeten erhalten einen Glücksbonus von +1 auf Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Deine Feinde erhalten einen Malus von –1 auf dieselben Würfe.

GEDANKENLEERE

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: 24 Stunden
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Das Ziel wird vor allen Gegenständen und Zaubern geschützt, die es mit Hilfe von Erkenntnismagie ausspionieren (also etwa *Böses entdecken, Kreatur aufspüren, Ausspähung* oder *Unsichtbares sehen*). Der Zauber verleiht außerdem noch einen Resistenzbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Zauber und Effekte. Selbst *Begrenzter Wunsch, Wunsch* und *Wunder* werden abgewehrt, wenn sie in einer solchen Weise benutzt werden. Bei Zaubern, die den Bereich ausspähen, in dem sich die Kreatur aufhält (wie etwa *Arkanes Auge*), funktionieren diese zwar, die Kreatur wird nur eben nicht entdeckt. Ausspähungsversuche, die ausdrücklich auf den Betroffenen gerichtet sind, funktionieren einfach gar nicht.

GEDANKENNEBEL

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Nebel verbreitet sich mit einem Radius von 6 m und einer Höhe von 6 m
Wirkungsdauer: 30 Minuten und 2W6 Runden, siehe Text
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber erzeugt eine Nebelbank, welche die geistige Resistenz jener schwächt, die sich in ihr aufhalten. Kreaturen im *Gedankennebel* erhalten einen Malus von –10 auf Weisheits- und Willenswürfe. Eine Kreatur, die der Wirkung des Nebels erfolgreich widersteht, wird nicht betroffen und muss keine weiteren Rettungswürfe mehr machen, selbst wenn sie sich weiter im Nebel aufhält. Betroffene erleiden den Malus, solange sie im Nebel sind und 2W6 weitere Runden danach. Der Nebel ist unbeweglich und währt 30 Minuten (oder bis er von Wind aufgelöst wird).

Ein durchschnittlicher Wind (17,5 km/h+) kann den Nebel innerhalb von 4 Runden auflösen. Ein starker Wind (32,5 km/h+) kann den Nebel innerhalb 1 Runde auflösen.

Der Nebel ist nur schwach und hat keinen Einfluss auf die Sichtverhältnisse.

GEDANKEN WAHRNEHMEN

Schule: Erkenntnis [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F/GF (ein Stückchen Kupfer)
Reichweite: 18 m
Ziel: Kegelförmige Ausstrahlung
Wirkungsdauer: Konzentration; **bis** zu 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (siehe Text);
Zauberresistenz: Nein

Du kannst oberflächliche Gedanken wahrnehmen. Die Menge an Informationen, die du erhältst, hängt davon ab, wie lange du einen Bereich oder ein Ziel studierst.

1. *Runde:* An- oder Abwesenheit von Gedanken (von wachen Kreaturen mit einer Intelligenz von 1 oder höher).

2. *Runde:* Die Anzahl der denkenden Präsenzen und der jeweilige Intelligenzwert. Liegt der höchste Intelligenzwert bei 26 oder höher (und mindestens 10 Punkte über deinem eigenen Intelligenzwert), bist du 1 Runde lang betäubt und der Zauber endet. Der Zauber ermöglicht es dir nicht, den genauen Standort der denkenden Präsenzen zu bestimmen, falls du die jeweiligen Kreaturen nicht auch gleichzeitig siehst.

3. *Runde:* Du kannst die oberflächlichen Gedanken jeder denkenden Präsenz im Wirkungsbereich lesen. Gelingt dem Ziel aber ein Willenswurf, kannst du die Gedanken nicht lesen und musst *Gedanken wahrnehmen* erneut wirken, um eine neue Chance zu erhalten. Kreaturen, die nur eine tierische Intelligenz (1 oder 2) besitzen, haben einfache, von ihren Instinkten beherrschte Gedanken, die du wahrnehmen kannst.

Du kannst den Zauber jede Runde in einen neuen Bereich lenken. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, 30 cm dickes Gestein, 2,50 cm dickes, gewöhnliches Metall, eine dünne Schicht Blei oder 90 cm dickes Holz oder Erde blockieren ihn.

GEDÄCHTNISERWEITERUNG

Schule: Verwandlung; **Grad:** MAG 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (ein Stückchen Schnur und Tinte, die aus Tintenfischsekret besteht, welches mit dem Blut eines Schwarzen Drachen gemischt wurde), F (eine Elfenbeinplakette im Wert von 50 GM)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: Augenblicklich

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du zusätzliche Zauber vorbereiten oder Zauber im Gedächtnis behalten, die du vor Kurzem gewirkt hast. Entscheide dich für eine der beiden Versionen.

Vorbereiten: Du kannst bis zu drei zusätzliche Zaubergrade vorbereiten. Ein Zaubertrick zählt für die Zwecke von *Gedächtniserweiterung* als Zauber des ½. Grads. Ansonsten bereitest du die Zauber ganz normal vor und wirkst sie.

Zauber behalten: Du behältst alle Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grads im Gedächtnis, die du maximal 1 Runde vor dem Wirken von *Gedächtniserweiterung* gewirkt hast. Die gewirkten Zauber schreiben sich wieder in dein Gedächtnis ein.

In jedem Fall aber verschwinden die auf diese Weise vorbereiteten oder erinnerten Zauber nach 24 Stunden wieder aus deinem Gedächtnis.

Gefühle besänftigen

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 2, KLE 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung von 6 m
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber beruhigt aufgeregte Kreaturen. Du hast zwar keine Kontrolle über die betroffenen Kreaturen, aber der Zauber kann wütende Kreaturen vom Kämpfen abbringen und fröhliche Kreaturen davon, ausgelassen zu sein. Die Betroffenen können keine gewalttätigen Aktionen unternehmen (sich aber noch verteidigen) oder irgendetwas Zerstörerisches tun. Jede aggressive Handlung gegen eine betroffene Kreatur und jeder Schaden, der ihr zugefügt wird, bricht den Zauber sofort bei allen beruhigten Kreaturen.

Gefühle besänftigen unterdrückt (aber bannt nicht) automatisch jeden Moralbonus, der durch Zauber wie *Segnen, Feste Hoffnung* oder *Wut* gewährt wurde, sowie er auch den Kampfrausch eines Barbaren oder die Fähigkeiten eines Barden unterdrückt, andere zu ermutigen. Der Zauber unterdrückt außerdem alle Furchteffekte und hebt den Zustand verwirrt von allen Zielen. Solange der Zauber wirkt, haben unterdrückte Zauber oder Effekte keine Wirkung. Endet *Gefühle besänftigen*, treten die ursprünglichen Zauber oder Effekte wieder in Kraft, falls deren Wirkungsdauer in der Zwischenzeit nicht abgelaufen ist.

Gegenstand aufspüren

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 2, KLE 3, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F/GF (ein gegabelter Zweig)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Kreis mit dir im Zentrum und einem Radius von 120 m + 12 m/Stufe
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst die Richtung erspüren, in der sich ein dir gut bekannter Gegenstand befindet oder ein Gegenstand, den du klar vor Augen siehst. Du kannst auch nach allgemeinen Arten von Gegenständen suchen. In diesem Fall findest du dann den dir am nächsten befindlichen Gegenstand dieser Art, falls sich mehrere in Reichweite befinden. Willst du aber einen ganz bestimmten Gegenstand finden, musst du ein genaues Bild von ihm vor deinem geistigen Auge haben. Kommt dieses Bild dem gesuchten Gegenstand nicht nahe genug, misslingt der Zauber. Du kannst keine einzigartigen Gegenstände suchen, außer du hast den entsprechenden Gegenstand schon einmal gesehen (Erkenntnismagie gilt hier nicht).

Der Zauber wird durch dünne Bleischichten blockiert, er kann keine Kreaturen aufspüren und *Beliebiges verwandeln* und *Unauffindbarkeit* täuschen ihn.

Gegenstand schrumpfen

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein berührter Gegenstand von bis zu 60 dm³/Stufe
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe, siehe Text
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Du bist in der Lage, einen nicht-magischen Gegenstand (wenn er nicht größer ist als das Volumen, das du beeinflussen kannst) auf 1/16 seiner normalen Größe in jeder Dimension zu schrumpfen (auf 1/4000 des ursprünglichen Volumens und der ursprünglichen Masse). Effektiv wird der Gegenstand dadurch um vier Größenkategorien kleiner. Wenn du möchtest, kannst du den geschrumpften Gegenstand dann in einen aus Stoff verwandeln. Gegenstände, die mit Hilfe dieses Zaubers geschrumpft wurden, können wieder zu ihrer normalen Größe anwachsen, wenn sie auf eine harte Oberfläche geworfen werden oder von demjenigen, der sie verwandelt hat, ein Befehlswort ausgesprochen wird. Selbst ein brennendes Feuer und sein Brennstoff können auf diese Weise verkleinert werden. Wächst der Gegenstand wieder zu seiner ursprünglichen Größe an, endet der Zauber.

Gegenstand schrumpfen kann mit Hilfe von *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden. In diesem Fall kann der betroffene Gegenstand so oft verkleinert oder vergrößert werden wie gewünscht, aber nur von demjenigen, der den Zauber gewirkt hat.

Gegenstand teleportieren

Schule: Hervorrufung (Teleportation); **Grad:** HXM/MAG 7
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein berührter Gegenstand von bis zu 50 Pfd./Stufe und ein Volumen von bis zu 90 dm³/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Funktioniert wie *Teleportieren*, transportiert aber nur einen Gegenstand, nicht dich. Kreaturen und magische Energien können nicht teleportiert werden.

Wenn du dies wünschst, kann der betroffene Gegenstand auch zu einem fernen Ort auf der Ätherebene geschickt werden. In diesem Fall bleibt der Ort, von dem der Gegenstand ausgesandt wurde, schwach magisch, bis jener Gegenstand wieder zurückgeholt wird. Wird *Magie bannen* erfolgreich auf diesen Punkt gewirkt, kommt der betroffene Gegenstand wieder von der Ätherebene zurück.

Gegenstand verbergen

Schule: Bannzauber; **Grad:** BAR 1, KLE 3, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Chamäleonhaut)
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein berührter Gegenstand von bis zu 100 Pfd./Stufe
Wirkungsdauer: 8 Stunden (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Dieser Zauber verbirgt einen Gegenstand vor Entdeckung durch Erkenntnismagie (Ausspähung), wie etwa *Ausspähung* oder eine *Kristallkugel*. Solche Versuche misslingen automatisch (falls der Erkenntniszauber auf den Gegenstand ausgerichtet ist) oder nehmen den Gegenstand einfach nicht wahr (wenn der Erkenntniszauber auf einen in der Nähe befindlichen Ort, einen Gegenstand oder eine Person ausgerichtet ist).

Gegenstände beleben

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 6, KLE 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele: Ein kleiner Gegenstand pro Zauberstufe; **siehe** Text
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du verleihst unbelebten Gegenständen die Fähigkeit sich zu bewegen und den Anschein der Lebendigkeit. Jeder belebte Gegenstand greift sofort alles und jeden an, den du bestimmst.

Ein belebter Gegenstand kann aus jeder Art von nicht-magischem

Material bestehen. Du kannst pro Zauberstufe einen kleinen oder kleineren Gegenstand oder das entsprechende Äquivalent an größeren Gegenständen beleben. Ein mittelgroßer Gegenstand zählt als zwei kleine, ein riesiger Gegenstand zählt als acht, ein gigantischer als 16 und ein kolossaler als 32. Du kannst dein Ziel, bzw. deine Ziele mit einer Bewegungsaktion wechseln, als würdest du einen aktiven Zauber lenken. Siehe das *Monsterhandbuch* für die Spielwerte Belebter Gegenstände.

Dieser Zauber kann nicht auf Gegenstände wirken, die von einer Kreatur getragen werden.

Gegenstände beleben kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

GEHEIME TRUHE

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, F (die Truhe und ihre Nachbildung)
Reichweite: Siehe Text
Ziel: Eine Truhe und bis zu 30 dm³ an Waren/Zauberstufe
Wirkungsdauer: 60 Tage oder bis zur Entladung
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du versteckst bis zu 60 Tage lang eine Truhe auf der Ätherebene und kannst sie nach Belieben wieder zurückholen. Pro Zauberstufe kannst du bis zu 30 dm³ an Material in die Truhe legen (egal wie groß diese tatsächlich ist – die tatsächliche Größe der Truhe beträgt circa 1,50 m x 60 cm x 60 cm). Befinden sich lebende Kreaturen in der Truhe, besteht eine Chance von 75 %, dass der Zauber einfach misslingt. Ist die Truhe erst einmal verborgen, musst du dich einfach nur konzentrieren, um sie zurückzuholen (Standard-Aktion) und sie erscheint bei dir.

Die Truhe muss außergewöhnlich sorgfältig gearbeitet und wertvoll sein – also von einem Meisterhandwerker hergestellt worden sein. Der Preis einer solchen Truhe liegt nie unter 5.000 GM. Ist sie erst einmal fertig, musst du eine kleine Nachbildung herstellen – diese muss aus demselben Material bestehen und bis ins letzte Detail eine genaue Kopie sein. Diese Nachbildung kostet 50 GM. Du kannst zu jedem Zeitpunkt nur ein Truhenpaar besitzen. Die Truhen sind nicht-magisch und können mit Schlössern, Schutzvorrichtungen und ähnlichem versehen werden, wie eine normale Truhe auch.

Um die Kiste zu verstecken, wirkst du den Zauber, während du die Truhe und die Nachbildung berührst. Du brauchst die Nachbildung, um die Truhe herbeizurufen. Wenn 60 Tage vergangen sind, besteht eine kumulative Chance von 5% pro Tag, dass die Truhe auf immer verloren ist. Wenn du die Nachbildung verlierst oder diese zerstört wird, gibt es keine Möglichkeit, die Originaltruhe wieder herbeizurufen. Nicht einmal ein *Wunsch* hilft. Die einzige Möglichkeit, die Truhe wieder zu bekommen, besteht darin, eine Expedition auf die Ätherebene zu unternehmen.

Lebende Kreaturen in der Kiste essen, schlafen und altern normal und sterben, wenn ihnen Nahrung, Luft, Wasser oder was sie sonst zum Leben benötigen ausgeht.

GEHEIMTÜREN ENTDECKEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 18 m
Ziel: Kegelförmige Ausströmung
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst Geheimtüren, geheime Fächer und Lager usw. entdecken. *Geheimtüren entdecken* kann allerdings nur solche Durchgänge, Türen oder Öffnungen aufspüren, die absichtlich so konstruiert wurden, dass man sie eben nicht so einfach entdeckt. Die Menge an Informationen, die du erhältst, hängt davon ab, wie lange du ein bestimmtes Gebiet oder ein Ziel studierst.

1. *Runde:* An- oder Abwesenheit von Geheimtüren.
2. *Runde:* Anzahl der Geheimtüren und genauer Standort. Befindet sich eine Aura außerhalb deiner Sichtreichweite, kannst du die Richtung bestimmen, in der sie liegt, nicht aber den genauen Standort.

Jede zusätzliche Runde: Der Mechanismus oder Auslöser einer bestimmten Geheimtür, die du genau untersuchst. Du kannst dich jede Runde einem neuen Bereich zuwenden, um Geheimtüren zu entdecken. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, aber 30 cm dicker Stein, 2,50 cm dickes gewöhnliches Metall, eine dünne Schicht Blei oder 90 cm dickes Holz oder Erde blockieren ihn.

GEISTERHAFTES GERÄUSCH

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** BAR 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Stückchen Wolle oder ein kleiner Klumpen Wachs)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Illusionäres Geräusch
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, anzweifeln (falls Grund vorhanden); **Zauberresistenz:** Nein

Geisterhaftes Geräusch lässt dich ein Geräusch erschaffen, das lauter oder leiser wird, sich nähert oder entfernt oder an einem Ort verweilt. Du legst beim Wirken des Zaubers fest, um welche Art von Geräusch es sich handelt. Danach kann es sich nicht mehr verändern.

Die Lautstärke hängt von deiner Stufe ab. Pro Zauberstufe kannst du soviel Lärm erschaffen, wie ihn vier normale Menschen verursachen könnten (maximal den Krach von 40 Menschen). Du könntest also Geräusche erzeugen, die durch reden, singen, rufen, laufen, marschieren oder rennen verursacht werden. Du kannst fast jede Art von Geräusch innerhalb der möglichen Lautstärke erzeugen. Das Geräusch einer Horde Ratten, die irgendwo lang rennt und quiekt, entspricht der Lautstärke, die von 8 rennenden und rufenden Menschen verursacht wird. Ein brüllender Löwe macht ungefähr soviel Lärm wie 16 Menschen und ein brüllender Drache macht ungefähr soviel Lärm wie 32 Menschen. Jeder, der das *Geisterhafte Geräusch* hört, darf einen Willenswurf machen, wenn er Grund hat, die Illusion anzuzweifeln.

Geisterhaftes Geräusch kann genutzt werden, um die Glaubwürdigkeit eines *Stillen Trugbildes* zu erhöhen.

Der Zauber kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

GEISTERHAND

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Eine Geisterhand
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du erschaffst eine geisterhaft leuchtende Hand aus deiner eigenen Lebenskraft, die sich nach deinem Willen bewegt, so dass du Berührungszauber eines niedrigen Grades auch über Entfernungen wirken kannst. Du verlierst 1W4 Trefferpunkte, wenn du den Zauber wirkst. Dieser Trefferpunkte erhältst du zurück, wenn der Zauber endet (auch wenn er gebannt wird), nicht aber, wenn die Hand zerstört wird. (Diese Trefferpunkte können auch auf normalem Wege geheilt werden.) Solange der Zauber wirkt,

können alle Berührungszauber des vierten oder eines niedrigeren Grades von der *Geisterhand* überbracht werden. Der Zauber verleiht dir einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Berührungsangriffe im Nahkampf und Angriffe mit der Hand zählen als normale Angriffe. Die Hand schlägt immer aus deiner Richtung zu und kann Ziele nicht in die Zange nehmen wie es einer Kreatur möglich ist. Wenn sie einen Zauber überbracht hat oder über die Zauberreichweite oder deine Sichtreichweite hinaus fliegt, kehrt die *Geisterhand* zu dir zurück und schwebt neben dir.

Die Hand ist körperlos und kann daher nicht mit normalen Waffen verletzt werden. Sie hat Verbessertes Entrinnen (halber Schaden bei einem fehlgeschlagenen Reflexwurf und kein Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf), deine Rettungswurfboni und eine RK von 22 (+8 Größe, +4 natürliche Rüstung). Dein IN-Modifikator wird auf die RK der Geisterhand addiert, als handle es sich um ihren Geschicklichkeitsmodifikator. Sie hat 1 bis 4 Trefferpunkte, je nachdem wie viele Trefferpunkte du bei ihrer Erschaffung verloren hast.

GEISTERROSS

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G
Reichweite: 0 m
Effekt: Eine quasi reale, pferdeähnliche Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du beschwörst eine große, quasi reale, pferdeähnliche Kreatur. Nur du oder die Person, für die du das Ross erschaffen hast, können es reiten. Haupt und Leib des *Geisterrosses* sind schwarz, Mähne und Schweif grau, die Hufe sind rauchfarben und verursachen kein Geräusch. Das Ross hat Sattel und Zaumzeug. Es kämpft nicht, aber andere Tiere meiden es und weigern sich, das Ross anzugreifen.

Die RK des Reittiers liegt bei 18 (–1 Größe, +4 natürliche Rüstung, +5 GE), es hat 7 Trefferpunkte +1 Trefferpunkt pro Zauberstufe. Wenn das *Geisterross* alle seine Trefferpunkte verliert, verschwindet es. Die Bewegungsrate des *Geisterrosses* liegt bei 6 m pro zwei Zauberstufen, maximal 30 m auf der 10. Stufe. Es kann das Gewicht seines Reiters plus 10 Pfund pro Zauberstufe tragen.

Je nach Zauberstufe erhält das *Geisterross* außerdem noch einige besondere Kräfte. Es hat natürlich immer auch die Kräfte der jeweils niedrigeren Zauberstufen.

8. Stufe: Das *Geisterross* kann über Sand, Schlamm oder gar Sumpf gehen, ohne dass es Schwierigkeiten hätte oder seine Geschwindigkeit verringern muss.

10. Stufe: Das Ross kann nach Belieben *Auf Wasser gehen* einsetzen (wie der gleichnamige Zauber, es muss keine Aktion aufgewendet werden, um diese Fähigkeit einzusetzen).

12. Stufe: Das Ross kann nach Belieben *Luftweg* für 1 Runde einsetzen (wie der gleichnamige Zauber, es muss keine Aktion aufgewendet werden, um diese Fähigkeit einzusetzen), danach fällt es zu Boden.

14. Stufe: Das Ross kann mit seiner Bewegungsrate fliegen und erhält einen Bonus auf Würfe für Fliegen, welcher deiner Zauberstufe entspricht.

GENESUNG

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 4, PAL 4
Zeitaufwand: 3 Runden
Komponenten: V, G, M (Diamantenstaub im Wert von 100 GM oder 1.000 GM; siehe Text)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)
Dieser Zauber funktioniert wie *Teilweise Genesung*, hebt aber auch temporäre negative Stufen oder eine permanente negative Stufe auf. Wird *Genesung* dazu genutzt, eine permanente negative Stufe aufzuheben, braucht man dazu Diamantenstaub im Wert von 1.000 GM. Der Zauber kann innerhalb einer Woche nicht mehr als einmal benutzt werden, um eine permanente negative Stufe von ein und demselben Ziel zu heben.

Genesung heilt jeglichen temporären Attributsschaden und stellt jeden permanenten Attributsverlust bei einem Attribut wieder her (Attribut deiner Wahl, falls mehrere betroffen sind). Der Zauber hebt außerdem auch Erschöpfung und Entkräftung auf, wenn das Ziel unter diesen Zuständen leidet.

GERÄUSCHE FORMEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine Kreatur oder ein Gegenstand pro Stufe, von denen keiner weiter als 9 m von irgendeinem anderen entfernt sein darf.
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand);
Zauberresistenz: Ja (Gegenstand)
Du kannst die Geräusche verändern, die von einer Kreatur oder einem Gegenstand verursacht werden und du kannst Geräusche hervorrufen, wo keine sind, Laute dämpfen oder in ein anderes Geräusch verwandeln. Alle betroffenen Kreaturen oder Gegenstände müssen auf dieselbe Art und Weise verwandelt werden. Ist die Verwandlung erst einmal abgeschlossen, kannst du keine Veränderungen mehr vornehmen.

Du kannst zwar die Eigenschaften eines Geräuschs verändern, aber keine Worte erschaffen, die du nicht kennst.

Ein Zauberkundiger, dessen Stimme dramatisch verändert wird, kann keine Zauber mehr mit verbalen Komponenten wirken.

GERÄUSCHEXPLOSION

Schule: Hervorrufung [Schall]; **Grad:** BAR 2, KLE 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F/GF (ein Musikinstrument)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich: Ausbreitung mit einem Radius von 3 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja
Du erfüllst einen Bereich mit unglaublichem Lärm. Jede Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs erleidet 1W8 Punkte Schallschaden und muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen, um nicht 1 Runde lang betäubt zu sein. Kreaturen ohne Hörvermögen werden zwar nicht betäubt, erleiden aber dennoch den Schaden.

GERECHTE MACHT

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Du wächst sofort auf das Doppelte deiner Größe an und dein Gewicht wird verachtfacht. Deine Größe steigt dadurch um eine Kategorie. Du erhältst einen Größenbonus von +4 auf Stärke und Konstitution und erhältst einen Malus von –2 auf deine Geschicklichkeit. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2

auf deine natürliche Rüstung und eine Schadensreduzierung von 5/Böses (wenn du normalerweise positive Energie fokussierst) oder von 5/Gutes (wenn du normalerweise negative Energie fokussierst). Auf der 15. Stufe steigt die Schadensreduzierung auf 10/Gutes oder 10/Böses (das Maximum). Dein Größenmodifikator für die RK und Angriffe ändert sich entsprechend deiner neuen Größenkategorie. Der Zauber beeinflusst jedoch nicht deine Bewegungsrate. Ermittle noch die Angriffsfläche und die Reichweite deiner neuen Größe.

Ist nicht genug Platz für dein Wachstum vorhanden, nimmst du die maximal mögliche Größe an und darfst einen Stärkewurf durchführen (mit deinem erhöhten Stärkewert), um deine Einschränkung zu zerstören (siehe das Kapitel 7 zu Regeln für das Zerbrechen von Gegenständen). Schlägt dieser Wurf fehl, wirst du ohne Schaden zu nehmen von dem dich einschließenden Material verstrickt – der Zauber kann nicht dazu genutzt werden, dich zu zerquetschen, indem deine Größe erhöht wird.

Jegliche Ausrüstung, die du trägst oder anhast, wird ebenfalls durch den Zauber vergrößert. Nahkampfwaffen verursachen mehr Schaden, magische Eigenschaften werden durch den Zauber aber nicht betroffen. Ein vergrößerter Gegenstand, der deinen Besitz verlässt (also auch Projektile oder Wurfwaffen), nimmt sofort wieder seine ursprüngliche Größe an. Das bedeutet, dass Wurfwaffen und Projektile ihren normalen Schaden verursachen.

Verschiedene magische Effekte, welche dich vergrößern, sind nicht kumulativ.

GESINNUNG VERBERGEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** BAR 1, KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer: 24 Stunden
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Dieser Zauber verbirgt die Gesinnung eines Gegenstands oder einer Kreatur vor allen Formen von Erkenntnismagie.

GESTALT VERÄNDERN

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Teil der Kreatur, in die du dich verwandeln möchtest)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du die Gestalt einer kleinen oder mittelgroßen humanoiden Kreatur annehmen. Hat die Form, die du annimmst, eine der folgenden Eigenschaften, erhältst du die angegebene Eigenschaft: Schwimmen 9 m, Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht, Geruchssinn.

Kleine Kreatur: Nimmst du die Form eines kleinen Humanoiden an, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Geschicklichkeit.

Mittelgroße Kreatur: Nimmst du die Form eines mittelgroßen Humanoiden an, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Stärke.

GESTALTWANDEL

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** DRU 9, HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (Jadering im Wert von 1.500 GM)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe (A)

Dieser Zauber erlaubt es dir, die Gestalten einer Vielzahl von Kreaturen anzunehmen. Er kann wie *Gestalt verändern*, *Bestiengestalt IV*, *Elementargestalt IV*, *Drachengestalt III*, *Riesengestalt II* und *Pflanzengestalt III* funktionieren, je nachdem, in welche Gestalt du dich verwandelst. Du kannst dich jede Runde mit einer Freien Aktion in eine andere Gestalt verwandeln. Diese Verwandlung findet entweder statt, bevor du eine reguläre Aktion ausführst oder direkt danach, nicht aber während du eine reguläre Aktion ausführst.

GEWITTERSTURM HERBEIRUFEN

Schule: Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad:** DRU 5
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Funktioniert wie *Blitze herbeirufen*, jeder Blitz verursacht aber 5W6 Punkte elektrischen Schaden (oder 5W10, falls er im Freien in einer stürmischen Umgebung gewirkt wurde) und du kannst bis zu 15 Blitze herbeirufen.

GHULHAND

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Fetzen von der Kleidung eines Ghuls oder Erde aus dem Unterschlupf eines Ghuls)
Reichweite: Berührung
Ziel: Lebender, berührter Humanoider
Wirkungsdauer: 1W6+2 Runden
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du lädst dich mit negativer Energie auf und kannst dann einen einzelnen lebenden Humanoiden für die Wirkungsdauer des Zaubers lähmen, wenn du einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführst. Dies zählt als Vergiftung.

Der Gelähmte verströmt außerdem einen Aasgeruch, der alle Kreaturen innerhalb eines Radius von 3 m (außer dir) krank macht (Zähigkeitswurf erfolgreich = keine Wirkung). *Gift neutralisieren* hebt diesen Effekt von der kranken Kreatur und Kreaturen, die gegen Gift immun sind, werden nicht durch den Gestank beeinträchtigt.

GIFT ENTDECKEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 0, DRU 0, PAL 1, WAL 1, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel oder Wirkungsbereich: Eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Würfel mit 1,50 m Kantenlänge
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst feststellen, ob eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Gebiet vergiftet wurde oder giftig ist. Mit einem Weisheitswurf (SG 20) kannst du die genaue Art des Gifts bestimmen. Ein Charakter, der auch Handwerk (Alchemie) beherrscht, kann darauf ebenfalls würfeln (SG 20), falls der Weisheitswurf misslingt. Er kann den Wurf auf Handwerk (Alchemie) auch vor dem Weisheitswurf ablegen.

Der Zauber kann Barrieren durchdringen, 30 cm dicker Stein, 2,50 cm gewöhnliches Metall, eine dünne Schicht Blei oder 90 cm dickes Holz oder Erde blockieren ihn jedoch.

GIFT NEUTRALISIEREN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** BAR 4, KLE 4, DRU 3, PAL 4, WAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Holzkohle)
Reichweite: Berührung

Ziel: Berührte Kreatur oder berührter Gegenstand mit einem Volumen von bis zu 30 dm³/Stufe
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos, Gegenstand)

Du neutralisierst jede Art von Gift, das sich in der berührten Kreatur oder dem Gegenstand befindet. Ist das Ziel eine Kreatur, musst du einen Wurf auf deine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) gegen den SG jedes Giftes im Körper des Ziels ablegen. Ein Erfolg bedeutet, dass das Gift neutralisiert wurde. Eine geheilte Kreatur erleidet keine zusätzlichen Auswirkungen des Gifts und alle temporären Effekte werden aufgehoben. Sofortige Effekte, wie etwa ein Verlust von Trefferpunkten, temporärer Attributsschaden oder Effekte, die nicht von alleine verschwinden, werden nicht aufgehoben.

Die Kreatur ist solange gegen Gifte immun, wie der Zauber wirkt. Im Gegensatz zu *Gift verzögern* werden die Wirkungen von Giften nicht einfach aufgehalten, bis der Zauber beendet ist – die Kreatur muss also keine Rettungswürfe gegen Gifte ablegen, solange der Zauber wirkt.

Der Zauber kann auch das Gift einer giftigen Kreatur oder eines giftigen Gegenstands für die Dauer des Zaubers aufheben. Wird der Zauber auf eine solche Kreatur gewirkt, darf diese einen Willenswurf ablegen, um das zu verhindern.

GIFT VERZÖGERN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** BAR 2, KLE 2, DRU 2, PAL 2, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Das Ziel ist zeitweise gegen Gifte immun. Jedes Gift, das sich schon in seinem Körper befindet, oder jedes Gift, das ihm während der Wirkungsdauer des Zaubers verabreicht wird, hat keinen Einfluss auf das Ziel, solange der Zauber währt. *Gift verzögern* heilt allerdings keinen Schaden, den ein Gift möglicherweise schon verursacht hat.

GLEISSENDES LICHT

Schule: Hervorrufung; **Grad:** KLE 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Strahl
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du bündelst göttliche Macht gleich einem Sonnenstrahl und lässt Licht aus deiner offenen Hand schießen. Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um ein Ziel zu treffen. Ein Getroffener erleidet 1W8 Schadenspunkte pro zwei Zauberstufen (maximal 5W8). Untote Kreaturen erleiden 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W6) und untote Kreaturen, die besonders empfindlich gegenüber Licht sind, erleiden sogar 1W8 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W8). Ein Konstrukt oder ein unbelebter Gegenstand erleiden nur 1W6 Schadenspunkte pro zwei Zauberstufen (maximal 5W6).

GLITZERSTAUB

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Glimmererde)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Kreaturen und Gegenstände, die sich innerhalb einer Ausbreitung mit einem Radius von 3 m befinden
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (nur Blendung); **Zauberresistenz:** Nein

Alles und jeder innerhalb des Wirkungsbereichs wird von einer Wolke goldener Teilchen eingehüllt und dadurch blind. Unsichtbare Gegenstände werden auf diese Weise für die Wirkungsdauer des Zaubers sichtbar. Alle innerhalb des Wirkungsbereichs werden von dem Goldstaub eingehüllt. Dieser kann nicht entfernt werden und glitzert solange, bis der Zauber verfliegt. Geblendete Kreaturen dürfen jede Runde am Ende ihres Zuges einen neuen Rettungswurf ablegen, um die Blendung zu beenden.

Jede Kreatur, die von dem Staub bedeckt ist, erhält einen Malus von –40 auf ihren Wurf für Heimlichkeit.

GLYPHE DER ABWEHR

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 3
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (Diamantstaub im Wert von 200 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel oder Wirkungsbereich: Berührter Gegenstand oder Bereich von bis zu 0,50 m²/Stufe
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Auslösung (F)
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein (Gegenstand) und Ja, siehe Text

Diese machtvolle Inschrift schadet jenen, die den geschützten Bereich, bzw. Gegenstand betreten, passieren oder öffnen wollen. Die Glyphe kann eine Brücke oder einen Gang, ein Tor, eine Truhe oder ein Kästchen und ähnliches schützen.

Du legst die Schutzbedingungen fest. Normalerweise wird eine Kreatur von der gespeicherten Magie betroffen, wenn sie den geschützten Bereich betritt oder den geschützten Gegenstand öffnet, ohne das Passwort zu nennen (dies legst du während des Wirkens fest). Alternativ oder zusätzlich zu einem Passwort können auch physische Merkmale (wie etwa Größe oder Gewicht) als Auslösebedingungen festgelegt werden oder du benennst eine bestimmte Art oder Unterart von Kreaturen als Bedingung. Außerdem kann die Glyphe auch auf gut oder böse, Chaos oder Ordnung oder deine Religion eingestellt werden. Trefferwürfel, Klasse oder Stufe können nicht als Auslösebedingungen gewählt werden. Glyphen reagieren auf unsichtbare Kreaturen, nicht aber auf jene, die sie auf ätherischem Wege passieren. Es ist nicht möglich, mehrere Glyphen auf denselben Bereich zu wirken. Hat eine Kommode aber drei Schubladen, kann jede davon einzeln geschützt werden.

Wenn du den Zauber wirkst, webst du ein Gespinst aus feinen, leuchtenden Fäden um das schützende Siegel. Die Glyphe kann an jede Form angepasst werden, welche die Flächenbegrenzung nicht überschreitet, welcher du unterliegst. Wenn der Zauber fertig gewirkt ist, werden die Glyphe und das Gespinst so gut wie unsichtbar.

Glyphen können nicht von magischen oder physischen Untersuchungen betroffen oder umgangen werden, wohl aber gebannt werden. *Ablenkung*, *Verwandlung* oder *Unauffindbarkeit* (und ähnliche magische Effekte) können eine Glyphe in die Irre führen, nichtmagische Verkleidungen hingegen sind dazu nicht in der Lage. *Magie lesen* ermöglicht es dir, eine *Glyphe der Abwehr* zu identifizieren, wenn dir ein Wurf auf Wissen (Arkanes) (SG 13) gelingt. Die Identifikation löst die Glyphe nicht aus, versorgt dich aber mit Informationen über die Eigenschaften der Glyphe (Version, Art des Schadens, den sie verursacht, Name des gespeicherten Zaubers).

Anmerkung: Magische Fallen, wie eine *Glyphe der Abwehr*, sind nur schwer zu entdecken und auszuschalten. Ein Schurke (und nur ein solcher) kann seine Wahrnehmungsfertigkeit einsetzen, um die Glyphe zu finden, und Mechanismus ausschalten, um sie unschädlich zu machen. Der SG liegt für beide Fertigkeiten bei 25 + Zaubergrad oder 28 bei einer *Glyphe der Abwehr*.

Je nachdem, welche Version du wirkst, explodiert die Glyphe entweder vor dem Eindringling oder aktiviert einen Zauber.

Explodierende Glyphe: Eine explodierende Glyphe verursacht 1W8 Schadenspunkte pro zwei Zauberstufen (maximal 5W8) beim Eindringling und allen, die sich nicht weiter als 1,50 m von ihm entfernt befinden. Es handelt sich entweder um Säure-, Kälte-, Feuer-, Elektrizitäts- oder Schallschaden (deine Wahl, musst du beim Wirken festlegen). Jeder Betroffene kann einen Reflexwurf machen, um den Schaden zu halbieren. Zauberresistenz wirkt.

Zauberglyphe: Du kannst in der Glyphe auch einen Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grads speichern, welcher Schaden verursacht. Alle stufenabhängigen Variablen des Zaubers basieren auf der Zauberstufe, welche du beim Wirken der Glyphe hattest. Wenn der Zauber ein Ziel hat, zielt er auf den Eindringling. Hat der Zauber einen Wirkungsbereich oder einen formbaren Effekt, bildet der Eindringling das Zentrum des Wirkungsbereichs oder Effekts. Wenn der Zauber Kreaturen herbeizaubert, erscheinen diese möglichst nah beim Eindringling und greifen diesen an. Rettungswürfe und Zauberresistenz funktionieren ganz normal, der SG basiert jedoch auf dem Zauber, der in der Glyphe gespeichert ist.

MÄCHTIGERE GLYPHE DER ABWEHR

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 6

Dieser Zauber funktioniert wie *Glyphe der Abwehr*. Die *Mächtigere Explodierende Glyphe* verursacht jedoch bis zu 10W8 Schaden und die *Mächtigere Zauberglyphe* kann einen Zauber des 6. oder eines niedrigeren Grads speichern.

Magie lesen ermöglicht es dir, eine *Mächtigere Glyphe der Abwehr* zu identifizieren, wenn dir ein Wurf auf Zauberkunde (SG 16) gelingt.

Materialkomponenten: Du zeichnest die Glyphe mit Weihrauch auf, der mit Diamantpulver im Wert von mindestens 400 GM gemischt worden sein muss.

GÖTTLICHE FÜHRUNG

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 0, DRU 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Minute oder bis der Zauber sich entlädt
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber verleiht einer Kreatur göttliche Führung. Das Ziel erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf einen einzigen Angriffswurf, einen Rettungswurf oder einen Fertigkeitswurf. Es muss sich vor dem Würfeln entscheiden, den Bonus zu verwenden.

GÖTTLICHE GUNST

Schule: Hervorrufung; **Grad:** KLE 1, PAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du rufst die Stärke und Weisheit einer Gottheit an und erhältst dadurch einen Glücksbonus von +1 pro drei Zauberstufen (mindestens +1, maximal +3) auf Angriffs- und Schadenswürfe mit deiner Waffe. Der Bonus gilt nicht für Schaden, der durch Zauber verursacht wird.

GÖTTLICHE MACHT

Schule: Hervorrufung; **Grad:** KLE 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Du rufst die Macht deiner Schutzgottheit an und verleihst dir damit Stärke und Geschick im Kampf. Du erhältst einen Glücksbonus von +1 pro drei Zauberstufen (maximal +6) auf Angriffs-, und Schadenswürfe mit deiner Waffe, sowie auf deinen Stärkewert und auf Stärke basierende Fertigkeitswürfe. Außerdem erhältst du 1 temporären Trefferpunkt pro Zauberstufe. Immer wenn du eine Volle Aktion ausführst, kannst du einen zusätzlichen Angriff mit deinem vollen GAB plus entsprechenden Modifikatoren ausführen. Dieser zusätzliche Angriff ist nicht kumulativ mit ähnlichen Effekten, wie etwa *Hast* oder schnellen Waffen.

GROSSER HELDENMUT

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 5, HXM/MAG 6
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Dieser Zauber funktioniert wie *Heldenmut*, verleiht der betroffenen Kreatur aber einen Moralbonus von +4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe, eine Immunität gegen Furchteffekte und so viele temporäre Trefferpunkte, wie es deiner Zauberstufe entspricht (maximal 20).

GUTE BEEREN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziele: 2W4 frische berührte Beeren
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Gute Beeren verwandelt 2W4 frisch gepflückte Beeren in magische Beeren. Du (und jeder andere Druide der 3. oder einer höheren Stufe) kannst sofort erkennen, welche Beeren betroffen sind und welche nicht. Jede verwandelte Beere ist so nahrhaft wie eine normale Mahlzeit für eine mittelgroße Kreatur. Außerdem heilt jede Beere beim Verzehren 1 Schadenspunkt. Innerhalb von 24 Stunden können maximal 8 Schadenspunkte auf diese Weise geheilt werden.

GUTES BANNEN

Schule: Bannzauber [Böses]; **Grad:** KLE 5

Funktioniert wie *Böses bannen*, du bist jedoch von einer dunklen, wabernden, unheiligen Energie umgeben und der Zauber betrifft gute Kreaturen und Zauber statt bösen.

GUTES ENTDECKEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 1

Funktioniert wie *Böses entdecken*, spürt aber die Auren guter Kreaturen, guter Kleriker, von Paladinen guter Gottheiten, von guten Zaubern und guten magischen Gegenständen auf. Bist du böse, können überwältigende gute Auren dich betäuben.

HARMONISCHE VIBRATIONEN

Schule: Hervorrufung (Schall); **Grad:** BAR 6
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, F (eine Stimmgabel)
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein freistehendes Gebäude
Wirkungsdauer: Bis zu 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Nein, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Indem du dich selbst auf ein freistehendes Gebäude einstellst, kannst du eine schädliche Vibration in diesem Bauwerk erzeugen. Die Schwingungen verursachen pro Runde 2W10 Punkte Schaden am Ziel, Härte wird umgangen. Du kannst dich beim Wirken des Zaubers dafür entscheiden, die Wirkungsdauer zu beschränken, ansonsten währt der Zauber 1 Runde/Stufe. Wird der Zauber auf ein nicht-freistehendes Gebäude gewirkt, nimmt der umgebende Stein die Schwingungen auf und es entsteht kein Schaden.

Harmonische Vibrationen hat keinen Einfluss auf Kreaturen (auch nicht auf Konstrukte). Da ein Gebäude ein unbeaufsichtigter Gegenstand ist, darf es keinen Rettungswurf gegen den Effekt machen.

HAST

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Stückchen einer Süßholzwurzel)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine Kreatur/Stufe, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Die verwandelte Kreatur kann sich schneller bewegen und schneller handeln als normal. Diese zusätzliche Geschwindigkeit hat mehrere Effekte.

Bei einer vollen Aktion kann der Betroffene einen weiteren zusätzlichen Angriff mit einer natürlichen oder einer hergestellten Waffe ausführen. Dabei darf der volle GAB verwendet werden + allen Modifikatoren, die der Situation angemessen sind. (Dieser Effekt ist weder kumulativ mit ähnlichen Effekten, wie etwa denen einer *Waffe der Geschwindigkeit*, noch gewährt er dem Betroffenen wirklich eine zusätzliche Aktion. Du kannst die zweite Aktion also nicht dafür verwenden, einen weiteren Zauber zu wirken oder sonst eine andere Art von zweiter Aktion in der Runde auszuführen.)

Der Betroffene erhält außerdem einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Reflexwürfe, sowie einen Ausweichbonus von +1 auf die RK. Jeglicher Umstand, der den Verlust des Geschicklichkeitsbonus für die RK mit sich bringt, lässt dich auch diese Ausweichboni verlieren.

Alle Bewegungsraten der betroffenen Kreatur (also bei der Bewegung zu Lande, sowie beim Graben, Klettern, Fliegen und Schwimmen) steigen um 9 m, bis zu einem Maximum, das dem Doppelten der jeweiligen normalen Bewegungsrate der Kreatur entspricht. Diese Steigerung zählt als Verbesserungsbonus und betrifft auch die Sprungreichweite der Kreatur, wie es bei einer gesteigerten Bewegungsrate der Fall ist.

Hast ist nicht mit sich selbst kumulativ. *Hast* bannt und ist der Gegenzauber zu *Verlangsamen*.

HAUCH DES STUMPFSINNS

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Lebende berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du beeinträchtigst die geistigen Fähigkeiten einer Kreatur, indem du sie berührst. Führst du einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf aus, erhält das Ziel einen Malus von 1W6 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma. Dadurch kann aber kein Attribut unter 1 sinken.

Die Berührung kann es dem Ziel unmöglich machen, einige oder alle seine Zauber zu wirken, wenn das erforderliche Attribut unter das Minimum fällt, das für Zauber des entsprechenden Grades notwendig ist.

HEILIGE AURA

Schule: Bannzauber [Gutes]; **Grad:** KLE 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (eine kleine Reliquie im Wert von 500 GM)
Reichweite: 6 m
Ziele: Eine Kreatur/Stufe in einem Explosionsradius von 6 m mit dir im Zentrum
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Eine leuchtende göttliche Aura umgibt das Ziel und schützt es vor Angriffen, verleiht ihm eine Resistenz gegen Zauber, die von bösen Kreaturen gewirkt werden, und lässt böse Kreaturen erblinden, die es treffen. Der Bannzauber hat vier Effekte.

Erstens erhält jede geschützte Kreatur einen Ablenkungsbonus von +4 auf ihre RK und einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe. Im Gegensatz zu *Schutz vor Bösem* gelten diese Vorteile gegen alle Angriffe, nicht nur gegen die von bösen Kreaturen.

Zweitens erhalten alle Geschützten eine Zauberresistenz von 25 gegen böse Zauber und gegen Zauber, die von bösen Kreaturen gewirkt werden.

Drittens verhindert dieser Bannzauber Besessenheit und geistige Beeinflussung, wie es auch *Schutz vor Bösem* tut.

Viertens erblindet eine böse Kreatur, die einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen einen Geschützten ausführt (ein erfolgreicher Zähigkeitswurf verhindert dies wie auch bei *Blind- oder Taubheit verursachen*, als SG für den Rettungswurf gilt allerdings der von *Heilige Aura*).

HEILIGER SCHLAG

Schule: Hervorrufung [Gutes]; **Grad:** KLE 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Explosionsradius von 6 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich (1 Runde) (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Du bedienst dich heiliger Macht, um deine Feinde niederzustrecken. Nur böse und neutrale Kreaturen werden von diesem Zauber betroffen, gute Kreaturen bleiben unversehrt.

Der Zauber verursacht bei jeder bösen Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs 1W8 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (maximal 5W8) (bei bösen Externaren verursacht er 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe, maximal 10W6) und lässt sie 1 Runde lang erblinden. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert den Schaden um die Hälfte und hebt die Blindheit auf.

Kreaturen, die weder gut noch böse sind, erleiden durch den Zauber nur den halben Schaden und erblinden nicht. Mit einem erfolgreichen Willenswurf kann solch eine Kreatur den Schaden noch einmal um die Hälfte reduzieren (also insgesamt nur ein Viertel des Schadens erleiden).

HEILIGES SCHWERT

Schule: Hervorrufung [Gutes]; **Grad:** PAL 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Nahkampfwaffe
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber ermöglicht es dir, heilige Energie in dein Schwert oder eine andere Nahkampfwaffe deiner Wahl zu lenken. Die Waffe funktioniert dann wie eine *heilige Waffe* +5 (Verbesserungsbonus von +5 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe und 2W6 zusätzlicher Schaden gegen böse Gegner). Die Waffe strahlt außerdem einen *Schutzkreis gegen Böses* aus (wie der Zauber). Endet der Schutzkreis, erschafft das Schwert in deinem Zug mit einer freien Aktion einen neuen. Der Zauber endet automatisch nach 1 Runde, wenn die Waffe deine Hand verlässt. Du kannst nicht mehr als ein *Heiliges Schwert* auf einmal besitzen.

Wird dieser Zauber auf eine magische Waffe gewirkt, überschreibt die Wirkung des Zaubers die Kräfte, welche die Waffe normalerweise besitzt. Der Verbesserungsbonus und die anderen Kräfte, welche die Waffe sonst hat, sind für die Dauer des Zaubers außer Kraft gesetzt. *Heiliges Schwert* ist nicht kumulativ mit *Waffe weihen* oder anderen Zaubern, welche die Eigenschaften einer Waffe auf irgendeine Art und Weise verändern. Der Zauber wirkt nicht auf Artefakte und auch die Boni einer Meisterarbeit auf den Angriff sind nicht mit dem Verbesserungsbonus für den Angriff kumulativ.

HEILIGES GESPRÄCH

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 5
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (Weihwasser oder unheiliges Wasser und Weihrauch im Wert von 500 GM), GF
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Du kannst deine Gottheit – oder ihre Diener – kontaktieren und eine Frage stellen, die mit ja oder nein beantwortet werden kann (Ein Kleriker, der keiner bestimmten Gottheit folgt, nimmt Kontakt mit einer Gottheit auf, die seiner Philosophie nahe steht). Du darfst eine Frage pro Zauberstufe stellen. Das Wissen der Gottheit setzt der Antwort ihre Grenzen. „Unklar" ist eine legitime Antwort, da auch mächtige Wesen aus den Äußeren Ebenen nicht unbedingt allwissend sind. Wenn eine Ein-Wort-Antwort irreführend wäre oder den Interessen der Gottheit entgegenstünde, kann auch ein kurzer Satz als Antwort gegeben werden (fünf oder weniger Worte).

Im besten Fall hilft die Antwort dem Charakter bei der Entscheidungsfindung. Die angerufenen Wesen geben ihre Antworten aber so, dass sie ihren eigenen Zwecken dienlich sind. Wenn du zögerst, anfängst, die Antwort zu diskutieren, oder dich entfernst, um irgendetwas anderes zu machen, endet der Zauber.

HEILIGES WORT

Schule: Hervorrufung [Gutes, Schall]; **Grad:** KLE 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: 12 m
Wirkungsbereich: Nicht gute Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung mit einem Radius von 12 m mit dir im Zentrum
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja

Alle nicht guten Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs erleiden die folgenden Effekte:

TW	Effekt
Gleich deiner Zauberstufe	Taub
Bis zu Zauberstufe –1	Blind, taub
Bis zu Zauberstufe –5	Gelähmt, blind, taub
Bis zu Zauberstufe –10	Getötet, gelähmt, blind, taub

Die Effekte sind kumulativ und treten gleichzeitig auf. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert die Effekte oder hebt sie auf. Kreaturen, die von mehreren Effekten betroffen werden, machen nur einen Rettungswurf und wenden das Ergebnis auf alle Effekte an.

Taub: Die Kreatur ist 1W4 Runden lang taub. Rettungswurf: keine Wirkung.

Blind: Die Kreatur ist 2W4 Runden lang blind. Rettungswurf: Blindheit währt nur 1W4 Runden.

Gelähmt: Die Kreatur ist 1W10 Minuten lang gelähmt und hilflos. Rettungswurf reduziert die Dauer des Effekts auf 1 Runde.

Getötet: Lebende Kreaturen sterben. Untote werden zerstört. Rettungswurf: keine Wirkung. War der Rettungswurf erfolgreich, erleidet der Betroffene 3W6 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +25).

Bist du zudem noch auf deiner Heimatebene, während du den Zauber wirkst, werden nicht gute Externare innerhalb des Wirkungsbereichs auf ihre Heimatebene verbannt. Kreaturen, die auf diese Weise verbannt wurden, können mindestens 24 Stunden lang nicht zurückkehren. Dieser Effekt tritt ein, egal ob die Betroffenen das *Heilige Wort* hören können oder nicht. Gegen den Verbannungseffekt kann ein Rettungswurf gemacht werden (Malus von –4), um zu widerstehen.

Kreaturen, deren TW höher als deine Zauberstufe sind, werden nicht von dem Zauber betroffen.

HEILIGTUM

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Nein

Jeder Gegner, der versucht, den Geschützten zu schlagen oder sonst wie direkt anzugreifen (auch mit einem gezielten Zauber), muss einen Willenswurf ablegen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, kann der Gegner normal angreifen und wird nicht von dem Zauber betroffen. Misslingt der Rettungswurf, kann der Gegner den Angriff nicht ausführen, die Aktion geht verloren und er kann den Geschützten für die Dauer des Zaubers nicht angreifen. Wer nicht versucht, den Geschützten anzugreifen, wird auch nicht von dem Zauber betroffen. *Heiligtum* schützt nicht vor Zaubern mit einem Wirkungsbereich oder indirekten Effekten. Greift der Geschützte einen Gegner an, wird der Zauber gebrochen, wirkt er aber Zauber, die keine Angriffszauber sind, bleibt *Heiligtum* bestehen.

HEILUNG

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 6, DRU 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Mit *Heilung* kannst du positive Energie in eine Kreatur lenken, um Verletzungen und Beschwerden verschwinden zu lassen. Der Zauber beendet sofort die folgenden nachteiligen Zustände, die das Ziel betreffen: Attributsschaden, Blendung, *Verwirrung*, Benommenheit, Blindheit, Taubheit, Krankheiten, Erschöpfung, Entkräftung, Schwachsinn, *Wahnsinn*, Übelkeit, Kränkeln, Betäubung und Vergiftung. Außerdem kannst du 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe heilen, bis zu einem Maximum von 150 auf der 15. Stufe.

Heilung hebt keine negativen Stufen auf und kann auch keine permanent verlorenen Attributspunkte wiederherstellen.

Wird *Heilung* gegen eine untote Kreatur eingesetzt, wirkt er wie *Leid*.

MASSENHEILUNG

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 9
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine oder mehrere Kreaturen, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein

Funktioniert wie *Heilung* mit Ausnahme der oben angegebenen Merkmale. Außerdem können bis zu 250 Trefferpunkte pro Kreatur geheilt werden.

HELDENMAHL

Schule: Beschwörung [Erschaffung]; **Grad:** BAR 6, KLE 6
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Mahlzeit für eine Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer: 1 Stunde plus 12 Stunden; **siehe** Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du erschaffst ein großartiges Festmahl, inklusive Tisch, Stühlen, Geschirr, Besteck und natürlich Speisen und Getränken. Das Verzehren des Festmahls dauert 1 Stunde und die wohltätigen Effekte setzen erst ein, nachdem diese Stunde vergangen ist. Jede Kreatur, die an dem *Heldenmahl* teilnimmt, wird von allen Krankheiten und Übelkeit geheilt, erhält die vorteilhafte Wirkung von *Gift neutralisieren* und *Krankheit kurieren* und 1W8 temporäre Trefferpunkte + 1 pro 2 Zauberstufen (maximal +10), nachdem sie die nektarartigen Getränke zu sich genommen hat, die Teil des Festmahls sind. Die Speisen gleichen Ambrosia und ihr Verzehr verleiht jeder Kreatur 12 Stunden lang einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Willenswürfe und einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gifte und Furchteffekte.

Wird das Festmahl aus irgendeinem Grund unterbrochen, ist der Zauber ruiniert und alle Effekte werden aufgehoben.

HELDENMUT

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Der Zauber verleiht einer Kreatur großen Mut und Kampfmoral. Sie erhält einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.

HELLHÖREN/HELLSEHEN

Schule: Erkenntnis (Ausspähung); **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, F/GF (ein kleines Horn oder ein Glasauge)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt: Magischer Sensor
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Hellhören/Hellsehen erschafft einen unsichtbaren magischen Sensor an einem bestimmten Ort, so dass du hören oder sehen (deine Wahl) kannst, was dort passiert, fast als wärest du selbst anwesend. Du brauchst keine Sicht- oder Wirkungslinie, die Örtlichkeit muss dir aber bekannt sein – also ein Ort, mit dem du vertraut bist oder ein allgemein bekannter Ort. Hast du dir die Örtlichkeit ausgesucht, bewegt der Sensor sich nicht, du kannst ihn aber in alle Richtungen drehen, um sehen zu können. Im Gegensatz zu anderen Ausspähungszaubern kannst du durch diesen Zauber keine magisch oder übernatürlich verbesserten Sinne einsetzen. Ist der ausgewählte Ort magisch verdunkelt, siehst du auch nichts. Ist es aber aufgrund natürlicher Umstände stockdunkel, kannst du innerhalb eines Radius von 3 m um das Zentrum des Zaubers herum sehen. *Hellhören/Hellsehen* funktioniert nur auf der Existenzebene, auf der du dich gerade befindest.

HILFREICHE HAND

Schule: Hervorrufung; **Grad:** KLE 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 7,5 km
Effekt: Geisterhafte Hand
Wirkungsdauer: 1 Stunde/ Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du erschaffst das geisterhafte Bild einer Hand, die du aussenden kannst, um eine Kreatur innerhalb von 7,5 km zu finden. Hat sie die Kreatur gefunden, bittet sie diese, ihr zu folgen und bringt die Kreatur zu dir, wenn diese denn folgen möchte.

Wenn der Zauber gewirkt wird, erscheint die Hand vor dir. Daraufhin beschreibst du das Äußere der Person oder Kreatur – also ihr Volk, ihr Geschlecht und Erscheinungsbild, nicht aber Eigenschaften wie Stufe, Gesinnung oder Klasse, die sich nicht feststellen lassen. Wenn die Beschreibung vollständig ist, zieht die Hand los, um das Ziel zu finden. Wie lange das dauert, hängt davon ab, wie weit der Betroffene entfernt ist – siehe die folgende Tabelle:

Entfernung	Zeit bis zum Auffinden
30 m oder weniger	1 Runde
300 m	1 Minute
1,5 km	10 Minuten
3 km	1 Stunde
4,5 km	2 Stunden
6 km	3 Stunden
7,5 km	4 Stunden

Hat die Hand das Ziel gefunden, bittet sie dieses, ihr zu folgen. Wenn das Ziel ihr folgt, zeigt die Hand in deine Richtung und gibt die kürzeste und praktischste Route an. Die Hand schwebt 3 m vor dem Ziel und bewegt sich mit bis zu 42 m pro Runde. Hat die Hand das Ziel zu dir geführt, verschwindet sie.

Das Ziel ist nicht gezwungen, der Hand zu folgen oder sich dir gegenüber in einer bestimmten Weise zu verhalten. Folgt das Ziel der Hand nicht, winkt diese ihm solange weiter, ihr zu folgen, bis der

Zauber endet und verschwindet dann. Endet der Zauber, während das Ziel noch auf dem Weg zu dir ist, verschwindet die Hand und der Betroffene muss selbst schauen, wie er zu dir kommt.

Wenn sich mehr als ein Ziel innerhalb von 7,5 km aufhält, auf das die Beschreibung passt, findet die Hand das nächste. Wenn diese Kreatur der Hand nicht folgen will, sucht diese das nächste passende Ziel.

Wenn die Hand nach 4 Stunden kein passendes Ziel innerhalb von 7,5 km gefunden hat, kehrt sie zu dir zurück und streckt die Handfläche aus (zeigt dir, dass sie kein passendes Ziel finden konnte), dann verschwindet sie.

Die geisterhafte Hand hat keinen physischen Körper. Sie ist für alle außer dir und dem potentiellen Ziel unsichtbar. Sie kann nicht kämpfen oder irgend etwas anderes tun, als das Ziel zu finden und dies zu dir zu führen. Die Hand kann feste Gegenstände nicht durchdringen, aber durch kleine Ritzen und Risse fließen. Sie kann sich nicht weiter als 7,5 km von dem Punkt entfernen, an dem sie entstanden ist.

HOLZ FORMEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein berührtes Holzstück von 300 dm³ + 30 dm³/Stufe, alle Ziele müssen sich innerhalb eines Radius von 6 m befinden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Holz formen ermöglicht es dir, ein bereits vorhandenes Stück Holz zu verformen, so dass es sich für einen von dir festgelegten Zweck nutzen lässt. Du kannst auf diese Weise einfache Truhen, Türen und so weiter herstellen – feine Details sind jedoch nicht möglich. Es besteht eine Chance von 30 %, dass eine neue Form, die bewegliche Teile hat, nicht funktioniert.

HOLZ KRÜMMEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50m/2 Stufen)
Ziel: 1 kleiner hölzerner Gegenstand/Stufe, alle Ziele müssen sich innerhalb eines Radius von 6 m befinden.
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Du bringst Holz dazu, sich zu biegen und zu verändern, so dass seine Form und Stärke permanent zerstört werden. Eine gekrümmte Tür springt auf oder klemmt (deine Wahl), so dass ein Stärkewurf notwendig wird, um sie zu öffnen. Ein Boot oder Schiff leckt. Gekrümmte Fernkampfwaffen werden nutzlos. Gekrümmte Nahkampfwaffen verursachen einen Malus von –4 auf Angriffswürfe.

Du kannst einen kleinen oder kleineren Gegenstand oder ein entsprechendes Äquivalent pro Zauberstufe betreffen. Ein mittelgroßer Gegenstand zählt als zwei kleine, ein großer zählt als vier kleine, ein riesiger als acht, ein gigantischer als 16 und ein kolossaler als 32.

Es ist dir aber auch möglich, Holz wieder zu entkrümmen (es also wieder in seinen Normalzustand versetzen). *Reparieren* hat keine Wirkung auf einen gekrümmten Gegenstand.

Du kannst *Holz krümmen* mehrmals hintereinander wirken, um einen Gegenstand zu krümmen (oder zu entkrümmen), der zu groß ist, als dass du ihn mit einer einzigen Anwendung des Zaubers komplett verwandeln könntest. Solange der Gegenstand nicht vollständig verwandelt ist, erleidet er auch keine negativen Effekte.

HOLZ ZURÜCKTREIBEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 18 m
Wirkungsbereich: Linienförmige Ausbreitung von 18 m, die von dir ausgeht
Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Energiewellen gehen von dir aus und bewegen sich in eine von dir festgelegte Richtung. Sie schieben alle hölzernen Gegenstände auf ihrem Weg bei Seite und zwar bis zum Ende der Reichweite. Hölzerne Gegenstände, die einen Durchmesser von über 9 cm haben und fest verankert sind, werden nicht betroffen, wohl aber lose Gegenstände. Gegenstände, deren Durchmesser 9 cm oder weniger beträgt und die fest gemacht sind, splittern und brechen – ihre Einzelteile bewegen sich dann mit den Energiewellen. Gegenstände, die von dem Zauber betroffen sind, bewegen sich pro Runde 12 m weit.

Gegenstände wie hölzerne Schilde, Speere und Waffenhefte oder -griffe, Pfeile und Bolzen werden zurückgedrängt und ziehen jene mit sich, die sie halten. Eine Kreatur, die von einem Gegenstand mitgezogen wird, kann diesen loslassen. Eine Kreatur, die von einem Schild mitgezogen wird, kann diesen mit einer Bewegungsaktion loslassen und mit einer freien Aktion fallen lassen. Wird ein Speer in den Boden gerammt, um zu verhindern, dass er sich bewegt, splittert er. Selbst magische Gegenstände mit Holzteilen werden zurückgetrieben. Ein *Antimagisches Feld* blockiert den Effekt.

Die Energiewellen rollen solange weiter, wie der Zauber wirkt. Wenn du den Zauber fertig gewirkt hast, steht der Weg der Wellen fest und du kannst etwas anderes tun oder weggehen, ohne den Zauber zu beeinflussen.

HÖHERE ERSCHAFFUNG

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsdauer: Siehe Text

Dieser Zauber funktioniert wie *Niedere Erschaffung*, du kannst aber auch Gegenstände aus Mineralien erschaffen: Stein, Kristall, Metall oder ähnliches. Wie lange der erschaffene Gegenstand bestehen bleibt, hängt von seiner Härte und seiner Seltenheit ab, wie auf der folgenden Tabelle angegeben.

Beispiele für Härte und Seltenheit	Dauer des Bestehens
Pflanzliche Materie	2 Stunden/Stufe
Stein, Kristall, normale Metalle	1 Stunde/Stufe
Wertvolle Metalle	20 Minuten/Stufe
Edelsteine	10 Minuten/Stufe
Seltene Metalle*	1 Runde/Stufe

* Hierzu gehören Adamant, Alchemistensilber und Mithral. Du kannst *Höhere Erschaffung* nicht einsetzen, um einen Gegenstand aus kaltem Eisen herzustellen

HÖLZERNER WEG

Schule: Beschwörung (Teleportation); **Grad:** DRU 5, WAL 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe oder bis aufgebraucht (siehe Text)

Du erhältst die Fähigkeit, Bäume zu betreten und dich vom Inneren eines Baums ins Innere eines anderen Baums zu bewegen. Alle

Bäume, die du betrittst, müssen von derselben Art und lebendig sein und einen Umfang haben, der deinen Leibesumfang fassen kann. Wenn du zum Beispiel eine Eiche betrittst, weißt du sofort, wo sich alle anderen Eichen innerhalb der Reichweite (siehe unten) befinden und kannst dich entscheiden, entweder eine von ihnen zu betreten oder einfach wieder hinauszutreten. Du kannst dich in jeden Baum derselben Art innerhalb der Reichweite bewegen, wie es die folgende Tabelle angibt:

Art des Baums	Reichweite
Eiche, Esche, Eibe	900 m
Ulme, Linde	600 m
Andere Laubbäume	450 m
Nadelbäume	300 m

Du kannst einmal pro Zauberstufe einen Baum betreten (das Reisen von einem Baum zum anderen gilt als Bewegung in einen Baum). Der Zauber währt solange, bis die Wirkungsdauer endet oder du einen Baum verlässt. Jeder Transport entspricht einer vollen Aktion.

Du kannst auch in einem Baum verweilen, statt weiter zu reisen, wirst aber hinausgeworfen, wenn die Wirkungsdauer endet. Wird der Baum, in dem du dich befindest, gefällt oder niedergebrannt, wirst du getötet, wenn du es nicht schaffst, den Baum zu verlassen, bevor dieser Vorgang abgeschlossen ist.

HYPNOSE

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich: Mehrere lebende Kreaturen, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: 2W4 Runden (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Deine Gesten und dein Singsang faszinieren in der Nähe befindliche Kreaturen. Sie bleiben stehen und starren dich an. Da du ihre Aufmerksamkeit gefesselt hast, kannst du ihnen auch leichter Vorschläge und Bitten unterbreiten. Würfle 2W4, um zu ermitteln, wie viele TW an Kreaturen du beeinflusst. Zuerst werden die Kreaturen mit den wenigsten TW betroffen. Der Zauber wirkt nur bei Kreaturen, die dich sehen oder hören können, sie müssen dich jedoch nicht verstehen können.

Benutzt du diesen Zauber im Kampf, erhält jedes Ziel einen Bonus von +2 auf seinen Rettungswurf. Betrifft der Zauber nur ein einziges Ziel, das nicht in einen Kampf verwickelt ist, erhält dieses einen Malus von –2 auf seinen Rettungswurf.

Solange der Betroffene von dem Zauber fasziniert ist, verhält er sich dir gegenüber um zwei Kategorien freundlicher. Daher kannst du eine einzelne Bitte an das Ziel richten (unter der Voraussetzung, dass du mit ihm kommunizieren kannst). Die Bitte muss kurz gehalten und vernünftig sein. Selbst wenn der Zauber endet, behält die Kreatur die neue Einstellung dir gegenüber in Bezug auf die Bitte bei.

Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslungen ist, erinnert sich nicht, dass du sie verzaubert hast.

HYPNOTISCHES MUSTER

Schule: Illusion (Täuschung) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V (nur Barden), G, M (ein Räucherstäbchen oder ein Kristallzepter) (siehe Text)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Bunte Lichter in einer Ausbreitung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: Konzentration + 2 Runden
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Ein sich windendes Muster aus zarten, sich verändernden Farben schwebt in der Luft und fasziniert Kreaturen, die in ihm stehen. Würfle 2W4 und addiere deine Zauberstufe (maximal 10), um zu ermitteln, wie viele TW an Kreaturen betroffen werden. Die Kreaturen mit den wenigsten TW werden zuerst betroffen. Bei Kreaturen mit gleich vielen TW werden jene zuerst betroffen, die dem Ursprungspunkt des Zaubers am Nächsten stehen. Restliche TW, die nicht ausreichen, um eine Kreatur zu faszinieren, gehen verloren. Alle Betroffenen sind von dem Farbmuster fasziniert. Kreaturen, die nicht sehen können, sind nicht betroffen.

Ein Magier oder Hexenmeister muss keine Worte sprechen, um den Zauber zu wirken, ein Barde hingegen muss eine verbale Komponente benutzen.

IDENTIFIZIEREN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Wein, der mit einer Eulenfeder umgerührt wurde)
Reichweite: 18 m
Wirkungsbereich: Eine kegelförmige Ausstrahlung
Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Magie entdecken,* verleiht dir aber einen Verbesserungsbonus von +10 auf Zauberkunde, um die Eigenschaften und die Aktivierungsmechanismen von magischen Gegenständen in deinem Besitz zu ermitteln. Der Zauber erlaubt es dir nicht, Artefakte zu identifizieren.

ILLUSIONSSCHRIFT

Schule: Illusion (Phantom) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Minute pro Seite
Komponenten: V, G, M (auf Blei basierende Tinte im Wert von 50 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein berührter Gegenstand, der nicht mehr als 10 Pfd. wiegt
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung, siehe Text;
Zauberresistenz: Ja

Du schreibst deine Anweisungen oder irgendwelche anderen Informationen auf ein Pergament, ein Papier oder eine andere Unterlage. Die *Illusionsschrift* erscheint als fremde oder gar magische Schrift. Nur Personen, die du beim Wirken des Zaubers festgelegt hast, können die Schrift lesen. Alle anderen verstehen sie nicht.

Versucht eine nicht von dir autorisierte Kreatur, die Schrift zu lesen, löst sie einen mächtigen illusionären Effekt aus und muss einen Rettungswurf machen. Bei einem Erfolg kann die Kreatur wegschauen und erlebt nur eine leichte Desorientierung. Bei einem Misserfolg wird dem Betroffenen eine *Einflüsterung* eingepflanzt, die du während des Wirkens der *Illusionsschrift* in diese eingewoben hast. Diese *Einflüsterung* währt nur 30 Minuten lang. Typische *Einflüsterungen* sind etwa: „Schließ das Buch und geh.“, „Vergiss, dass dieses Buch existiert.“ und so weiter. Wird die *Illusionsschrift* mit Hilfe von *Magie bannen* gebannt, verschwinden sie selbst und die geheime Botschaft. Die Geheimbotschaft kann mit Hilfe von *Wahrer Blick* gelesen werden, wenn man ihn mit *Magie lesen* oder *Sprachen verstehen* kombiniert.

ILLUSIONSWAND

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Bild von den Ausmaßen 30 cm x 3 m x 3 m
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Willen, anzweifeln (wenn mit der Illusion interagiert wird); **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erschafft die Illusion einer Wand, eines Bodens, einer Decke oder einer ähnlichen Oberfläche. Schaut man sie an, wirkt sie absolut real, physische Gegenstände können sie allerdings problemlos durchdringen. Wird dieser Zauber benutzt, um Fallgruben, Fallen oder normale Türen zu verbergen, funktionieren alle Fähigkeiten ganz normal, mit denen man Dinge entdecken kann und die nicht von Sicht abhängig sind. Wird die Illusion abgetastet oder in ihr herumgestochert, enthüllt sich ihre wahre Natur und sie verschwindet. Auch wenn der Wirkende selbst durch die *Illusionswand* hindurch schauen kann, können andere das nicht, auch wenn ihnen ihr Willenswurf gelingt (sie erkennen nur, dass die Wand nicht real ist).

IMMUNITÄT GEGEN ZAUBER

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Der Geschützte ist pro vier deiner Zauberstufen gegen die Effekte eines bestimmten Zaubers immun. Dieser Zauber muss vom 4. Grad oder einem niedrigeren Zaubergrad sein. Es verhält sich effektiv so, dass die Kreatur eine unschlagbare Zauberresistenz gegen diesen Zauber hat. Natürlich kann diese Immunität nicht gegen Zauber schützen, bei denen Zauberresistenz keine Rolle spielt. *Immunität gegen Zauber* schützt jedoch nicht nur vor Zaubern, sondern auch vor zauberähnlichen Effekten, vor den Effekten magischer Gegenstände und vor innewohnenden zauberähnlichen Fähigkeiten von Kreaturen. Gegen übernatürliche oder außergewöhnliche Fähigkeiten, wie etwa Odemwaffen oder Blickangriffe, gewährt der Zauber keinen Schutz.

Immunität gegen Zauber kann nur vor einem ganz bestimmten Zauber schützen, nicht vor einer Domäne oder Schule oder vor einer Gruppe von Zaubern, deren Effekte sich ähneln. Eine Kreatur kann immer nur einen *Immunität gegen Zauber* oder *Mächtige Immunität gegen Zauber* auf einmal auf sich wirken haben.

MÄCHTIGE IMMUNITÄT GEGEN ZAUBER

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 8

Funktioniert wie *Immunität gegen Zauber*, kann aber Zauber des 8. Grades oder eines niedrigeren Zaubergrades betreffen.

Eine Kreatur kann immer nur einen *Immunität gegen Zauber* oder *Mächtige Immunität gegen Zauber* auf einmal auf sich wirken haben.

IMPLOSION

Schule: Hervorrufung; **Grad:** KLE 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine körperliche Kreatur/Runde
Wirkungsdauer: Konzentration (bis zu 1 Runde pro 2 Stufen)
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber erzeugt eine destruktive Schwingung in einer körperlichen Kreatur. Jede Runde, in der du dich konzentrierst (inklusive der ersten), verursachst du 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe und bringst eine Kreatur dadurch dazu, in sich selbst zusammenzufallen. Verlierst du die Konzentration, endet der Zauber sofort. Eine *Implosion*, die du bereits verursacht hast, bleibt aktiv. Du kannst eine Kreatur nur einmal pro Anwendung des Zaubers als Ziel auswählen. *Implosion* hat keine Wirkung auf Kreaturen, die gasförmig oder körperlos sind.

INSEKTENPLAGE

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** KLE 5, DRU 5
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt: Ein Wespenschwarm pro 3 Stufen, jeder Schwarm muss an mindestens einen anderen Schwarm angrenzen
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du zauberst Wespenschwärme herbei (einen Schwarm pro 3 Stufen, bis zu einem Maximum von 6 Schwärmen auf der 18. Stufe) – siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*. Diese müssen so herbeigezaubert werden, dass jeder Schwarm mindestens an einen anderen angrenzt (die Schwärme müssen also ein zusammenhängendes Gebiet ausfüllen). Du kannst die Schwärme aber durchaus so beschwören, dass sie sich ein Gebiet mit einer anderen Kreatur teilen. Jeder Schwarm greift Kreaturen an, die sich in seinem Gebiet befinden. Die Schwärme bleiben in ihren Bereichen und verfolgen keine fliehenden Kreaturen.

INSTRUMENT HERBEIZAUBERN

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** BAR 0
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G
Reichweite: 0 m
Effekt: Ein beschworenes Handinstrument
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Mit diesem Zauber kannst du ein Handmusikinstrument deiner Wahl beschwören. Es erscheint in deinen Händen oder zu deinen Füßen (deine Wahl). Das Instrument ist ein typischer Vertreter seiner Art. Es erscheint immer nur ein Instrument, wenn der Zauber gewirkt wird, und nur du kannst das Instrument spielen. Du kannst auf diese Weise kein Instrument beschwören, das zu groß ist, um in beiden Händen gehalten werden. Das Instrument verschwindet, wenn der Zauber endet.

IRREFÜHRUNG

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur oder ein Gegenstand mit einer Größe von bis zu einem Würfel mit 3 m Kantenlänge
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: Nein oder Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Nein

Mit diesem Zauber kannst du Informationen verfälschen, die mit Hilfe von Erkenntniszaubern gewonnen werden können, die Auren erkennen (*Böses entdecken, Magie entdecken, Lügen erkennen* u.ä.).

Wirkst du den Zauber, suchst du dir ein Ersatzziel aus, das sich innerhalb der Reichweite befindet. Für die Wirkungsdauer des

Zaubers wird das Ersatzziel für das tatsächliche Ziel gehalten. Keines von beiden darf gegen diesen Effekt einen Rettungswurf ablegen. Entdeckungszauber enthüllen dann Informationen über das Ersatzziel statt über das tatsächliche Ziel, außer dem Anwender des Entdeckungszaubers gelingt ein Willenswurf. Du könntest zum Beispiel statt deiner einen Baum als Ziel designieren, falls sich einer in Reichweite des Zaubers befindet. Du wärst dann weder böse, noch würdest du lügen, du wärst nicht magisch, hättest eine neutrale Gesinnung und so weiter. Der Zauber betrifft keine anderen Arten von Erkenntnismagie (*Vorahnung, Gedanken wahrnehmen, Hellhören/Hellsehen* usw.).

IRRGARTEN

Schule: Beschwörung (Teleportierung); **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du verbannst das Ziel des Zaubers in ein außerdimensionales Labyrinth aus Energiefeldern. Es darf jede Runde in seinem Zug einen Intelligenzwurf gegen einen SG von 20 ablegen (Volle Aktion), um dem Labyrinth zu entkommen. Kann der Betroffene nicht entkommen, verschwindet der *Irrgarten* nach 10 Minuten und zwingt das Ziel zum Verlassen.

Wenn der Verirrte dem *Irrgarten* entkommt oder hinausgeworfen wird, erscheint er an der Stelle wieder, an welcher der Zauber gewirkt wurde. Wird dieser Ort von einem festen Gegenstand besetzt, erscheint der Betroffene an dem nächsten freien Ort. Zauber und Fähigkeiten, die eine Kreatur auf einer Ebene bewegen, wie *Teleportieren* oder *Dimensionstür*, helfen der Kreatur nicht dabei, dem *Irrgarten* zu entkommen. *Ebenenwechsel* hingegen würde den Betroffenen auf die Ebene bringen, die von dem Zauber bezeichnet wird. Minotauren werden von dem Zauber nicht betroffen.

KALTE HAND

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziele: Eine oder mehrere berührte Kreaturen (bis zu 1/Stufe)
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise, Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Deine Hand glüht mit blauer Energie und eine Berührung von ihr unterbricht die Lebensenergie lebender Kreaturen. Jede Berührung fokussiert negative Energie, die 1W6 Schadenspunkte verursacht. Die berührte Kreatur erleidet außerdem 1 Punkt Stärkeschaden, falls ihr kein Zähigkeitswurf gelingt.

Du kannst diesen Berührungsangriff im Nahkampf maximal einmal pro Stufe einsetzen.

Untote Kreaturen, die du berührst, erleiden weder den normalen Schaden noch den Stärkeschaden, müssen aber einen erfolgreichen Willenswurf ablegen, um nicht 1W4 Runden + 1 Runde pro Zauberstufe in Panik zu fliehen.

KÄLTEKEGEL

Schule: Hervorrufung [Kälte]; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein kleiner Kristall- oder Glaskegel)
Reichweite: 18 m
Wirkungsbereich: Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Reflex, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja

Kältekegel erschafft einen Bereich extremer Kälte, der von deiner Hand ausgeht und sich von dort aus kegelförmig erstreckt. Die Kälte entzieht Wärme und verursacht dadurch 1W6 Punkte Kälteschaden pro Zauberstufe (maximal 15W6).

KÄLTESTRAHL

Schule: Hervorrufung [Kälte]; **Grad:** HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Strahl
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Ein Strahl aus Eis und eiskalter Luft schießt aus deinem ausgestreckten Finger. Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um ein Ziel zu treffen und Schaden zu verursachen. Der Strahl verursacht 1W3 Punkte Kälteschaden.

KATZENHAFTE ANMUT

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 2, DRU 2, WAL 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Stückchen Katzenfell)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja

Der Berührte wird anmutiger, beweglicher und kann sich kontrollierter bewegen. Der Zauber verleiht einen Verbesserungsbonus von +4 auf Geschicklichkeit, was auch die üblichen Vorteile für die RK, Reflexwürfe und andere Verwendungen des GE-Modifikators mit sich bringt.

MASSEN-KATZENHAFTE ANMUT

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 6, DRU 6, HXM/MAG 6
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine Kreatur/Stufe, keine zwei beliebigen Ziele dürfen mehr als 9 m voneinander entfernt sein

Funktioniert wie *Katzenhafte Anmut*, kann aber mehrere Kreaturen betreffen.

KLINGENBARRIERE

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** KLE 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Eine Wand aus wirbelnden Klingen mit einer Länge von bis zu 6 m pro Stufe oder eine Ringmauer aus wirbelnden Klingen mit einem Radius von bis zu 1,50 m pro 2 Stufen; jede Form ist 6 m hoch
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Reflex, halbiert oder Reflex, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Ein unbeweglicher, senkrechter Vorhang aus wirbelnden Klingen aus reiner Energie erscheint. Jede Kreatur, die ihn durchqueren will, erleidet 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 15W6). Bei einem erfolgreichen Reflexwurf wird der Schaden halbiert.

Wenn du die Barriere an einer Stelle hervorrufst, an der sich Kreaturen aufhalten, erleidet jede von diesen soviel Schaden, als würde sie die Barriere durchqueren. Die Betroffenen können allerdings mit einem Reflexwurf versuchen, die Barriere zu vermeiden (also auf eine der beiden Seiten zu gelangen), um gar keinen Schaden zu erleiden.

Eine *Klingenbarriere* gewährt Deckung (Bonus von +4 auf die RK, Bonus von +2 auf Rettungswürfe) gegen Angriffe, die durch sie hindurch ausgeführt werden.

KLON

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (Laborutensilien im Wert von 1.000 GM), F (spezielle Laborutensilien im Wert von 500 GM)
Reichweite: 0 m
Ziele: Ein Klon
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erschafft ein inaktives Duplikat einer Kreatur. Wird das Original getötet, wandert seine Seele sofort in den *Klon*, so dass ein Ersatz entsteht, vorausgesetzt die Seele ist frei und möchte zurückkehren. Die physischen Überreste des Originals, sollten sie denn noch existieren, werden inaktiv und können nicht mehr zum Leben erweckt werden. Wenn die Originalkreatur das Ende ihrer natürlichen Lebenszeit erreicht hat (also eines natürlichen Todes gestorben ist), schlagen jegliche Klonversuche fehl.

Um ein Duplikat zu erzeugen, musst du ein Stück Fleisch vom lebenden Körper der Originalkreatur besitzen, das mindestens 16 Kubikzentimeter groß ist (Haare, Nägel, Schuppen oder ähnliches zählen nicht). Das Fleisch muss nicht frisch sein, muss aber irgendwie konserviert werden. Ist der Zauber einmal gewirkt, muss der *Klon* 2W4 Monate im Labor wachsen.

Wenn der *Klon* dann fertig ist, wird er sofort von der Seele des Originals in Besitz genommen, wenn dieses bereits tot war. Der *Klon* ist physisch absolut identisch mit dem Original und verfügt über dieselbe Persönlichkeit und dieselben Erinnerungen. Mit anderen Worten kannst du den *Klon* genauso behandeln, als würde es sich um den ursprünglichen Charakter handeln, der von den Toten auferstanden ist. Er erhält zwei permanente negative Stufen, als sei er von einer Lebenskraft entziehenden Kreatur getroffen worden. Wenn das Ziel des Zaubers erst auf der 1. Stufe war, erleidet es stattdessen einen Konstitutionsentzug von 2 Punkten (würde dies die Konstitution auf 0 oder weniger senken, kann der Betroffene nicht erweckt werden). Wenn die Originalkreatur permanente negative Stufen erhalten hat, seitdem ihr das Stück Fleisch entnommen wurde, erhält auch der *Klon* diese negativen Stufen.

Der Zauber dupliziert nur den Körper und den Geist des Originals, nicht dessen Ausrüstung. Man kann einen *Klon* wachsen lassen, während das Original noch am Leben ist oder seine Seele nicht zurückkehren kann. Der daraus entstehende Körper ist aber nur ein seelenloses, inaktives Stück Fleisch, das verrottet, wenn man es nicht konserviert.

KLOPFEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine Tür, Kiste oder Truhe in einem Bereich von bis zu 0,9 m² / Stufe
Wirkungsdauer: Augenblicklich (siehe Text)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Mit *Klopfen* können klemmende, verriegelte, verschlossene, zugehaltene oder mit einem *Arkanen Schloss* versehene Türen geöffnet werden. Wenn du den Zauber fertig gewirkt hast, machst du einen Wurf auf deine Zauberstufe gegen den SG des Schlosses mit einem Bonus von +10. Bist du erfolgreich, öffnet *Klopfen* bis zu zwei Schließvorrichtungen. Der Zauber kann Geheimtüren ebenso öffnen wie verschlossene oder nur mit einem Trick zu öffnende Kisten oder Truhen. Er kann außerdem auch Klammern, Handschellen und Ketten lösen (unter der Voraussetzung, dass sie etwas verschließen). Wird der Zauber aber benutzt, um eine Tür zu öffnen, die mit einem *Arkanen Schloss* versehen ist, wird das *Arkane Schloss* nicht entfernt, sondern nur für 10 Minuten außer Kraft gesetzt. In allen anderen Fällen verschließt sich eine Tür natürlich nicht einfach wieder von selbst oder fängt auf einmal erneut an zu klemmen. *Klopfen* kann keine Gatter oder ähnliche Hindernisse hochziehen (wie etwa ein Fallgitter), noch beeinflusst der Zauber Seile, Ranken und Ähnliches. Der Effekt ist auf den angegebenen Bereich beschränkt. Jeder Zauber kann bis zu zwei Hindernisse entfernen, die einen am Eintreten oder Öffnen hindern.

KONTAKT ZU ANDEREN EBENEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: Konzentration

Du schickst deinen Geist auf eine andere Existenzebene (eine Elementarebene oder eine weiter entfernte Ebene), um Ratschläge und Information von den dort existierenden Mächten einzuholen. Siehe die anhängende Tabelle für die Konsequenzen und Ergebnisse dieser Reise. Die dortigen Mächte antworten dir in einer Sprache, die du verstehen kannst, halten allerdings nicht allzu viel von solchen Kontakten, so dass du nur kurz angebundene Antworten erhalten wirst. Allen Fragen wird mit „ja“, „nein“, „vielleicht“, „niemals“, „irrelevant“ oder ähnlichen Ein-Wort-Antworten begegnet.

Du musst dich konzentrieren, um den Zauber aufrecht zu erhalten (Standard-Aktion) und eine Frage pro Runde stellen zu können. Die Frage wird noch in derselben Runde von der Wesenheit beantwortet. Du kannst eine Frage pro zwei Zauberstufen stellen.

Der Kontakt zu einem Verstand, der so weit von deiner Heimatebene entfernt existiert, kann einen Intelligenz- oder Charismaverlust nach sich ziehen. Je weiter du dich aber von deiner Heimatebene entfernst, desto größer ist auch die Chance, dass die dortigen Wesenheiten die Antwort auf deine Frage kennen und korrekt antworten.

Erreichst du erst einmal die Äußeren Ebenen, bestimmt die Macht der kontaktierten Gottheit die Wirkung des Zaubers (die auf der Tabelle gewürfelten Zufallsergebnisse können durch die Persönlichkeit verschiedener Gottheiten verändert werden).

In seltenen Fällen kann der Erkenntniszauber durch die Handlungen bestimmter Gottheiten oder Kräfte verhindert werden.

IN/CH-Abzug verhindern: Du musst einen erfolgreichen Intelligenzwurf gegen diesen SG ablegen, um einen Intelligenz- oder Charismverlust zu verhindern. Schlägt der Wurf fehl, fallen deine Intelligenz und dein Charisma für die angegebene Zeit um 8 und du bist nicht in der Lage, arkane Zauber zu wirken. Du kannst bei diesem Wurf nicht 10 nehmen. Solltest du Intelligenz oder Charisma verlieren, passiert dies, sobald du die erste Frage stellst, und du erhältst keine Antwort.

Ergebnisse eines erfolgreichen Kontakts: Es wird mit einem W% gewürfelt, um das Ergebnis auf der Tabelle zu ermitteln.

Wahre Antwort: Du erhältst eine wahre Ein-Wort-Antwort. Fragen, die auf diese Weise nicht beantwortet können, werden zufällig beantwortet.

Unbekannt: Die Wesenheit sagt dir, dass sie die Antwort nicht kennt.

Lüge: Die Wesenheit belügt dich absichtlich.

Zufällige Antwort: Die Wesenheit versucht zu lügen und kennt die Antwort nicht, denkt sich also eine aus.

Kontakt zu anderen Ebenen

Kontaktierte Ebene	IN/CH-Abzug verhindern	Wahre Antwort	Unbekannt	Lüge	Zufällige Antwort
Elementarebene	SG 7/1 Woche	1-34	35-62	63-83	84-100
Positive/Negative Energieebene	SG 8/1 Woche	1-39	40-65	66-86	87-100
Astralebene	SG 9/1 Woche	1-44	45-67	68-88	89-100
Äußere Ebene, Halbgott	SG 10/2 Wochen	1-49	50-70	71-91	92-100
Äußere Ebene, Niedere Gottheit	SG 12/3 Wochen	1-60	61-75	76-95	96-100
Äußere Ebene, Mittlere Gottheit*	SG 14/4 Wochen	1-73	74-81	82-98	99-100
Äußere Ebene, Höhere Gottheit	SG 16/5 Wochen	1-88	89-90	91-99	100

* Wenn du die Äußeren Ebenen der Kampagnenwelt von *Pathfinder* kontaktierst, beziehe dich auf die Zeile in der Tabelle, welche mittlere Gottheiten betrifft.

Krankheit kurieren

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 3, DRU 3, WAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Mit diesem Zauber kannst du alle Krankheiten heilen, an denen das Ziel leidet. Du musst einen erfolgreichen Wurf auf deine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) gegen den SG jeder einzelnen Krankheit ablegen. Ein Erfolg bedeutet, dass die Krankheit geheilt wurde. Der Zauber tötet auch Parasiten wie etwa Grünschleim.

Da die Wirkungsdauer des Zaubers sofortig ist, verhindert der Zauber nicht, dass sich die Kreatur erneut infiziert, wenn sie der Krankheit zu einem späteren Zeitpunkt wieder ausgesetzt ist.

Kräftige Hand

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 6

Dieser Zauber funktioniert wie die *Behindernde Hand*, kann Gegner aber auch verfolgen und einen Ansturm machen. Die *Kräftige Hand* kann einen Ansturm pro Runde machen. Das provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Der KMB der Hand für Anstürme entspricht statt dem GAB deiner Zauberstufe + 8 für den Stärkewert der Hand (27) +1 für ihre Größe (groß). Die Hand bewegt sich immer mit dem Gegner, um diesen so weit wie möglich weg zu schieben. Für diesen Zweck hat die Hand keine Bewegungseinschränkungen. Die Hand auf ein neues Ziel zu lenken, entspricht einer Bewegungsaktion. Die *Kräftige Hand* hält Gegner davon ab sich dir zu nähern, wenn ihnen nicht vorher ein Ansturm gelingt, so dass sowohl die Hand als auch der Gegner dir näher kommen. Die *Kräftige Hand* kann sich aber auch zwischen dich und einen Gegner schieben, wie die *Behindernde Hand*.

Kreatur aufspüren

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 4, HXM/MAG 4
Komponenten: V, G, M (Fell von einem Bluthund)
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe

Dieser Zauber funktioniert wie *Gegenstand aufspüren*, findet aber eine dir bekannte oder vertraute Kreatur. Du drehst dich langsam auf der Stelle und spürst, wenn du in die Richtung schaust, in der sich die gesuchte Kreatur befindet, falls sie sich innerhalb der Reichweite des Zaubers aufhält. Du weißt auch, in welche Richtung sich die Kreatur bewegt, falls sie dies tut.

Der Zauber kann eine Kreatur einer bestimmten Art finden oder aber eine bestimmte, dir bekannte Kreatur. Er kann keine Kreatur einer allgemeinen Art finden. Um eine bestimmte Art von Kreatur zu finden, musst du eine solche Kreatur schon einmal aus der Nähe gesehen haben (mindestens aus einer Entfernung von 9 m).

Fließendes Wasser blockiert den Zauber. Er kann keine Gegenstände finden und durch *Ablenkung*, *Unauffindbarkeit* und Verwandlungszauber getäuscht werden.

Kreis der Teleportation

Schule: Hervorrufung (Teleportation); **Grad:** HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, M (Bernsteinstaub im Wert von 1.000 GM, um den Kreis zu bedecken)
Reichweite: 0 m
Effekt: Kreis mit einem Radius von 1,50 m, der diejenigen teleportiert, die ihn aktivieren
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du erschaffst einen Kreis auf dem Boden oder einer anderen horizontalen Oberfläche, der jede Kreatur, die sich in den Kreis stellt, wie der Zauber *Mächtiges Teleportieren* transportiert. Hast du den Zielort einmal festgelegt, kannst du ihn nicht mehr ändern. Der Zauber schlägt fehl, wenn du einen festen Gegenstand als Zielort bestimmst, einen Ort, der dir nicht bekannt ist, einen Ort, von dem du keine klare Beschreibung hast, oder eine andere Ebene.

Der Kreis selbst ist äußerst fein und kaum zu bemerken. Wenn du Kreaturen davon abhalten willst, ihn versehentlich zu aktivieren, musst du ihn irgendwie markieren.

Ein *Kreis der Teleportation* kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden. Ein permanenter *Kreis der Teleportation*, der ausgeschaltet wird, wird 10 Minuten lang inaktiv und kann dann wieder ganz normal benutzt werden.

Magische Fallen wie ein *Kreis der Teleportation* sind nur schwer zu entdecken und auszuschalten. Ein Charakter mit dem Klassenmerkmal Fallen finden kann einen Wurf auf Mechanismus ausschalten machen, um den Kreis zu entschärfen. Der SG liegt in beiden Fällen bei 25 + Zaubergrad, also bei 34 im Falle von *Kreis der Teleportation*.

Kriechender Tod

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** DRU 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)/30 m, siehe Text
Effekt: Vier Insektenschwärme
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erzeugt vier große Schwärme beißender und stechender Insekten. Die Schwärme erscheinen direkt nebeneinander, können aber in unterschiedliche Richtungen gelenkt werden. Behandle die Schwärme als Tausendfüßlerschwärme (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*) mit den folgenden Änderungen: Die Schwärme haben eine Flug-Bewegungsrate von 9 m (perfekt).

Jeder Schwarm hat 60 Trefferpunkte und verursacht mit seinem Schwarmangriff 4W6 Schadenspunkte. Der SG für die Rettungswürfe gegen das Gift und die Ablenkungseffekte entspricht dem SG für den Rettungswurf gegen den Zauber. Kreaturen, die von mehreren Schwärmen bedrängt werden, erleiden nur einmal Schaden und müssen nur einen Rettungswurf ablegen.

Du kannst die Schwärme so herbeizaubern, dass sie in Gebieten erscheinen, die von anderen Kreaturen besetzt sind. Mit einer Standard-Aktion kannst du so vielen Schwärmen, wie du möchtest, befehlen, sich auf eine Beute zu stürzen, die nicht weiter als 30 m von dir entfernt ist. Du kannst einen Schwarm nicht weiter als 30 m von dir wegschicken und bewegst du dich weiter als 30 m von einem Schwarm weg, verharrt dieser auf der Stelle und greift Kreaturen in seinem Bereich an (du kannst dem Schwarm wieder Befehle geben, wenn du wieder 30 m oder weniger weit von ihm entfernt bist).

KRITISCHE WUNDEN HEILEN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** BAR 4, KLE 4, DRU 5
Dieser Zauber funktioniert wie *Leichte Wunden heilen*, kann aber 4W8 Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +20) heilen.

MASSEN-KRITISCHE WUNDEN HEILEN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 8, DRU 9
Dieser Zauber funktioniert wie *Massen-Leichte Wunden heilen*, kann aber 4W8 Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +40) heilen.

KRITISCHE WUNDEN VERURSACHEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 4
Funktioniert wie *Leichte Wunden verursachen*, kann aber 4W8 Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +20) verursachen.

MASSEN-KRITISCHE WUNDEN VERURSACHEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 8
Funktioniert wie *Massen-Leichte Wunden verursachen*, kann aber 4W8 Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +40) verursachen.

KUGEL DER UNVERWUNDBARKEIT

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 6
Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit*, kann aber auch Zauber und zauberähnliche Effekte des 4. Grades abwehren.

SCHWÄCHERE KUGEL DER UNVERWUNDBARKEIT

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Glas- oder Kristallkügelchen)
Reichweite: 3 m
Wirkungsbereich: Kugelförmige Ausstrahlung mit einem Radius von 3 m mit dir im Zentrum
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du wirst von einer unbeweglichen, leicht schimmernden magischen Sphäre umgeben, die dich vor allen Zaubereffekten des 3. oder eines niedrigeren Grades beschützt. Wirkungsbereiche oder Effekte von Zaubern betreffen den Bereich einfach nicht, in dem die *Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit* wirkt. Solche Zauber können nicht auf jemanden zielen, der sich innerhalb der Kugel befindet. Du bist vor zauberähnlichen Fähigkeiten, Zaubern und zauberähnlichen Effekten geschützt, die durch Gegenstände verursacht werden. Kreaturen innerhalb der Kugel können aus dieser heraus zaubern. Zauber des 4. oder eines höheren Grades werden nicht von der Kugel abgehalten, ebenso wenig wie Zauber, die bereits aktiv waren, als die Kugel gewirkt wurde. Die Kugel kann durch *Magie bannen* zerstört werden. Du kannst die Kugel ohne irgendwelche Nachteile verlassen und wieder in sie zurückkehren.

Beachte, dass Zaubereffekte nicht gestört werden, solange ihre Effekte nicht in die Kugel eindringen, und selbst dann werden sie nur unterdrückt, nicht gebannt.

Hat ein Zauber verschiedene Grade, je nachdem welche zauberkundige Klasse ihn wirkt, benutze den Grad, welcher der Klasse des gerade Zaubernden entspricht, um zu ermitteln, ob die Kugel diesen Zauber aufhalten kann oder nicht.

KUGELBLITZ

Schule: Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Stückchen Fell, ein Stück Bernstein, Glas oder ein Zepter aus Kristall, eine Silbernadel pro Zauberstufe)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele: Ein Primärziel und ein Sekundärziel pro Stufe (dürfen alle nicht weiter als 9 m vom Primarziel entfernt sein)
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Reflex, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber erzeugt eine elektrische Entladung, die zuerst als einzelner Blitz von deinen Fingerspitzen ausgeht. Im Gegensatz zu *Blitz* kann *Kugelblitz* aber sofort einen Gegenstand oder eine Kreatur treffen und dann zu einem anderen Ziel überspringen.

Der Blitz verursacht beim Primärziel 1W6 Punkte elektrischen Schaden pro Zauberstufe (maximal 20W6). Danach kann der Blitz auf so viele Sekundärziele überspringen, wie es deiner Zauberstufe entspricht (maximal 20). Die sekundären Blitze treffen jeweils ein Ziel und verursachen soviel Schaden wie der Primärblitz.

Jedes Ziel darf einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Der SG für den Reflexwurf gegen den sekundären Blitz liegt um 2 Punkte unter dem SG für den Reflexwurf, um den Schaden des Primärblitzes zu halbieren. Du kannst dir die Sekundärziele aussuchen, diese dürfen aber nicht weiter als 9 m vom Primärziel entfernt sein. Kein Ziel darf mehr als einmal getroffen werden. Du kannst dir auch weniger Sekundärziele aussuchen, als es dir maximal möglich wäre.

LÄHMUNG AUFHEBEN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Bis zu vier Kreaturen, keine zwei beliebigen Ziele dürfen weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)
Du kannst eine oder mehrere Kreaturen von den Effekten einer temporären Lähmung oder vergleichbarer Magie befreien, auch von der Wirkung der Berührung eines Ghuls oder von *Verlangsamen*. Wird der Zauber auf eine Kreatur gewirkt, wird die Lähmung aufgehoben. Wird er auf zwei Kreaturen gewirkt, erhält jede einen weiteren Rettungswurf mit einem Resistenzbonus von +4 gegen die Effekte, die sie betreffen. Wird der Zauber auf drei oder vier Kreaturen gewirkt, darf jede einen weiteren Rettungswurf mit einem Resistenzbonus von +2 machen.

Der Zauber stellt keine Attributswerte wieder her, die durch Mali, Schaden oder Entzug gesenkt wurden.

LANGE SCHRITTE

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein wenig Dreck)

Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Dieser Zauber erhöht deine Bewegungsrate zu Lande um 3 m (gilt als Verbesserungsbonus). Andere Fortbewegungsarten wie Graben, Klettern, Fliegen oder Schwimmen werden nicht betroffen.

LEBENSATEM

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos) oder Willen, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos) oder ja (siehe Text)
Dieser Zauber heilt 5W8 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +25).

Im Gegensatz zu anderen Zaubern, die Schaden heilen, kann *Lebensatem* Kreaturen auch wieder zum Leben erwecken, die erst vor kurzem gestorben sind. Wird der Zauber auf eine Kreatur gewirkt, die in der letzten Runde gestorben ist, kannst du die heilende Wirkung des Zaubers auf diese Kreatur anwenden. Bringt dies die Kreatur auf eine Menge an Trefferpunkte, welche dem negativen Wert ihrer Konstitution entspricht, erwacht sie wieder zum Leben und stabilisiert sich auf dem neuen Stand an Trefferpunkten. Erreicht die Kreatur mit Hilfe des Zaubers nicht mehr als es dem negativen Wert ihrer Konstitution entspricht, bleibt sie tot. Kreaturen, die mit *Lebensatem* zurück ins Leben gebracht wurden, erhalten eine temporäre negative Stufe, die einen Tag lang währt.

Kreaturen, die durch Todeseffekte gestorben sind, können nicht mit *Lebensatem* gerettet werden.

Wie andere Heilzauber verursacht auch *Lebensatem* Schaden bei untoten Kreaturen, statt sie zu heilen.

LEICHTE WUNDEN HEILEN

Schule: Beschwörung (Heilung);
Grad: BAR 1, KLE 1, DRU 1, PAL 1, WAL 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, halbiert (harmlos) (siehe Text);
Zauberresistenz: Ja (harmlos) (siehe Text)
Wenn du einer lebenden Kreatur deine Hände auflegst, kannst du positive Energie in sie leiten, die 1W8 Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +5) heilt.

Da untote Kreaturen von negativer Energie angetrieben werden, verursacht der Zauber bei ihnen Schaden, statt sie zu heilen. Eine untote Kreatur kann ihre Zauberresistenz dagegen einsetzen und einen Willenswurf ablegen, um den Schaden zu halbieren.

MASSEN-LEICHTE WUNDEN HEILEN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** BAR 5, KLE 5, DRU 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur/Stufe, keine zwei beliebigen Ziele dürfen weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, halbiert (harmlos) oder Willen, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos) oder ja (siehe Text)
Du fokussierst positive Energie, um bei jeder ausgewählten Kreatur 1W8 + 1 pro Zauberstufe (maximal +25) heilen.

Wie andere Heilzauber verursacht auch *Massen-Leichte Wunden heilen* in seinem Wirkungsbereich Schaden bei untoten Kreaturen, statt sie zu heilen. Jede betroffene untote Kreatur darf einen Willenswurf ablegen, um den Schaden zu halbieren.

LEICHTE WUNDEN VERURSACHEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja
Du kannst einer Kreatur die Hände auflegen und negative Energie in sie leiten, so dass du 1W8 Schadenspunkte + 1 pro Stufe (maximal +5) verursachst.

Da untote Kreaturen von negativer Energie angetrieben werden, heilt dieser Zauber bei einer untoten Kreatur die entsprechenden Schadenspunkte, statt sie zu verursachen.

MASSEN-LEICHTE WUNDEN VERURSACHEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur/Stufe, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja
Negative Energie strahlt vom Ausgangspunkt in alle Richtungen aus und verursacht bei in der Nähe befindlichen, lebenden Gegnern 1W8 Schadenpunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +25).

Wie auch andere *Wunden verursachen*-Zauber heilt *Massen-Leichte Wunden verursachen* untote Kreaturen, statt ihnen zu schaden. Ein Kleriker, der in der Lage ist, *Wunden verursachen*-Zauber spontan zu wirken, kann auch *Massen-Wunden verursachen*-Zauber spontan wirken.

LEID

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja
Leid erfüllt das Ziel mit negativer Energie, die pro Zauberstufe 10 Schadenspunkte verursacht (bis zu einem Maximum von 150 Schadenspunkten auf der 15. Stufe). Macht die betroffene Kreatur einen erfolgreichen Rettungswurf, verursacht *Leid* nur den halben Schaden und kann die Trefferpunkte des Ziels nicht unter 1 sinken lassen.

Bei einer untoten Kreatur wirkt *Leid* wie *Heilung*.

LICHT

Schule: Hervorrufung [Licht];
Grad: BAR 0, KLE 0, DRU 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, M/GF (ein Glühwürmchen)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührter Gegenstand
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Dieser Zauber lässt einen Gegenstand wie eine Fackel leuchten, so dass er in einem Radius von 6 m helles Licht verströmt. Im weiteren Radius von 6 m steigt der Beleuchtungsgrad um eine Stufe, bis normales Licht scheint (Dunkelheit wird zu dämmriger Beleuchtung und dämmrige Beleuchtung wird zu normalem Licht). In einem Bereich mit normalem oder hellem Licht hat der Zauber keine Wirkung. Der Effekt ist unbeweglich, kann aber auf einen beweglichen Gegenstand gewirkt werden.

Du kannst nur eine aktive Anwendung von *Licht* auf einmal wirken haben. Wirkst du den Zauber, solange noch ein anderer Lichtzauber von dir aktiv ist, wird der erste gebannt. Wenn du diesen Zauber permanent machst, zählt die permanente Version nicht gegen dieses Limit. *Licht* bannt und ist der Gegenzauber zu jedem Dunkelheitszauber des gleichen oder eines niedrigeren Grades.

LIED DER ZWIETRACHT

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Schall];
Grad: BAR 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber wendet diejenigen, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs befinden, gegeneinander, so dass sie einander statt ihrer Feinde angreifen. Jede betroffene Kreatur hat jede Runde eine 50 %-Chance, dass sie einfach den ihr am Nächsten Stehenden angreift (Würfle am Anfang jeder Runde, um das Verhalten einer Kreatur zu ermitteln). Eine Kreatur, die ihren Nachbarn nicht angreift, kann in der Runde ganz normal handeln.

Kreaturen, die durch das *Lied der Zwietracht* dazu gebracht wurden, ihre Gefährten anzugreifen, ist jedes Mittel recht, um diese zu erledigen, das heißt sie benutzen ihre tödlichsten Zauber und besten Kampftaktiken. Sie verletzen allerdings keine bewusstlosen Ziele.

LUFTWEG

Schule: Verwandlung [Luft]; **Grad:** KLE 4, DRU 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur (Gigantisch oder kleiner)
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe

Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)
Das Ziel des Zaubers kann auf Luft laufen als handle es sich dabei um einen festen Untergrund. Sich nach oben zu bewegen, ähnelt dem Besteigen eines Hügels. Maximal kann das Ziel sich aber mit seiner halben Bewegungsrate in einem Winkel von 45° Grad nach oben oder unten bewegen.

Ein starker Wind (31,5+ km/h) kann das Ziel antreiben oder aufhalten. In jeder Runde wird der Luftreisende am Ende seines Zuges 1,5 m pro 7,5 km/h Windgeschwindigkeit vorangeweht. Bei besonders starken oder turbulenten Winden kann das Ziel noch zusätzlichen Nachteilen unterliegen. So kann es etwa die Kontrolle über seine Bewegungen verlieren oder es erleidet physischen Schaden, der durch starke Windböen verursacht wird.

Sollte die Wirkungsdauer des Zaubers enden, während der Luftreisende sich noch in der Luft befindet, lässt die Magie nur langsam nach. Die Kreatur sinkt insgesamt 1W6 Runden lang 18 m pro Runde zu Boden. Erreicht sie innerhalb dieser Zeit den Boden, landet sie sicher. Schafft sie es hingegen nicht, den Boden zu erreichen, fällt sie den Rest der Distanz und erleidet 1W6 Schadenspunkte pro 3 m freien Falls. Da das Bannen des Zaubers diesen effektiv beendet, sinkt der Betroffene wie oben beschrieben. Wird *Luftweg* jedoch durch ein *Antimagisches Feld* aufgehoben, fällt der Luftreisende.

Du kannst *Luftweg* auch auf ein eigens abgerichtetes Reittier wirken, so dass du mit diesem durch die Luft reiten kannst. Du kannst einem Reittier innerhalb von einer Woche beibringen, in der Luft zu reiten, musst dafür aber auch einen erfolgreichen Wurf auf Mit Tieren umgehen (SG 25) ablegen (zählt als Trick, siehe die Fertigkeit Mit Tieren umgehen).

LÜGEN ERKENNEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 4, PAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur/Stufe, keine zwei Ziele dürfen weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Nein
Du kannst dich jede Runde auf ein Ziel konzentrieren, das sich innerhalb der Reichweite des Zaubers aufhält. Du kannst dann erkennen, ob dieses Ziel wissentlich und absichtlich lügt, da du die Störungen in seiner Aura wahrnehmen kannst, welche von der Lüge verursacht werden. Der Zauber enthüllt dir jedoch nicht die Wahrheit und kann keine unabsichtlich vorgebrachten Ungenauigkeiten oder ausweichende Antworten erkennen.

Du kannst dich jede Runde auf ein anderes Ziel konzentrieren.

MÄCHTIGE/-R/-S (ZAUBERNAME)

Jeder Zauber, dessen Name mit Mächtige/-r/-s beginnt, wird bei dem Zauber aufgelistet, der ihm zugrunde liegt. Dementsprechend findet sich die Beschreibung eines Zaubers mit dem Beiwort Mächtige/-r/-s bei dem Zauber, zu dessen Zauberreihe er gehört. Zu diesen Zauberreihen gehöre Mächtige Versionen der Zauber *Arkaner Blick, Befehl, Magie bannen, Glyphe der Abwehr, Unsichtbarkeit, Magische Fänge, Magische Waffe, Verbündeter aus den Ebenen, Bindender Ruf, Verwandlung, Ausspähende Augen, Genesung, Ausspähung, Schattenbeschwörung, Schattenhervorrufung, Brüllen* und *Teleportieren.*

MÄCHTIGES TRUGBILD

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Wirkungsdauer: Konzentration +3 Runden
Funktioniert wie *Stilles Trugbild*, zu den Effekten des Zaubers gehören aber auch Geräusche, Gerüche und Temperatureffekte. Während du dich konzentrierst, kannst du das Trugbild innerhalb der Reichweite bewegen.

Das Bild verschwindet, wenn es von einem Gegner getroffen wird, außer du lässt es stattdessen angemessen reagieren.

MAGIE BANNEN

Schule: Bannzauber;
Grad: BAR 3, KLE 3, DRU 4, PAL 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel oder Wirkungsbereich: Ein Zauberkundiger, eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du kannst *Magie bannen* verwenden, um einen aktiven Zauber zu beenden, der auf eine Kreatur oder einen Gegenstand gewirkt wurde, um die magischen Fähigkeiten eines magischen Gegenstands zeitweilig zu unterdrücken oder um dem Zauber eines anderen Zauberkundigen entgegenzuwirken. Ein gebannter Zauber endet, als wäre seine Wirkungsdauer abgelaufen. Manche Zauber können nicht mit *Magie bannen* beendet werden (wird in der jeweiligen Beschreibung angegeben). *Magie bannen* kann auch zauberähnliche Fähigkeiten beenden (nicht aber als Gegenzauber gegen solche Effekte eingesetzt werden). Der Effekt eines Zaubers mit einer sofortigen Wirkung kann nicht beendet werden, da der magische Effekt ja bereits vorbei ist, bevor die Wirkung von *Magie bannen* in Kraft treten kann.

Du kannst *Magie bannen* auf zwei Arten benutzen: als gezielten Zauber oder als Gegenzauber.

Gezielter Bann: In diesem Fall ist ein Gegenstand, eine Kreatur oder ein Zauber das Ziel von *Magie bannen*. Du machst einen Bannwurf (1W20 + deine Zauberstufe) und vergleichst das Ergebnis mit dem Zauber mit der höchsten Zauberstufe (SG = 11 + Zauberstufe des Zaubers). Liegt dein Ergebnis höher, warst du erfolgreich und der Zauber endet. Warst du nicht erfolgreich, vergleichst du dein Ergebnis mit der Zauberstufe des Zaubers mit der nächst niedrigeren Zauberstufe. Wiederhole das solange, bis du einen Zauber gebannt hast.

Nehmen wir an, ein Zauberkundiger der 7. Stufe wirkt *Magie bannen* auf eine Kreatur, auf die *Steinhaut* (Zauberstufe 12) und *Fliegen* (Zauberstufe 6) wirkt. Das Ergebnis des Bannwurfs ist 19. Das Ergebnis reicht nicht aus, um *Steinhaut* zu bannen (dafür hätte es eines Ergebnisses von 23 oder höher bedurft), aber um *Fliegen* zu bannen (hier reicht eine 17). Wäre das Ergebnis des Bannwurfs 23 oder höher gewesen, wäre *Steinhaut* gebannt worden und *Fliegen* würde noch wirken. Läge das Ergebnis des Wurfs bei 16 oder niedriger, wäre keiner der beiden Zauber betroffen worden.

Du kannst *Magie bannen* in seiner gezielten Form auch einsetzen, um einen bestimmten Zauber zu bannen, der auf dem Ziel oder auf einen Bereich wirkt (wie etwa *Feuerwand*). Du musst den Zauber benennen, den du bannen willst. Wenn das Ergebnis deines Bannwurfs dem SG für Rettungswürfe gegen den Zauber gleicht oder höher ist, endet der Zauber. Es werden keine anderen Zauber oder Effekte, die auf dem Ziel liegen, gebannt, wenn das Ergebnis deines Wurfs nicht ausreicht, um den angepeilten Zauber zu beenden.

Zielst du auf einen Gegenstand oder eine Kreatur, die das Ziel eines noch wirkenden Zaubers sind (zum Beispiel ein Monster, das durch *Monster herbeizaubern* herbeigerufen wurde), machst du einen Bannwurf, um den Zauber zu beenden, der den Gegenstand oder die Kreatur herbei gerufen hat.

Handelt es sich bei dem Gegenstand, auf den du zielst, um einen magischen Gegenstand, machst du einen Bannwurf gegen die

Zauberstufe des Gegenstands (SG = 11 + Zauberstufe des Gegenstands). Warst du erfolgreich, werden alle magischen Eigenschaften des Gegenstands für 1W4 Runden unterdrückt. Danach „erholt" sich der Gegenstand von selbst. Ein Gegenstand, dessen Magie unterdrückt wird, gilt für die Dauer des Effekts als nichtmagisch. Eine interdimensionale Verbindung (wie ein *Nimmervoller Beutel* etwa) wird zeitweise geschlossen. Die physischen Eigenschaften des magischen Gegenstands ändern sich jedoch nicht. Ein magisches Schwert, dessen Magie unterdrückt wird, ist immer noch ein Schwert (sogar eine meisterhaft gefertigte Waffe). Artefakte und Gottheiten werden von der Magie der Sterblichen nicht beeinflusst.

Bei einem Bannwurf gegen einen Zauber, den du selbst gewirkt hast, bist du automatisch erfolgreich.

Gegenzauber: Wird *Magie bannen* auf diese Weise benutzt, zielt der Zauber auf einen anderen Zauberkundigen und wird als Gegenzauber gewirkt. Im Gegensatz zu einem echten Gegenzauber kann es sein, dass *Magie bannen* nicht funktioniert. Du musst einen Bannwurf machen, um dem Zauber des anderen Zauberkundigen erfolgreich entgegen zu wirken.

MÄCHTIGE MAGIE BANNEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** BAR 5, KLE 6, DRU 6, HXM/MAG 6
Ziel oder Wirkungsbereich: ein Zauberkundiger, eine Kreatur oder ein Gegenstand oder ein Explosionsradius von 6 m

Funktioniert wie *Magie bannen*, kann aber mehr als einen Zauber auf einem Ziel auf einmal bannen und angewendet werden, um mehrere Kreaturen zu betreffen.

Du kannst *Mächtige Magie bannen* auf drei Arten anwenden: als gezielten Bannzauber, als Bann auf einen Wirkungsbereich oder als Gegenzauber.

Gezielter Bannzauber: Dies funktioniert wie der gezielte Bann von Magie bannen, allerdings kannst du hiermit einen Zauber für alle 4 Magierstufen bannen, die du hast, beginnend mit den Zaubern des höchsten Grads und dann weiter zu den Zaubern niedriger Grade.

Außerdem besteht bei *Mächtige Magie bannen* die Chance, dass ein Effekt gebannt wird, den man sonst nur mit *Fluch brechen* entfernen könnte, selbst wenn *Magie bannen* dazu nicht in der Lage ist. Der SG für diesen Wurf entspricht dem SG des Rettungswurfs gegen den Fluch.

Bann auf einen Wirkungsbereich: Wenn du *Mächtige Magie bannen* auf diese Weise einsetzt, betrifft der Zauber alles innerhalb eines Explosionsradius von 6 m. Mache einen Bannwurf und wende das Ergebnis auf jede Kreatur im Wirkungsbereich an, als hättest du gezielt *Magie bannen* gewirkt. Wende das Ergebnis des Wurfs auch auf alle Gegenstände im Wirkungsbereich an, welche das Ziel eines oder mehrerer Zauber sind. Magische Gegenstände werden von dieser Version des Zaubers nicht betroffen.

Pro noch wirkendem Zauber mit Effekt oder Wirkungsbereich, dessen Ursprungsort innerhalb des Wirkungsbereichs von *Magie bannen* liegt, wendest du das Ergebnis des Bannwurfs an, um den Zauber zu bannen. Pro noch wirkendem Zauber, dessen Wirkungsbereich sich mit dem von *Magie bannen* überschneidet, wende das Ergebnis des Bannwurfs an, um den Zauber zu beenden – dies gilt aber nur für das Gebiet, in dem die Wirkungsbereiche sich überschneiden.

Wenn ein Gegenstand oder eine Kreatur sich innerhalb des Wirkungsbereichs befinden, die das Ziel eines noch wirkenden Zaubers sind (wie etwa ein Monster, das mit *Monster herbeizaubern* gerufen wurde), wendest du das Ergebnis des Bannwurfs an, um einen Zauber zu bannen, der den Gegenstand oder die Kreatur herbeigerufen hat (es dahin zurückbringt, wo es herkam) – dies machst du zusätzlich zu dem Versuch, einen Zauber zu bannen, der auf den Gegenstand oder die Kreatur wirkt.

Zauber, die du selbst gewirkt hast, kannst du automatisch bannen.

Gegenzauber: Funktioniert wie bei *Magie bannen*, du erhältst aber einen Bonus von +4 auf deinen Bannwurf, um dem Zauber eines anderen Zauberkundigen entgegen zu wirken.

MAGIE ENTDECKEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 0, KLE 0, DRU 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 18 m
Wirkungsbereich: Kegelförmige Ausstrahlung
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst magische Auren entdecken. Die Menge an Informationen, die du erhältst, hängt davon ab, wie lange du einen bestimmten Bereich oder ein Ziel studierst.

1. *Runde:* An- oder Abwesenheit magischer Auren.
2. *Runde:* Anzahl der magischen Auren und die Stärke der mächtigsten Aura.
3. *Runde:* Stärke und Standort jeder Aura. Sind die Gegenstände oder Kreaturen mit den Auren in Sichtreichweite, darfst du auf Wissen (Arkanes) würfeln, um die magischen Schulen zu ermitteln (ein Wurf pro Aura: SG = 15 + Zaubergrad oder 15 + halbe Zauberstufe bei einem Effekt, der nicht von einem Zauber herrührt). Wenn die Aura von einem magischen Gegenstand ausgeht, kannst du versuchen, dessen Eigenschaften zu ermitteln (siehe Zauberkunde).

Magische Gebiete, verschiedene Arten der Magie oder eine starke lokale magische Ausströmung können schwächere Auren verzerren oder überlagern.

Stärke der Aura: Die Stärke einer Aura hängt von dem Grad eines Zaubers oder der Zauberstufe eines Gegenstands ab. Fällt eine Aura in mehr als eine Kategorie, gibt der Zauber die stärkere an. Siehe die Tabelle auf der nächsten Seite.

Nachschwingende Aura: Eine magische Aura schwingt noch nach, auch wenn ihre ursprüngliche Quelle schon verschwunden ist (im Falle eines Zaubers) oder zerstört wurde (im Falle eines magischen Gegenstands). Wird *Magie entdecken* gewirkt und in einen solchen Bereich gelenkt, gibt der Zauber die Stärke als kaum wahrnehmbar an (schwächer als schwach). Wie lange eine Aura nachschwingt, hängt von ihrer ursprünglichen Stärke ab:

Originalstärke	Dauer der nachschwingenden Aura
Schwach	1W6 Runden
Durchschnittlich	1W6 Minuten
Stark	1W6 x10 Minuten
Überwältigend	1W6 Tage

Externare und Elementare sind von Natur aus nicht magisch, *Magie entdecken* erspürt sie aber, wenn sie herbeigezaubert wurden.

Du kannst den Zauber jede Runde in einen neuen Bereich lenken. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, Stein von 30 cm Dicke, normales Metall von 2,50 cm Dicke, eine dünne Schicht Blei oder 90 cm dickes Holz oder Erde blockieren den Zauber jedoch.

Magie entdecken kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

MAGIE LESEN

Schule: Erkenntnis;
Grad: BAR 0, KLE 0, DRU 0, PAL 0, WAL 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Prisma aus klarem Kristall oder Gestein)

Magie entdecken

	Stärke der Aura			
Zauber oder Gegenstand	**Schwach**	**Durchschnittlich**	**Stark**	**Überwältigend**
Wirkender Zauber (Zaubergrad)	3. oder niedriger	4.-6.	7.-9.	10.+ (göttliches Niveau)
Magischer Gegenstand (Zauberstufe)	5. oder niedriger	6.-11.	12.-20.	21.+ (Artefakt)

Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Du kannst magische Inschriften auf Gegenständen lesen (zum Beispiel in, bzw. auf Büchern, Schriftrollen, Waffen usw.), die du sonst nicht verstehen würdest. Dies aktiviert normalerweise nicht die in der Schrift enthaltene Magie, kann aber auch genau diesen Effekt bei einer verfluchten oder als Falle ausgelegten Schriftrolle haben. Hast du den Zauber gewirkt und eine magische Inschrift gelesen, kannst du diese Inschrift von nun an auch ohne *Magie lesen* verstehen. Du kannst eine Seite (250 Worte) pro Minute lesen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Zauberkunde kannst du auch eine *Glyphe der Abwehr* (SG 13) erkennen, eine *Mächtige Glyphe der Abwehr* (SG 16) oder jede Art von Symbol-Zauber (SG 10 + Zaubergrad).

Magie lesen kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

Magierhand

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m +1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Ein nichtmagischer Gegenstand, der nicht benutzt wird und nicht mehr als 5 Pfund wiegt
Wirkungsdauer: Konzentration
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du zeigst mit deinem Finger auf einen Gegenstand und kannst ihn dann aus der Entfernung hochheben und bewegen. Mit einer Bewegungsaktion kannst du den Gegenstand bis zu 4,50 m weit in irgendeine Richtung bewegen. Der Zauber endet jedoch, wenn die Entfernung zwischen dir und dem Gegenstand die Reichweite des Zaubers übersteigt.

Magierrüstung

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Stückchen gehärtetes Leder)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Nein
Ein unsichtbares aber spürbares Energiefeld umgibt das Ziel des Zaubers und verleiht ihm einen Rüstungsbonus von +4 auf die RK.

Im Gegensatz zu normalen Rüstungen bringt die *Magierrüstung* keine Rüstungsmali, keine Chance für arkane Zauberpatzer und keine Verringerung der Bewegungsrate mit sich. Da die *Magierrüstung* aus Energie besteht, können körperlose Kreaturen sie nicht umgehen, wie sie es bei normalen Rüstungen können.

Magische Auftrennung

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich: Alle magischen Effekte und magischen Gegenstände innerhalb eines Explosionsradius von 12 m, oder ein magischer Gegenstand (siehe Text)
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand);
Zauberresistenz: Nein
Alle magischen Effekte und Gegenstände im Wirkungsbereich des Zaubers werden aufgetrennt. Nur Gegenstände, die du trägst oder berührst, sind hiervon ausgenommen. *Auftrennung* bedeutet, dass Zauber und zauberähnliche Effekte in ihre einzelnen Bestandteile zerlegt werden (und damit enden, wie bei *Magie bannen*). Jeder permanent magische Gegenstand muss einen erfolgreichen Willenswurf ablegen oder er wird für die Dauer des Zaubers zu einem ganz normalen Gegenstand. Jeder Gegenstand, der sich im Besitz einer Kreatur befindet, kann auch den Willensbonus des Besitzers benutzen, falls dieser höher ist als sein eigener. Erzielt der Gegenstand bei dem Rettungswurf eine natürliche 1, wird er zerstört, statt dass nur seine Wirkung unterdrückt wird.

Es besteht außerdem eine 1%-Chance pro Zauberstufe, dass ein *Antimagisches Feld* zerstört wird. Übersteht das *Antimagische Feld* die *Auftrennung*, werden auch die Gegenstände, die sich innerhalb des Felds befinden, nicht aufgetrennt.

Du kannst mit dem Zauber auch nur auf einen einzelnen Gegenstand zielen. Dieser Gegenstand erhält dann einen Malus von –5 auf den Willenswurf, um die dauerhafte Zerstörung zu vermeiden. Selbst Artefakte können von *Auftrennung* betroffen werden, wobei die Chance, solch mächtige Gegenstände wirklich aufzutrennen, bei nur 1% pro Zauberstufe liegt. Bist du dabei erfolgreich, lösen sich die Kräfte des Artefakts auf und es wird zerstört (ohne dass es einen Rettungswurf machen darf). Wird ein Artefakt zerstört, musst du einen Willenswurf gegen einen SG von 25 machen. Misslingt dieser, verlierst du all deine Zauberkräfte für immer. Diese Fähigkeiten können nicht mit Hilfe sterblicher Magie wieder hergestellt werden, nicht einmal mit einem *Wunsch* oder einem *Wunder*. Das Zerstören von Artefakten ist sehr gefährlich und es besteht eine 95%-Chance, dass du damit die Aufmerksamkeit eines mächtigen Wesens auf dich ziehst, das ein Interesse an oder irgendeine Verbindung zu dem Artefakt hatte.

Magische Aura

Schule: Illusion (Täuschung); **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein kleines Stück Seide, das über den Gegenstand gelegt werden muss, der die Aura empfangen soll)
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein berührter Gegenstand, der bis zu 5 Pfd./Stufe wiegen darf
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein, siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein
Du veränderst die Aura eines Gegenstands, so dass er für Entdeckungszaubern (und ähnliche Zauber) entweder als nichtmagisch oder als magischer Gegenstand deiner Wahl erscheint oder als Ziel eines Zaubers, den du festlegst.

Wenn der Gegenstand, auf den die *Magische Aura* gewirkt wurde, mit Hilfe von *Identifizieren* oder auf ähnliche Weise untersucht wird, bemerkt derjenige, der das tut, dass die Aura falsch ist. Gelingt ihm ein Willenswurf, kann er die tatsächlichen Eigenschaften des Gegenstands ermitteln. Andernfalls glaubt er der Aura – egal was er sonst noch macht: jede Prüfung ergibt das, was die Aura vortäuscht.

Wenn die Aura des betroffenen Gegenstands besonders mächtig ist (handelt es sich beispielsweise um ein Artefakt), funktioniert der Zauber nicht.

Anmerkung: Bei magischen Waffen, Schilden oder Rüstungen muss es sich um Meisterarbeiten handeln. Ein durchschnittlich erscheinendes Schwert wirkt also verdächtig, wenn es eine magische Aura ausstrahlt.

MAGISCHE BANDE

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Minute
Komponenten: V, G, M (Opale im Wert von je 500 GM pro TW des Ziels, siehe unten)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Siehe Text (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung, siehe Text;
Zauberresistenz: Ja

Dieser Zauber erschafft magische Fesseln, mit denen eine Kreatur gebunden werden kann. Das Ziel darf nur einen ersten Rettungswurf machen, wenn die Anzahl seiner Trefferwürfel mindestens der Hälfte deiner Zauberstufe entspricht.

Du kannst bis zu sechs Helfer für den Zauber haben. Jeder dieser Helfer, der *Einflüsterung* wirkt, erhöht deine Zauberstufe für die *Magischen Bande* um 1. Pro Helfer, der *Tier beherrschen*, *Person beherrschen* oder *Monster beherrschen* wirkt, steigt deine Zauberstufe für die *Magischen Bande* um so viel, wie es einem Drittel der Zauberstufe des Helfers entspricht, vorausgesetzt das Ziel des Beherrschungszaubers passt zu dem Ziel der *Magischen Bande*. Da diese helfenden Zauber nur gewirkt werden, um deine Zauberstufe für die *Magischen Bande* zu erhöhen, sind Rettungswürfe und Zauberresistenzen bei ihnen irrelevant. Deine Zauberstufe legt fest, ob das Ziel der *Magischen Bande* einen ersten Willenswurf machen darf und wie lange *Magische Bande* wirkt. *Magische Bande* kann fallen gelassen werden.

Egal welche Version von *Magische Bande* du wirkst, kannst du immer Bedingungen festlegen, welche den Zauber beenden und die Kreatur frei lassen, wenn sie eintreten. Diese Auslösebedingungen können so einfach oder komplex sein, wie du das wünschst, sie müssen aber in einem vernünftigen Rahmen bleiben und dürfen nicht zu unwahrscheinlich sein. Die Bedingungen können auf dem Namen, der Identität oder der Gesinnung der Kreatur basieren, müssen aber auf jeden Fall von feststellbaren Handlungen oder Eigenschaften abhängen. Nicht fassbare Eigenschaften wie die Stufe, Klasse, Trefferwürfel oder Trefferpunkte zählen nicht. Wurde der Zauber einmal gewirkt, können diese Auslösebedingungen nicht mehr geändert werden. Außerdem erhöht es den SG für Rettungswürfe gegen den Zauber um 2, wenn du solche Bedingungen festlegst (vorausgesetzt, es ist ein Rettungswurf möglich).

Wenn du eine der ersten drei Versionen von *Magische Bande* wirkst (also jene mit einer begrenzten Wirkungsdauer), kannst du zusätzliche Versionen des Zaubers wirken, um die Wirkung zu verlängern, da die Wirkungsdauer der beiden Versionen sich überlappen. Wenn du dies machst, darf das Ziel einen Rettungswurf machen, wenn die Wirkungsdauer des ersten Zaubers endet, selbst wenn deine Zauberstufe hoch genug war, um den ersten Rettungswurf zu unterbinden. Wenn dieser Rettungswurf gelingt, werden alle Versionen von *Magische Bande* gebrochen, die auf die Kreatur gewirkt wurden.

Magische Bande gibt es in sechs Versionen. Suche dir eine der folgenden aus, wenn du den Zauber wirkst.

Ketten: Das Ziel wird von Fesseln gebunden, welche *Antipathie* bei allen Kreaturen außer dir hervorrufen, die sich dem Gefesselten nähern. Die Wirkungsdauer entspricht 1 Jahr pro Zauberstufe. Das Ziel dieser Version des Zaubers ist an die Stelle gebunden, an der es sich befand, als der Zauber gewirkt wurde. Um diese Version wirken zu können, brauchst du eine Kette, die lang genug ist, um das Ziel damit dreimal zu umwickeln.

Schlummer: Diese Version des Zaubers lässt das Ziel für 1 Jahr pro Zauberstufe ins Koma fallen. Das Ziel muss während dieser Zeit nicht essen oder trinken und es altert auch nicht. Diese Version von *Magische Bande* ist etwas schwieriger zu wirken als Ketten, so dass man ihr auch leichter widerstehen kann. Senke den SG für den Rettungswurf um 1. Um diese Version wirken zu können, brauchst du einen Topf mit Sand oder Rosenblättern. Hierbei handelt es sich um einen Schlafeffekt.

Schlummer in Ketten: Bei dieser Version kombinierst du die Effekte von Ketten und Schlummer. Sie währt 1 Monat pro Zauberstufe. Senke den SG für den Rettungswurf um 2. Für diese Version brauchst du eine lange Kette und einen Topf mit Sand oder Rosenblättern. Hierbei handelt es sich um einen Schlafeffekt.

Eingezäuntes Gefängnis: Das Ziel wird in einen eingezäunten Bereich gebracht, aus dem es nicht heraus kann. Der Effekt ist permanent. Senke den SG für den Rettungswurf um 3. Für diese Version des Zaubers brauchst du einen kleinen goldenen Käfig im Wert von 100 GM, der beim Wirken des Zaubers aufgebraucht wird.

Metamorphose: Abgesehen von seinem Kopf oder Gesicht wird das Ziel gasförmig. Es kann problemlos in einem Tiegel oder einem anderen Behältnis aufbewahrt werden, das auch durchsichtig sein darf. Die Kreatur ist sich ihrer Umgebung noch bewusst und kann sprechen, aber weder das Behältnis verlassen, noch angreifen oder eine seiner Fähigkeiten oder Kräfte anwenden. Diese Form von *Magische Bande* ist permanent. Das Ziel muss nicht atmen, essen oder trinken und altert nicht. Senke den SG für den Rettungswurf um 4.

Winziges Gefängnis: Das Ziel wird geschrumpft, so dass es nur noch zweieinhalb Zentimeter groß oder gar noch kleiner ist und in einem Edelstein, Tiegel oder ähnlichem Gegenstand aufbewahrt werden kann. Diese Version von *Magische Bande* ist permanent. Das Ziel muss nicht atmen, essen oder trinken und altert nicht. Senke den SG für den Rettungswurf um 4.

Du kannst *Magische Bande* nicht mit *Magie bannen* oder einem ähnlichen Effekt beenden. Seine Wirkung wird aber ganz normal von einem *Antimagischen Feld* oder *Magischer Auftrennung* betroffen. Ein gebundener Externar kann nicht mit Hilfe von *Fortschicken, Verbannung* oder ähnlichen Effekten auf seine Heimatebene zurückgeschickt werden.

MAGISCHE FÄNGE

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Lebende, berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Magische Fänge verleiht der natürlichen Waffe oder dem waffenlosen Schlag des Ziels einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Der Zauber wirkt auf einen Hieb, eine Faust, einen Biss oder irgendeine andere natürliche Waffe. Er verwandelt jedoch nicht den nichttödlichen Schaden eines waffenlosen Angriffs in tödlichen Schaden.

Magische Fänge kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

MÄCHTIGE MAGISCHE FÄNGE

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 3, WAL 3
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Funktioniert wie *Magische Fänge*, der Verbesserungsbonus auf Angriffs- und Schadenswürfe steigt aber alle 4 Zauberstufen um +1 (maximal +5). Der Bonus ermöglicht es natürlichen Waffen jedoch nicht, Schadensreduzierung außer gegen Magie zu umgehen.

Du kannst alternativ dazu auch allen natürlichen Waffen des Ziels einen Verbesserungsbonus von +1 verleihen (ungeachtet deiner Zauberstufe).

Mächtige Magische Fänge kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

MAGISCHER MUND

Schule: Illusion (Täuschung); **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine kleine Honigwabe und Jadestaub im Wert von 10 GM)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Entladung
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand);
Zauberresistenz: Ja (Gegenstand)
Dieser Zauber versieht den ausgewählten Gegenstand, bzw. die Kreatur mit einem verzauberten Mund, der ganz plötzlich erscheint und seine Botschaft aufsagt, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt. Die Botschaft darf aus maximal 25 Worten bestehen, kann in jeder Sprache verfasst sein, die dir bekannt ist, und kann über einen Zeitraum von 10 Minuten übermittelt werden. Der Mund kann keine verbalen Zauberkomponenten aufsagen, keine Befehlsworte verwenden oder magische Effekte aktivieren. Er bewegt sich jedoch synchron zu den Worten. Wenn der Mund auf eine Statue gewirkt wird, würde es so aussehen, als würde die Statue sprechen. *Magischer Mund* kann aber grundsätzlich auch auf Bäume, auf Felsen und jede andere Art von Gegenstand oder Kreatur gewirkt werden.

Der Zauber wirkt, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden, wie du sie festgelegt hast. Es kann sich um sehr spezielle oder sehr allgemeine Bedingungen handeln – es können aber nur visuelle oder hörbare Auslöser verwendet werden. Die Auslöser reagieren auf das, was sie wahrnehmen. Sie können also von Verkleidungen oder Illusionen getäuscht werden. Normale Dunkelheit hat einem visuellen Auslöser nichts an, wohl aber magische *Dunkelheit* oder *Unsichtbarkeit*. Stille Bewegungen oder magische *Stille* überlisten einen Auslöser, der auf Geräusche reagiert. Geräuschauslöser können entweder generell auf Geräusche oder eine bestimmte Art von Geräusch oder gesprochene Worte eingestellt sein. Aktionen können die Auslöser aktivieren, wenn sie seh- oder hörbar sind. Ein *Magischer Mund* kann weder Gesinnungen, noch Stufen, TW oder Klassen feststellen, wenn sie sich nicht im Aussehen einer Kreatur niederschlagen.

Die maximale Reichweite für einen Auslöser liegt bei 4,50 m pro Zauberstufe – ein Zauberkundiger der 6. Stufe könnte dem *Magischen Mund* also befehlen, auf Auslöser zu reagieren, die bis zu 27 m weit entfernt sind. Egal aber, wie hoch die Reichweite ist, kann der Mund nur auf hör- oder sehbare Auslöser reagieren, die in seiner Seh- oder Hörreichweite sind.

Magischer Mund kann mit Hilfe von *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

MAGISCHER STEIN

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 1, DRU 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziele: Bis zu drei berührte Kieselsteine
Wirkungsdauer: 30 Minuten oder bis zur Entladung
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand);
Zauberresistenz: Ja (harmlos, Gegenstand)
Du verzauberst bis zu drei Kieselsteine, die nicht größer als Schleuderkugeln sein dürfen. Diese treffen dann mit großer Wucht, wenn sie geworfen oder geschleudert werden. Werden sie geworfen, haben sie eine Grundreichweite von 6 m, werden sie geschleudert, behandle sie wie Schleuderkugeln (Grundreichweite 15 m). Der Zauber verleiht den Kieseln einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Der Benutzer der Steine führt einen ganz normalen Fernkampfangriff aus. Jeder Stein verursacht 1W6+1 Schadenspunkte (inklusive des Verbesserungsbonus des Zaubers) oder 2W6+2 Schadenspunkte gegen untote Kreaturen.

MAGISCHES GEFÄSS

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Edelstein oder Kristall, der mindestens 100 GM wert ist)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe oder bis du in deinen Körper zurückgekehrt bist
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung, siehe Text;
Zauberresistenz: Ja
Wenn du diesen Zauber wirkst, transferierst du deine Seele in einen Edelstein oder einen großen Kristall (das so genannte *Magische Gefäß*), während dein Körper leblos zurückbleibt. Du kannst daraufhin versuchen, von einem Körper Besitz zu ergreifen, der sich in der Nähe befindet. Die Seele dieses Körpers wird gezwungen, in das *Magische Gefäß* zu gehen. Du kannst in das Gefäß zurückkehren (und somit die gefangene Seele zurück in ihren Körper lassen) und versuchen, von einem anderen Körper Besitz zu ergreifen. Der Zauber endet, wenn du deine Seele zurück in deinen Körper schickst. Das Gefäß ist dann leer.

Um diesen Zauber zu wirken, muss das Gefäß sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden und du musst wissen, wo es ist. Das Gefäß muss sich jedoch nicht in deiner Sicht- oder Effektlinie befinden. Wenn du deine Seele beim Wirken transferierst, erscheint dein Körper für Außenstehende tot.

Solange du in dem Gefäß bist, kannst du jede Art von Lebensenergie spüren und angreifen, welche sich innerhalb von 3 m pro Zauberstufe (und auf derselben Ebene) befindet. Du musst dafür keine Effektlinie zu der betroffenen Kreatur haben. Du weißt nicht, um welche Art von Kreaturen es sich handelt und wo genau diese sich aufhalten. Bemerkst du eine Gruppe von Lebewesen, kannst du spüren, wenn zwei Kreaturen sich durch 4 oder mehr Trefferwürfel unterscheiden und du kannst feststellen, ob die Lebensenergie von positiver oder negativer Energie abhängt. Untote Kreaturen werden von negativer Energie angetrieben. Nur Untote mit einem Bewusstsein haben, bzw. sind Seelen.

Du kannst dich entscheiden, eine stärkere oder eine schwächere

Kreatur zu übernehmen, welche stärkere oder schwächere Kreatur du genau übernimmst, wird jedoch per Zufall festgelegt.

Es entspricht einer vollen Aktion, wenn du versuchst, einen fremden Körper zu übernehmen. *Schutz vor Bösem* oder ähnliche Zauber verhindern die Übernahme. Wenn dem Ziel kein Willenswurf gelingt, ergreifst du Besitz von seinem Körper und zwingst seine Seele in das Gefäß. Gelingt dir die Übernahme nicht, bleibt deine Seele in dem Gefäß. Versuchst du erneut, denselben Körper zu besitzen, gelingen die Rettungswürfe des Ziels automatisch.

Bist du erfolgreich, geht deine Seele in den Wirtskörper über und die Seele des Opfers wandert in das *Magische Gefäß*. Du behältst deine Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte, deine Stufe, deine Klasse, deinen Grund-Angriffsbonus, deine Rettungswurfboni, deine Gesinnung und deine geistigen Fähigkeiten. Der Körper hingegeben behält seine Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionswerte, seine Trefferpunkte, seine natürlichen Fähigkeiten und automatische Fähigkeiten. Ein Körper mit zusätzlichen Gliedmaßen erlaubt es dir nicht, mehrere Angriffe auszuführen (oder besser mit Zweihandwaffen umzugehen) als du das normal kannst. Es ist dir außerdem nicht möglich, die außergewöhnlichen oder übernatürlichen Fähigkeiten des Körpers zu aktivieren. Die Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten der Kreatur sind nicht an ihren Körper gebunden.

Du kannst mit einer Standard-Aktion von dem Wirtskörper in das Gefäß wechseln, wenn dieses innerhalb der Reichweite ist, wodurch die gefangene Seele zurück in ihren Körper kehren kann. Der Zauber endet, wenn du von dem Gefäß in deinen eigenen Körper zurückkehrst.

Wenn der Wirtskörper getötet wird, kehrst du in das *Magische Gefäß* zurück, wenn es sich in Reichweite befindet und die Lebensenergie des Wirts verschwindet (er ist tot). Wenn der Wirtskörper sich außerhalb der Reichweite des Gefäßes befindet, wenn er getötet wird, sterbt ihr beide. Jede Art von Lebensenergie, die keinen Körper hat, in den sie zurückkehren kann, gilt als getötet.

Wenn der Zauber endet, während du in dem *Magischen Gefäß* bist, kehrst du in deinen Körper zurück (oder stirbst, wenn das Gefäß sich nicht in Reichweite befindet). Die Seele im *Magischen Gefäß* kehrt in ihren eigenen Körper zurück (oder stirbt, wenn dieser außer Reichweite ist). Wird das Gefäß zerstört, endet der Zauber. Der Zauber kann gebannt werden und zwar entweder an dem Gefäß oder am Wirtskörper.

MAGISCHES GESCHOSS

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele: Bis zu fünf Kreaturen, von denen keine weiter als 4,50 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Ein Geschoss aus magischer Energie schießt aus deiner Fingerspitze und verursacht bei den Zielen 1W4+1 Punkte Energieschaden.

Das Geschoss ist unfehlbar und trifft immer, selbst wenn das Ziel gerade im Nahkampf ist oder weniger als vollständige Tarnung oder Deckung hat. Du kannst nicht auf bestimmte Körperteile zielen. Gegenstände werden durch den Zauber nicht beschädigt.

Du kannst pro zwei Zauberstufen ab der ersten ein weiteres Geschoss erzeugen, also zwei auf der 3. Stufe, drei auf der 5., vier

auf der 7. und fünf auf der 9. (fünf entspricht auch dem Maximum an Geschossen). Sendest du mehrere Geschosse aus, kannst du diese entweder gegen ein einzelnes Ziel richten oder aber unter mehreren Gegnern aufteilen. Ein einzelnes Geschoss kann nur eine einzelne Kreatur treffen. Du musst die Ziele festlegen, bevor du die Zauberresistenz ermittelst oder den Schaden auswürfelst.

MAGISCHES SCHUTZGEWAND

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Rüstung oder berührter Schild
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos, Gegenstand)

Du verleihst einer Rüstung oder einem Schild einen Verbesserungsbonus von +1 pro vier Zauberstufen (maximal +5 auf der 20. Stufe).

Normale Kleidung gilt für die Zwecke dieses Zaubers als Rüstung ohne Rüstungsbonus.

MAGISCHE WAFFE

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 1, PAL 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Waffe
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos, Gegenstand)

Dieser Zauber verleiht einer Waffe einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +1 auf Angriffswürfe, den eine Meisterarbeit verleiht.

Du kannst diesen Zauber nicht auf eine natürliche Waffe wirken, wie etwa einen waffenlosen Angriff (siehe *Magische Fänge* hierfür). Der waffenlose Angriff eines Mönchs gilt jedoch als Waffe und kann dementsprechend auch mit diesem Zauber verbessert werden.

MÄCHTIGE MAGISCHE WAFFE

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 4, PAL 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Kalk- und Kohlepulver)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Waffe oder 50 Projektile (müssen sich beim Wirken des Zaubers gegenseitig berühren)
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos, Gegenstand)

Funktioniert wie *Magische Waffe*, verleiht der betroffenen Waffe jedoch einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, der alle 4 Zauberstufen um +1 steigt (maximal +5). Dieser Bonus kann nur eine Schadensreduzierung gegen Magie umgehen.

Du kannst statt einer Waffe auch 50 Pfeile, Bolzen oder Kugeln verzaubern. Diese Projektile müssen alle von derselben Art sein und sich in einem gemeinsamen Behältnis befinden (also etwa einem Köcher). Projektile, nicht aber Wurfwaffen, verlieren den Effekt, wenn sie benutzt wurden. Shuriken werden bei diesem Zauber wie Projektile, nicht wie Wurfwaffen behandelt.

MAL DER GERECHTIGKEIT

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 5, PAL 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Permanent (siehe Text)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du zeichnest ein unauslöschliches Mal auf das Ziel und legst ein gewisses Verhalten fest, welches das Mal aktiviert. Wird es aktiviert, verflucht das Mal den Betroffenen. Normalerweise legst du irgendeine Art von kriminellem Verhalten fest, welches das Mal aktiviert. An sich kannst du aber jede Art von Verhalten festlegen. Der Effekt des Mals ist identisch mit dem des Zaubers *Fluch*.

Da es 10 Minuten dauert, den Zauber zu wirken, und du auch noch ein Zeichen auf dem Ziel anbringen musst, kannst du den Zauber nur auf eine bereitwillige oder eine gefesselte Kreatur wirken.

Mal der Gerechtigkeit kann wie ein Fluch nicht gebannt werden, sondern nur mit Hilfe von *Verzauberung brechen*, einem *Begrenzten Wunsch*, einem *Wunder*, *Fluch brechen* oder einem *Wunsch* entfernt werden. *Fluch brechen* wirkt jedoch nur, wenn die Zauberstufe des Anwenders so hoch oder höher als diejenige dessen ist, der das Mal gewirkt hat. Diese Einschränkungen gelten, egal ob das Mal aktiviert wurde oder nicht.

MASSEN- (ZAUBERNAME)

Jeder Zauber, dessen Name mit Massen- anfängt, wird unter dem Buchstaben des Zaubers aufgelistet, der ihm zu Grunde liegt. Zauberreihen, die eine Massen-Version beinhalten, sind: *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Katzenhafte Anmut*, *Monster bezaubern*, *Kritische Wunden heilen*, *Leichte Wunden heilen*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Schwere Wunden heilen*, *Pracht des Adlers*, *Person vergrößern*, *Schläue des Fuchses*, *Heilung*, *Monster festhalten*, *Person festhalten*, *Kritische Wunden verursachen*, *Leichte Wunden verursachen*, *Mittelschwere Wunden verursachen*, *Schwere Wunden verursachen*, *Unsichtbarkeit*, *Weisheit der Eule*, *Person verkleinern* und *Einflüsterung*.

METALL ERHITZEN

Schule: Verwandlung [Feuer]; **Grad:** DRU 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Die metallische Ausrüstung einer Kreatur pro 2 Stufen, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein; **oder** 25 Pfd. Metall/Stufe, alles Metall muss sich innerhalb eines Kreises mit einem Durchmesser von 9 m befinden
Wirkungsdauer: 7 Runden
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Dieser Zauber lässt Metall extrem heiß werden. Nichtmagisches Metall, das nicht benutzt wird, darf keinen Rettungswurf machen. Magisches Metall darf einen Rettungswurf gegen den Zauber machen. Ein Gegenstand, der sich im Besitz einer Kreatur befindet, darf den Rettungswurfbonus der Kreatur benutzen, falls sein eigener nicht höher ist.

Wird die Ausrüstung einer Kreatur erhitzt, erleidet diese Feuerschaden. Hat sie eine Metallrüstung an oder trägt sie eine Waffe oder einen Schild aus Metall, erleidet die Kreatur den vollen Schaden. Trägt sie keine Metallausrüstung, erleidet die Kreatur nur den minimalen Schaden (1 oder 2 Punkte).

In der ersten Runde der Wirkungsdauer des Zaubers wird das

Metall warm, so dass es unangenehm zu berühren ist, es verursacht allerdings noch keinen Schaden. Der gleiche Effekt tritt in der letzten Runde der Wirkungsdauer ein. In der zweiten (und der vorletzten) Runde verursacht die intensive Hitze, die von dem Metall ausgeht, Schmerzen und Schaden. In der dritten, vierten und fünften Runde ist das Metall glühend heiß und verursacht noch mehr Schaden, siehe die folgende Tabelle.

Runde	Temperatur des Metalls	Schaden
1	warm	keiner
2	heiß	1W4 Punkte
3-5	glühend heiß	2W4 Punkte
6	heiß	1W4 Punkte
7	warm	keiner

Jegliche Art von Kälte, die kalt genug ist, um der Kreatur zu schaden, hebt den Feuerschaden des Zaubers im Verhältnis 1 Punkt zu 1 Punkt auf (und umgekehrt). Wird der Zauber unter Wasser gewirkt, verursacht er nur den halben Schaden und bringt das Wasser in der Umgebung zum Kochen.

Metall erhitzen bannt und ist der Gegenzauber zu *Metall kühlen*.

METALL IN HOLZ VERWANDELN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Alle metallischen Gegenstände in einem Explosionsradius von 12 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand, siehe Text)

Dieser Zauber ermöglicht es dir, alle metallischen Gegenstände innerhalb des Wirkungsbereichs in Holz zu verwandeln. Waffen, Rüstungen und andere metallische Gegenstände, die von Kreaturen getragen werden, werden ebenfalls betroffen. Ein magischer Gegenstand aus Metall hat gegen diesen Zauber effektiv eine Zauberresistenz von 20 + seine Zauberstufe. Artefakte können nicht verwandelt werden. Waffen, die in Holz verwandelt wurde, erhalten einen Malus von –2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Der Rüstungsbonus von Rüstungen, die Holz verwandelt wurden, wird um 2 Punkte gesenkt. Waffen, die mit Hilfe dieses Zaubers verwandelt wurden, splittern und brechen, wenn der Benutzer beim Angriff eine natürliche 1 oder 2 würfelt. Rüstungen, die auf diese Weise verwandelt wurden, verlieren einen weiteren Punkt Rüstungsbonus, wenn sie bei einem Angriff von einer natürlichen 19 oder 20 getroffen werden.

Nur ein *Begrenzter Wunsch*, ein *Wunder*, ein *Wunsch* oder ähnliche Magie kann den verwandelten Gegenstand in Metall zurückverwandeln.

METALL KÜHLEN

Schule: Verwandlung [Kälte]; **Grad:** DRU 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Die metallische Ausrüstung einer Kreatur pro 2 Stufen, beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m weit voneinander entfernt sein, oder 25 Pfd. Metall/Stufe, das sich komplett innerhalb eines Radius von 9 m befinden muss
Wirkungsdauer: 7 Runden
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Mit Hilfe dieses Zaubers kannst du Metall extrem kalt werden lassen. Nichtmagisches Metall, das von niemandem gehalten wird, bekommt keinen Rettungswurf zugestanden. Magisches Metall darf einen Rettungswurf gegen den Zauber machen. Ein Gegenstand, der im Besitz einer Kreatur ist, darf den Rettungswurfbonus des Besitzers verwenden, solange der eigene nicht höher ist.

Wird die Ausrüstung einer Kreatur auf solche Weise gekühlt, erleidet diese Kälteschaden. Wird die Rüstung, der Schild oder die Waffe betroffen, erleidet sie den vollen Schaden. Trägt die Kreatur hingegen keine Metallgegenstände, erleidet sie lediglich den minimalen Schaden (1 Punkt oder 2 Punkte, siehe Tabelle).

In der ersten Runde, in welcher der Zauber wirkt, wird das Metall kalt und es ist unangenehm zu berühren, es verursacht aber noch keinen Schaden. Derselbe Effekt tritt auch in der letzten Runde der Wirkungsdauer des Zaubers ein. In der zweiten und der vorletzten Runde der Wirkungsdauer verursacht die eisige Kälte Schaden und Schmerzen. In der dritten, vierten und fünften Runde ist das Metall extrem kalt und verursacht noch mehr Schaden, wie in der unten stehenden Tabelle angegeben wird.

Runde	Metalltemperatur	Schaden
1	kalt	keiner
2	eisig	1W4 Punkte
3-5	gefroren	2W4 Punkte
6	eisig	1W4 Punkte
7	kalt	keiner

Jede Hitze, die groß genug ist, um der Kreatur Schaden zuzufügen, hebt den Kälteschaden, der durch den Zauber verursacht wird, im Verhältnis 1 Punkt zu 1 Punkt auf (und umgekehrt). Unterwasser verursacht der Zauber keinen Schaden, aber es entsteht sofort eine Eisschicht auf dem betroffenen Metall, was ihm einen größeren Auftrieb verleiht.

Metall kühlen bannt und ist der Gegenzauber zu *Metall erhitzen*.

METALL ODER STEIN ZURÜCKTREIBEN

Schule: Bannzauber [Erde]; **Grad:** DRU 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 18 m
Wirkungsbereich: 18 m lange Linie, die von dir ausgeht
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erzeugt unsichtbare Energiewellen, die von dir weg branden. Alle Metall- oder Steingegenstände, die den Wellen im Weg sind, werden von dir weg bis zum Rand der Reichweite des Zaubers geschoben. Fixierte Metall- oder Steingegenstände, die einen Durchmesser von 8 cm oder mehr haben, und lose Gegenstände, die mehr als 500 Pfd. wiegen, werden nicht betroffen. Alles andere – belebte Gegenstände, kleine Felsbrocken und Kreaturen in Metallrüstungen – werden fort geschoben. Fixierte Gegenstände, die einen Durchmesser von 8 cm oder weniger haben, verbiegen sich oder brechen und die Teile werden mit den Energiewellen hinfort gespült. Alle Gegenstände, die von dem Zauber betroffen sind, werden mit einer Geschwindigkeit von 12 m pro Runde geschoben.

Gegenstände wie Metallrüstungen, Schwerter und ähnliches werden ebenfalls fort geschoben und ziehen ihre Träger dadurch mit sich. Selbst magische Gegenstände mit Metallteilen sind davon betroffen, nur ein *Antimagisches Feld* blockiert den Effekt. Eine Kreatur, die von einem Gegenstand gezogen wird, den sie trägt, kann diesen loslassen. Eine Kreatur, die von einem Schild gezogen wird, kann diesen mit einer Bewegungsaktion lockern und mit einer freien Aktion fallen lassen.

Die Energiewellen branden solange auf ihrem Weg weiter, bis der Zauber endet. Nachdem du den Zauber gewirkt hast, ist dieser Weg festgelegt und du kannst andere Dinge tun oder woanders hingehen, ohne den Zauber zu beeinflussen.

METEORITENSCHWARM

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Vier Ausbreitungen mit einem Radius von jeweils 12 m (siehe Text)
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein oder Reflex, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Meteoritenschwarm ist ein sehr mächtiger und spektakulärer Zauber, der einem *Feuerball* in vielerlei Hinsicht ähnelt. Wenn du ihn wirkst, entspringen vier Kugeln mit einem Durchmesser von 60 cm deinen ausgestreckten Händen und fliegen in einer geraden Linie zu den von dir ausgewählten Stellen. Dabei ziehen die Kugeln Funkenschweife hinter sich her.

Zielst du mit einer Kugel auf eine bestimmte Kreatur, darfst du einen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um sie mit dem Meteoriten zu treffen. Jede Kreatur, die von einer der Kugeln getroffen wurde, erleidet 2W6 Punkte Wuchtschaden (kein Rettungswurf) und erhält einen Malus von –4 auf den Rettungswurf gegen den Feuerschaden der Kugel (siehe unten). Verfehlt eine Kugel ihr Ziel, explodiert sie einfach an einer Stelle, die dem Bereich des eigentlichen Ziels möglichst nahe ist. Du kannst auch mit mehr als einem Meteoriten auf eine Kreatur zielen.

Erreicht eine Kugel ihr Ziel, explodiert sie mit einem Radius von 12 m und verursacht bei jeder Kreatur innerhalb dieses Bereichs 6W6 Punkte Feuerschaden. Befindet sich eine Kreatur in einem Bereich, der von mehr als einem Meteoriten betroffen wird, muss sie gegen jeden Meteoriten einen gesonderten Rettungswurf machen. Auch wenn der Schaden von mehreren Meteoriten verursacht wird, wird der gesamte Feuerschaden aufaddiert, wenn die Rettungswürfe abgelegt wurden. Eine Feuerresistenz wird nur einmal angewandt.

MIT PFLANZEN SPRECHEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 4, DRU 3, WAL 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Du kannst sowohl Pflanzen als auch Pflanzenkreaturen verstehen und dich mit ihnen unterhalten. Du kannst ihnen Fragen stellen und Antworten erhalten. Eine normale Pflanze kennt ihre Umgebung nur in einem begrenzten Maß. Sie kann keine detaillierten Beschreibungen von Kreaturen geben (oder erkennen) oder Fragen über Ereignisse beantworten, die nicht in ihrer unmittelbaren Nähe stattfanden.

Der Zauber macht Pflanzenkreaturen nicht freundlicher oder hilfsbereiter, als sie das normalerweise sind. Vorsichtige und schlaue Pflanzenkreaturen werden wahrscheinlich ausweichende und knappe Antworten geben, während dümmere Pflanzenkreaturen auch eher dumme Antworten geben. Ist dir eine Pflanzenkreatur freundlich gesinnt, tut sie dir vielleicht einen Gefallen oder erweist dir einen Dienst.

MIT STEIN VERSCHMELZEN

Schule: Verwandlung [Erde]; **Grad:** KLE 3, DRU 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe

Mit Hilfe dieses Zaubers kannst du deinen Körper und deine Besitztümer mit einem Steinblock verschmelzen lassen. Der Stein muss groß genug sein, um deinen Körper in seiner gesamten Höhe, Breite und Tiefe aufnehmen zu können. Ist der Zauber fertig gewirkt, verschmelzen du und maximal 100 Pfd. nicht lebendiger Ausrüstung mit dem Stein. Wird eine dieser Bedingungen verletzt, schlägt der Zauber fehl und geht verloren.

Solange du mit dem Stein verschmolzen bist, bleibst du in Verbindung mit der Seite des Steins, durch die du eingedrungen bist. Du bist dir der verstreichenden Zeit bewusst und kannst Zauber auf dich selbst wirken, solange du in dem Stein bist. Du kannst zwar nicht sehen, was außerhalb des Steins passiert, aber hören, was um dich herum geschieht. Geringfügiger physischer Schaden, der dem Stein zugefügt wird, macht dir nichts aus, wird er aber auch nur zum Teil zerstört (so dass du nicht mehr vollständig in ihn hinein passt), wirst du hinaus geschleudert und erleidest 5W6 Schadenspunkte. Die komplette Zerstörung des Steins schleudert dich ebenfalls hinaus und tötet dich sofort, wenn dir nicht ein Zähigkeitswurf (SG 18) gelingt. Selbst wenn dein Rettungswurf gelingt, erleidest du noch immer 5W6 Schadenspunkte.

Du kannst den Stein immer auf der Seite verlassen, von der aus du ihn betreten hast, bevor die Wirkungsdauer endet. Endet die Wirkungsdauer oder wird der Zauber gebannt, bevor du den Stein freiwillig verlassen hast, wirst du gewaltsam hinausgeschleudert und erleidest 5W6 Schadenspunkte.

Die folgenden Zauber können dich verletzen, wenn sie auf den Stein gewirkt werden, in dem du dich befindest: *Stein zu Fleisch* schleudert dich hinaus und fügt dir 5W6 Schadenspunkte zu, *Steinverformung* fügt dir 3W6 Schadenspunkte zu, schleudert dich aber nicht hinaus, *Fels zu Schlamm verwandeln* schleudert dich hinaus und tötet dich sofort, wenn dir nicht ein Zähigkeitswurf (SG 18) gelingt – dann wirst du nur hinaus geschleudert – und *Wände passieren* schleudert dich ohne Schaden hinaus.

MIT TIEREN SPRECHEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 3, DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Du kannst Tiere verstehen und dich mit ihnen unterhalten. Du kannst ihnen Fragen stellen und Antworten erhalten, wobei der Zauber ein Tier nicht freundlicher oder hilfsbereiter macht, als es das normalerweise ist. Vorsichtige und schlaue Tiere werden wahrscheinlich ausweichende und knappe Antworten geben, während dümmere Tiere auch eher dumme Antworten geben. Ist dir ein Tier freundlich gesinnt, tut es dir vielleicht auch einen Gefallen oder erweist dir einen Dienst.

MIT TOTEN SPRECHEN

Schule: Nekromantie [Sprachabhängig]; **Grad:** KLE 3
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 3 m
Ziel: Eine tote Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (siehe Text);
Zauberresistenz: Nein

Du verleihst einer Leiche den Anschein von Lebendigkeit und Intelligenz, so dass du ihr einige Fragen stellen kannst. Pro zwei Zauberstufen kannst du dem Toten eine Frage stellen. Endet die Wirkungsdauer und du hättest noch Fragen zur Verfügung, verfallen diese. Das Wissen der Leiche beschränkt sich auf das, was sie zu Lebzeiten wusste, dazu gehören auch die Sprachen, die sie versteht (falls überhaupt). Die Antworten sind meist kurz, rätselhaft oder wiederholen sich.

Mit Hilfe des Zaubers kannst du mit der Person sprechen, deren Seele den Körper verlassen hat. Haben du und der Verstorbene eine unterschiedliche Gesinnung, darf der Tote einen Willenswurf ablegen – ganz als sei er lebendig, um dem Zauber zu widerstehen. Gelingt der Wurf, kann die Leiche Antworten verweigern oder sogar versuchen, dich mit Hilfe von Bluffen hinters Licht zu führen. Die Seele kann nur über das sprechen, was sie zu Lebzeiten wusste. Sie kann also keine Fragen über Ereignisse beantworten, die nach ihrem Tod stattfanden.

Wurde innerhalb der letzten Woche bereits einmal *Mit Toten Sprechen* auf die Leiche gewirkt, schlägt der neue Zauber fehl. Du kannst diesen Zauber auf jede Leiche wirken, egal wie lange sie schon tot ist. Der Körper muss nur größtenteils intakt sein, um deine Fragen beantworten zu können. Eine beschädigte Leiche könnte dir unvollständige oder nur zum Teil korrekte Antworten geben, aber sie braucht immer noch einen Mund, um überhaupt sprechen zu können. Der Zauber wirkt nicht bei einer Leiche, die in eine untote Kreatur verwandelt wurde.

MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN

Schule: Beschwörung (Heilung);
Grad: BAR 2 KLE 2, DRU 3, PAL 3, WAL 3

Funktioniert wie *Leichte Wunden heilen*, kann aber 2W8 Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +10) heilen.

MASSEN-MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** BAR 6, DRU 7, KLE 6

Dieser Zauber funktioniert wie *Massen-Leichte Wunden heilen*, kann aber 2W8 Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +30) heilen.

MITTELSCHWERE WUNDEN VERURSACHEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 2

Funktioniert wie *Leichte Wunden verursachen*, kann aber 2W8 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +30) verursachen.

MASSEN-MITTELSCHWERE WUNDEN VERURSACHEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 6

Funktioniert wie *Massen-Leichte Wunden verursachen*, kann aber 2W8 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +30) verursachen.

MODERNDER SCHLURFER

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** DRU 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Drei oder mehr Modernde Schlurfer, von denen keiner weiter als 9 m von einem der anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer: Sieben Tage oder sieben Monate (A), siehe Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erschafft 1W4+2 Modernde Schlurfer mit der gesteigerten Schablone (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Die Schlurfer helfen dir freiwillig im Kampf, führen Missionen für dich aus oder dienen dir als Leibwächter. Sie bleiben sieben Tage bei dir, wenn du sie nicht vorher entlässt. Du kannst nur eine Anwendung des Zaubers auf einmal aktiv haben. Wirkst du den Zauber erneut, wird die vorangegangene Version gebannt. Erschaffst du die Schlurfer nur für Wachdienste, bleiben sie sieben Monate. In diesem Fall können sie aber auch wirklich nur einen bestimmten Ort bewachen und sich nicht aus der Reichweite des Zaubers hinaus bewegen (wird von dem Punkt aus gemessen, an dem sie das erste Mal erschienen sind). Die Schlurfer haben eine Feuerresistenz wie normale Modernde Schlurfer, allerdings nur wenn das Gelände, in dem sie beschworen wurden, nass von Regen, sumpfig oder feucht ist.

MOMENT DER EINGEBUNG

Schule: Erkenntnis; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe oder bis zur Entladung

Dieser Zauber verleiht dir einen starken sechsten Sinn in Bezug auf dich selbst. Du kannst den Effekt einmal während der Wirkungsdauer des Zaubers verwenden. *Moment der Eingebung* verleiht dir einen Verständnisbonus in Höhe deiner Zauberstufe (maximal +25) auf einen einzigen Angriffswurf, einen konkurrierenden Attributs- oder Fertigkeitswurf oder einen Rettungswurf. Stattdessen kannst du den Verständnisbonus auch gegen einen einzelnen Angriff auf deine RK addieren (selbst wenn du auf dem falschen Fuß erwischt wirst). Das Aktivieren dieses Effekts kostet dich keine Aktion, du kannst ihn falls nötig sogar im Zug eines anderen Charakters aktivieren. Allerdings musst du dich vor dem Würfeln entscheiden, den Bonus des Zaubers anzuwenden. Wurde er einmal genutzt, endet der Zauber. Du kannst nur einen aktiven *Moment der Eingebung* gleichzeitig auf dir liegen haben.

MONSTER BEHERRSCHEN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: HXM/MAG 9
Ziel: Eine Kreatur

Dieser Zauber funktioniert wie *Person beherrschen*, ist jedoch nicht auf eine bestimmte Art von Kreatur beschränkt.

MONSTER BEZAUBERN

Schule: Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 3,
HXM/MAG 4
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Funktioniert wie *Person bezaubern*, unterliegt aber keinerlei Beschränkungen, was die Art der Kreatur oder ihre Größe angeht.

MASSEN-MONSTER BEZAUBERN

Schule: Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 6, HXM/MAG 8
Komponenten: V
Ziele: Eine oder mehrere Kreaturen, die nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein dürfen
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Funktioniert wie *Monster bezaubern*, kann aber eine Anzahl an Kreaturen betreffen, deren gesamte TW nicht das Doppelte deiner Stufe übersteigen, oder eine einzelne Kreatur, egal wie viele TW sie hat. Kannst du mehr als ein potentielles Ziel betreffen, musst du eines nach dem anderen auswählen, bis du dir eine Kreatur mit zu vielen TW aussuchst.

MONSTER FESTHALTEN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 4, HXM/MAG 5
Komponenten: V, G, M/GF (ein kleiner Metallstab oder ein Metallzepter, kann so klein wie ein Ziernagel sein)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Funktioniert wie *Person festhalten*, kann aber jede Art von Kreatur festhalten, deren Willenswurf misslingt.

MASSEN-MONSTER FESTHALTEN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: HXM/MAG 9
Ziele: Eine oder mehrere Kreaturen, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Funktioniert wie *Person festhalten*, kann aber mehrere Kreaturen betreffen und hält jede Kreatur fest, deren Willenswurf misslingt.

MONSTER HERBEIZAUBERN I

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung) [siehe Text];
Grad: BAR 1, KLE 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, F /GF (ein kleiner Beutel und eine kleine Kerze)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Eine beschworene Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Dieser Zauber beschwört eine extraplanare Kreatur (typischerweise einen Externar oder ein Tier, das auf einer anderen Ebene beheimatet ist). Die Kreatur erscheint an einer von dir bestimmten Stelle und handelt sofort in deinem Zug. Sie greift deine Gegner an, so gut sie kann. Wenn du mit der Kreatur kommunizieren kannst, kannst du ihr auch befehlen nicht anzugreifen, bestimmte Feinde anzugreifen oder andere Aktionen auszuführen. Der Zauber beschwört eine der Kreaturen aus der Liste für die erste Stufe von Tabelle 10-1. Du legst selbst fest, welche Art von Kreatur du beschwören möchtest und du kannst dich jedes Mal, wenn du den Zauber wirkst, für eine andere Kreatur entscheiden.

Ein beschworenes Monster kann nicht selbst Kreaturen beschwören oder sonst wie herbeizaubern, noch kann es sich teleportieren oder irgendeine Fähigkeit einsetzen, mit der man zwischen den Ebenen reisen kann. Du kannst keine Kreaturen in eine Umgebung beschwören, in der diese nicht überleben können. Kreaturen, die mit diesem Zauber herbeigeholt wurden, können keine Zauber oder zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen, die Zauber nachahmen, welche teure Materialkomponenten benötigen (wie etwa *Wunsch*).

Wenn du einen Beschwörungszauber benutzt, um eine Kreatur mit einer bestimmten Gesinnung oder einer Elementarunterart zu beschwören, gehört der Zauber zu der entsprechenden Kategorie. Kreaturen auf Tabelle 10-1, die mit einem * markiert sind, werden mit der celestischen Schablone beschworen, wenn du gut bist, und mit der infernalischen Schablone, wenn du böse bist. Bist du neutral, kannst du dir aussuchen, welche Schablone angewandt wird. Kreaturen, die mit einem * markiert sind, haben immer eine Gesinnung, die zu deiner passt, egal welche Gesinnung sie sonst haben. Beschwörst du solche Kreaturen, passt der Zauber sich deiner Gesinnung an.

MONSTER HERBEIZAUBERN II

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung);
Grad: BAR 2, KLE 2, HXM/MAG 2
Funktioniert wie *Monster herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 2. Stufe herbeizaubern oder 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 1. Stufe.

MONSTER HERBEIZAUBERN III

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung);
Grad: BAR 3, KLE 3, HXM/MAG 3
Funktioniert wie *Monster herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 3. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 2. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 1. Stufe.

MONSTER HERBEIZAUBERN IV

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung);
Grad: BAR 4, KLE 4, HXM/MAG 4
Funktioniert wie *Monster herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 4. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 3. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

MONSTER HERBEIZAUBERN V

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung);
Grad: BAR 5, KLE 5, HXM/MAG 5
Funktioniert wie *Monster herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 5. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 4. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

MONSTER HERBEIZAUBERN VI

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung);
Grad: BAR 6, KLE 6, HXM/MAG 6
Funktioniert wie *Monster herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 6. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 5. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

MONSTER HERBEIZAUBERN VII

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung);
Grad: KLE 7, HXM/MAG 7
Funktioniert wie *Monster herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 7. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 6. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

MONSTER HERBEIZAUBERN VIII

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:**
KLE 8, HXM/MAG 8
Funktioniert wie *Monster herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 8. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 7. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

MONSTER HERBEIZAUBERN IX

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung);
Grad: KLE 9, HXM/MAG 9
Funktioniert wie *Monster herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 9. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 8. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

MONSTERBENOMMENHEIT

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 2, HXM/MAG 2

TABELLE 10-1: MONSTER HERBEIZAUBERN

1. Stufe	Unterart
Adler (Raubvogel)*	—
Delphin*	—
Feuerkäfer*	—
Giftfrosch	—
Giftschlange (Schlange)*	—
Hund*	—
Pony (Pferd)	—
Schreckensratte*	—

2. Stufe	Unterart
Elementar, klein	Elementar
Goblinhund*	—
Hyäne*	—
Lemur (Teufel)	Böses, Ordnung
Oktopus*	—
Pferd*	—
Riesenameise, Arbeiter*	—
Riesenfrosch*	—
Riesenspinne*	—
Riesentausendfüßler*	—
Tintenfisch*	—
Wolf*	—

3. Stufe	Unterart
Archon, Leuchtender	Gutes, Ordnung
Auerochse (Herdentier)*	—
Dretch (Dämon)	Chaos, Böses
Gepard*	—
Hai*	—
Krokodil*	—
Leopard (Katze)*	—
Menschenaffe*	—
Riesenameise, Soldat*	—
Schreckensfledermaus*	—
Schreckensrabe*	—
Vielfraß*	—
Waran (Echse)*	—
Wildschwein*	—
Würgeschlange*	—
Zitteraal*	—

4. Stufe	Unterart
Bison (Herdentier)*	—
Deinonychus (Dinosaurier)*	—
Elementar, mittelgroß	Elementar
Grizzlybär*	—
Höllenhund	Böses, Ordnung
Jagdarchon	Gutes, Ordnung
Löwe*	—
Mephit (irgendeine Art)	Elementar
Nashorn*	—
Pteranodon (Dinosaurier)*	—
Riesenskorpion*	—
Riesenwespe*	—
Schreckenseber*	—
Schreckensmenschenaffe*	—
Schreckenswolf*	—

5. Stufe	Unterart
Ankylosaurus (Dinosaurier)*	—
Babau (Dämon)	Chaos, Böses
Bartteufel	Böses, Ordnung
Bralani Azata	Chaos, Gutes
Elementar, groß	Elementar
Kyton	Böses, Ordnung
Orca (Delphin)*	—
Riesenameise, Drohne*	—
Riesenmuräne*	—
Salamander	Böses
Schreckenslöwe*	—
Wollnashorn*	—
Xill	Böses, Ordnung

6. Stufe	Unterart
Elasmosaurus (Dinosaurier)*	—
Elefant*	—
Elementar, riesig	Elementar
Erynnie (Teufel)	Böse, Ordnung
Lillend Azata	Chaos, Ordnung
Riesenoktopus*	—
Schattendämon	Chaos, Böses
Schreckensbär*	—
Schreckenstiger	—
Sukkubus (Dämon)	Chaos, Böses
Triceratops (Dinosaurier)*	—
Unsichtbarer Pirscher	Luft

7. Stufe	Unterart
Bebelith (Dämon)	Chaos, Böses
Brachiosaurus (Dinosaurier)	—
Elementar, mächtiger	Elementar
Knochenteufel	Böses, Ordnung
Mastodon (Elefant)*	—
Riesentintenfisch*	—
Roch*	—
Schreckenshai*	—
Schreckenskrokodil*	—
Tyrannosaurus (Dinosaurier)*	—
Vrock (Dämon)	Chaos, Böses

8. Stufe	Unterart
Elementar, älterer	Elementar
Hezrou (Dämon)	Chaos, Böses
Klingenteufel	Böses, Ordnung

* Wenn du gut bist, werden diese Kreaturen mit der celestischen Schablone herbeigezaubert, wenn du böse bist mit der infernalischen. Wenn du neutral bist, kannst du dir die Schablone aussuchen.

9. Stufe	Unterart
Astraler Deva (Engel)	Gutes
Eisteufel	Böses, Ordnung
Ghaele Azata	Chaos, Gutes
Glabrezu (Dämon)	Chaos, Böses
Nalfeshnee (Dämon)	Chaos, Böses
Posaunenarchon	Gutes, Ordnung

Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine lebende Kreatur mit 6 oder weniger TW
Dieser Zauber funktioniert wie *Benommenheit*, kann aber alle lebenden Kreaturen betreffen, egal welcher Art sie sind. Kreaturen mit 7 oder mehr TW werden nicht betroffen.

NAHRUNG UND WASSER ERSCHAFFEN

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** KLE 3
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Nahrung und Wasser erscheinen, die drei Menschen oder ein Pferd/Stufe 24 Stunden lang ernähren können
Wirkungsdauer: 24 Stunden (siehe Text)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Die Nahrung, die durch diesen Zauber erschaffen wird, ist einfache Kost deiner Wahl – fad, aber sehr nahrhaft. Sie verdirbt innerhalb von 24 Stunden und wird dann ungenießbar. Mit Hilfe von *Nahrung und Wasser* reinigen, kann die Nahrung für weitere 24 Stunden haltbar gemacht werden. Das Wasser hingegen, das durch den Zauber erschaffen wurde, ist wie reines Regenwasser und verdirbt nicht.

NAHRUNG UND WASSER REINIGEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 0, DRU 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 3 m
Ziel: 30 dm³/Stufe an verunreinigter Nahrung und verunreinigtem Wasser
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)
Dieser Zauber reinigt verdorbenes, verrottetes, verseuchtes, giftiges oder sonst wie verunreinigtes Essen und Wasser, so dass man es wieder zu sich nehmen kann. Der Zauber verhindert jedoch nicht, dass die Speisen und das Wasser danach wieder auf natürliche Weise verrotten oder schlecht werden. Unheiliges Wasser und ähnliche Speisen oder Getränke werden durch *Nahrung und Wasser reinigen* verschmutzt, auf Kreaturen jeglicher Art oder magische Tränke hat der Zauber jedoch keine Wirkung. Wasser wiegt etwa 1 kg/Liter, und da 1 dm³ Wasser einem Liter entspricht, wiegen 30 dm³ also etwa 30 kg.

NEBELWOLKE

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** DRU 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Nebel verbreitet sich in einem Bereich mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Eine Nebelbank wabert an einer von dir bestimmten Stelle aus dem Boden. Der Nebel behindert jegliche Sicht ab einer Entfernung von 1,50 m, auch Dunkelsicht. Eine Kreatur, die sich nicht weiter als 1,50 m weit weg befindet, hat Tarnung (Angriffe haben eine Fehlschlagchance von 20 %). Kreaturen, die weiter entfernt sind, haben volle Tarnung (Fehlschlagchance von 50 % und der Angreifer kann seine Sicht nicht benutzen, um das Ziel zu lokalisieren).

Ein mittelstarker Wind (16,5+ km/h) kann den Nebel innerhalb von 4 Runden auflösen, ein starker Wind (31,5+ km/h) schafft dies innerhalb von 1 Runde.

Der Zauber funktioniert nicht Unterwasser.

NIEDERE ERSCHAFFUNG

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Minute
Komponenten: V, G, M (ein kleines Stück jener Materie, aus der du mit Hilfe von *Niederer Erschaffung* einen Gegenstand erschaffen willst)
Reichweite: 0 m
Effekt: Unbeaufsichtigter nichtmagischer Gegenstand aus nicht lebender, pflanzlicher Materie bis zu 30dm³/Stufe
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (F)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du erschaffst einen nicht-magischen, unbeaufsichtigten Gegenstand aus nicht lebender, pflanzlicher Materie. Der Gegenstand darf nicht größer sein als 30 dm³ pro Stufe. Willst du einen komplexeren Gegenstand herstellen, muss dir auch der entsprechende Handwerkswurf gelingen.

Verwendest du einen auf diese Weise erschaffenen Gegenstand als Materialkomponente, schlägt der entsprechende Zauber fehl.

NOTFALL

Schule: Hervorrufung; **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: Mindestens 10 Minuten, siehe Text
Komponenten: V, G, M (Quecksilber und die Wimper einer zauberwirkenden Kreatur), F (Elfenbeinstatuette im Wert von 1.500 GM)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe (A) oder bis der Zauber sich entlädt
Wenn du *Notfall* wirkst, kannst du einen anderen Zauber bestimmen, den du auch auf dich wirkst und der dann aktiviert wird, wenn die von dir benannten Bedingungen eintreten. *Notfall* und der andere Zauber werden gleichzeitig gewirkt. Der Zeitaufwand von 10 Minuten entspricht der Zeit, die du mindestens aufwenden musst. Wenn der andere Zauber einen längeren Zeitaufwand als 10 Minuten benötigt, verwende stattdessen diesen Zeitaufwand. Wenn du *Notfall* wirkst, musst du zugleich auch alle Kosten bezahlen, die mit dem anderen Zauber verbunden sind.

Der Zauber, der durch *Notfall* ausgelöst werden soll, muss ein Zauber sein, der deine Person betrifft und der Zaubergrad darf nicht höher sein, als es einem Drittel deiner Zauberstufe entspricht (abgerundet, maximal 6. Grad).

Die Bedingungen, unter denen der Zauber eintritt, müssen klar formuliert, können aber allgemein gehalten sein. *Notfall* aktiviert den zweiten Zauber sofort, wenn die angegebene Bedingung eintritt und der zweite Zauber wird sofort „gewirkt". Wenn komplizierte oder umständliche Bedingungen angegeben wurden, kann es sein, dass die gesamte Zauberkombination (*Notfall* und der zweite Zauber) fehlschlägt. Der zweite Zauber tritt immer in Kraft, wenn die Bedingungen erfüllt sind, egal ob dir das gerade passt oder nicht.

Du kannst nur einen *Notfall* auf einmal benutzen. Wird ein zweiter gewirkt, wird der erste (falls er noch aktiv ist), sofort aufgehoben.

Öffnen/Schliessen

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Messingschlüssel)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Gegenstand, der bis zu 30 Pfd. wiegen kann oder Pforte, die geöffnet oder geschlossen werden kann
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Du kannst eine Tür, eine Truhe, eine Kiste, ein Fenster, einen Beutel, eine Tasche, eine Flasche, ein Fass oder sonst irgendein Behältnis deiner Wahl öffnen oder schließen. Behindert irgendetwas diesen Vorgang (wie etwa ein Riegel bei einer Tür oder ein Schloss an einer Truhe), schlägt der Zauber fehl. Außerdem kann der Zauber auch nur Dinge öffnen oder schließen, die nicht mehr als 30 Pfd. wiegen. Türen, Truhen und ähnliche Objekte, die für riesenhafte Kreaturen gebaut sind, könnten also eventuell zu schwer für den Zauber sein.

Ort entweihen

Schule: Hervorrufung [Böses]; **Grad:** KLE 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine Phiole mit unheiligem Wasser und Silberstaub im Wert von 25 GM (5 Pfund) – beides muss in dem zu betreffenden Gebiet verstreut werden), GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich: Ausstrahlung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber erfüllt ein Gebiet mit negativer Energie. Der SG, um negativer fokussierter Energie zu widerstehen, steigt um einen weltlichen Bonus +3. Jede untote Kreatur in dem Gebiet erhält einen weltlichen Bonus +1 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe. Ein Untoter, der in diesem Gebiet erschaffen oder beschworen wurde, erhält +1 Trefferpunkte pro TW.

Wenn in dem entweihten Gebiet ein Altar, ein Schrein oder eine andere Einrichtung stehen, welche deiner Gottheit, deinem Pantheon oder deiner verbündeten höheren Macht geweiht sind, werden die oben angegebenen Modifikatoren verdoppelt (weltlicher Bonus von +6 auf den SG, um negativer fokussierter Energie zu widerstehen, weltlicher Bonus von +2 und +2 TP pro TW für Untote in dem Bereich).

Wird in diesem Gebiet *Tote beleben* gewirkt, können doppelt so viele Untote wie normalerweise erschaffen werden (also 4 TW pro Zauberstufe statt 2 TW).

Wenn in dem Gebiet ein Altar, ein Schrein oder eine andere Einrichtung stehen, welche einer anderen Gottheit, einem anderen Pantheon oder einer anderen höheren Macht geweiht sind als der deinen, wird der entsprechende Bereich nicht entweiht sondern verflucht, so dass dort keine Verbindung mehr zu der Gottheit oder Macht besteht. Diese zweite Version des Zaubers verleiht keine Boni oder Mali in Bezug auf Untote.

Ort entweihen bannt und ist der Gegenzauber zu *Ort weihen*.

Ort weihen

Schule: Hervorrufung [Gutes]; **Grad:** KLE 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine Phiole mit Weihwasser und Silberstaub im Wert von 25 GM (5 Pfund) – beides muss in dem zu betreffenden Gebiet verstreut werden), GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich: Ausstrahlung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erfüllt ein Gebiet mit positiver Energie. Der SG, um in diesem Bereich positiver fokussierter Energie zu widerstehen, steigt um einen heiligen Bonus +3. Jede untote Kreatur, welche den geweihten Bereich betritt, erleidet eine geringfügige Störung und erhält einen Malus von –1 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe. In dem geweihten Bereich können keine Untoten erschaffen oder beschworen werden.

Wenn in dem geweihten Gebiet ein Altar, ein Schrein oder eine andere Einrichtung stehen, welche deiner Gottheit, deinem Pantheon oder deiner verbündeten höheren Macht geweiht sind, werden die oben angegebenen Modifikatoren verdoppelt (heiliger Bonus von +6 auf den SG, um positiver fokussierter Energie zu widerstehen, Malus von –2 für Untote). Du kannst kein Gebiet weihen, in dem eine Einrichtung steht, welche einer anderen Gottheit als deiner Schutzgottheit geweiht ist.

Wenn in dem Gebiet ein Altar, ein Schrein oder eine andere Einrichtung stehen, welche einer anderen Gottheit, einem anderen Pantheon oder einer anderen höheren Macht geweiht sind als der deinen, wird der entsprechende Bereich nicht geweiht sondern verflucht, so dass dort keine Verbindung mehr zu der Gottheit oder Macht besteht. Diese zweite Version des Zaubers verleiht keine Boni oder Mali in Bezug auf Untote.

Ort weihen bannt und ist der Gegenzauber zu *Ort entweihen*.

Person beherrschen

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 4, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Ein Humanoider
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du kannst die Handlungen einer humanoiden Kreatur mit Hilfe eines telepathischen Bands kontrollieren, das du mit dem Geist der Kreatur aufgebaut hast.

Sprechen das Ziel und du eine gemeinsame Sprache, kannst du es dazu zwingen, deine Wünsche zu erfüllen, soweit ihm das möglich ist. Sprecht ihr keine gemeinsame Sprache, kannst du nur einfache Befehle geben, wie „Komm her“, „Geh dahin“, „Kämpfe“ oder „Steh still“. Du weist, was das Ziel erlebt, erhältst aber keine direkten Sinneseindrücke von ihm und kannst auch nicht telepathisch mit ihm kommunizieren.

Hast du einer beherrschten Kreatur einen Befehl erteilt, versucht sie, diesen auszuführen ohne noch irgendetwas anderes zu tun, außer fürs eigene Überleben zu sorgen (die Kreatur schläft und isst also noch usw.). Aufgrund dieser Konzentration auf einen sehr eingeschränkten Handlungsbereich kann man mit einem erfolgreichen Wurf auf Motiv erkennen (SG 15, statt 25) feststellen, dass das Verhalten des Betroffenen durch einen Verzauberungseffekt beeinflusst wird (siehe die Beschreibung der Fertigkeit Motiv erkennen).

Das Ändern deiner Befehle oder das Aussprechen eines neuen Befehls entspricht dem Lenken eines Zaubers, also einer Bewegungsaktion.

Wenn du dich ausschließlich auf den Zauber konzentrierst (eine Standard-Aktion), kannst du vollständige Sinneseindrücke von dem Ziel erhalten, so wie diese von ihm interpretiert werden. Du kannst trotzdem noch nicht telepathisch mit dem Ziel kommunizieren und nicht wirklich durch seine Augen sehen. Deine Wahrnehmung ist also immer noch nicht so gut, als seiest du selbst anwesend, aber du hast zumindest eine recht genaue Vorstellung von dem, was passiert.

Das Ziel wird sich dieser Art von Kontrolle widersetzen und

jede Person, die gezwungen wird, Dinge zu tun, die ihrer Natur widersprechen, darf einen neuen Rettungswurf mit einem Bonus von +2 machen. Offensichtlich selbstzerstörerische Befehle werden nicht ausgeführt. Hast du erst einmal die Kontrolle über jemanden, spielt die Entfernung zwischen euch keine Rolle mehr, solange ihr euch noch auf derselben Ebene befindet. Du musst das Ziel nicht sehen, um es kontrollieren zu können.

Verbringst du nicht jeden Tag mindestens 1 Runde, um dich auf den Zauber zu kontrollieren, darf die beherrschte Person einen neuen Rettungswurf machen, um die Beherrschung abzuschütteln.

Schutz vor Bösem oder ähnliche Zauber können verhindern, dass du Kontrolle über die beschützte Person ausübst oder das telepathische Band benutzt. Ein solcher Effekt bannt die Kontrolle jedoch nicht.

PERSON BEZAUBERN

Schule: Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine humanoide Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Diese Bezauberung bringt eine humanoide Kreatur dazu, dich als vertrauenswürdigen Freund und Verbündeten anzusehen (Einstellung dir gegenüber ist freundlich). Wird die Kreatur gerade von dir oder deinen Verbündeten bedroht oder angegriffen, erhält sie einen Bonus von +5 auf ihren Rettungswurf gegen den Zauber.

Der Zauber erlaubt es dir nicht, die bezauberte Person zu kontrollieren, als wäre sie eine Maschine, sie nimmt deine Worte und Taten aber in der bestmöglichen Art und Weise auf. Du kannst versuchen, dem Ziel Befehle zu geben. Willst du das Opfer aber dazu bringen, Dinge zu tun, die es normalerweise nicht machen würde, musst du einen erfolgreichen, konkurrierenden Wurf auf Charisma ablegen (erneute Versuche sind nicht erlaubt). Eine betroffene Kreatur wird niemals selbstmörderische oder für sie offensichtlich schädliche Befehle ausführen, könnte aber dazu überredet werden, etwas sehr Gefährliches zu tun. Jede bedrohliche Handlung deinerseits oder von deinen scheinbaren Verbündeten, bricht den Zauber. Du musst entweder eine Sprache sprechen, die das Ziel versteht, oder sehr gut im pantomimischen Vermitteln deiner Wünsche sein.

PERSON FESTHALTEN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 2, KLE 2, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F/GF (ein kleines, gerades Eisenstück)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine humanoide Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A) (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (siehe Text);
Zauberresistenz: Ja

Das Ziel wird gelähmt und bleibt auf der Stelle stehen. Es kann ganz normal atmen und ist sich seiner Umgebung bewusst, kann aber nicht handeln, noch nicht einmal sprechen. Es darf jede Runde in seinem Zug einen neuen Rettungswurf ablegen, um diesen Effekt zu beenden. Dies gilt als Volle Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Eine geflügelte Kreatur, die gelähmt wird, kann nicht mehr mit den Flügeln schlagen und fällt. Schwimmer können nicht mehr schwimmen und ertrinken dadurch möglicherweise.

MASSEN-PERSON FESTHALTEN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: HXM/MAG 7
Ziele: Eine oder mehrere humanoide Kreaturen, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein

Funktioniert wie *Person festhalten* mit der oben angegebenen Ausnahme.

PERSON VERGRÖSSERN

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, M (Eisenpulver)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine humanoide Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber lässt eine humanoide Kreatur sofort auf das Doppelte ihrer Größe anwachsen und achtmal so schwer werden. Die Kreatur wächst so um eine Größenkategorie. Sie erhält einen Größenbonus von +2 auf Stärke, einen Größenmalus von –2 auf Geschicklichkeit (bis zu einem Minimum von 1) und aufgrund der gesteigerten Größe einen Malus von –1 auf Angriffswürfe und die RK.

Eine humanoide Kreatur, die dadurch „groß“ wird, hat eine Angriffsfläche von 3 m und eine natürliche Reichweite von 3 m. Die Bewegungsrate des Ziels verändert sich nicht.

Sollte nicht genug Raum für das Wachstum vorhanden sein, nimmt die Kreatur die maximal mögliche Größe an und darf einen Stärkewurf machen (mit der erhöhten Stärke), um ihr Gefängnis zu sprengen. Schlägt dieser Wurf fehl, wird die Kreatur von dem sie umgebenden Material eingeschränkt, ohne dadurch Schaden zu erleiden – der Zauber kann nicht verwendet werden, um eine Kreatur aufgrund ihrer Größe zu zerquetschen.

Jegliche Ausrüstung, die von der Kreatur getragen wird, wird ebenfalls vergrößert. Nahkampfwaffen verursachen dadurch mehr Schaden. Andere magische Eigenschaften werden durch den Zauber nicht betroffen. Jeder vergrößerte Gegenstand, der den Besitz einer vergrößerten Kreatur verlässt (auch geworfene oder verschossene Projektile), nimmt sofort wieder seine ursprüngliche Größe an. Wurf- und Projektilwaffen verursachen also ihren normalen Schaden und Projektile verursachen soviel Schaden, wie es die Größe der Waffe vorgibt, mit der sie abgefeuert wurden. Die magischen Eigenschaften von vergrößerten Waffen werden nicht durch den Zauber verbessert.

Unterschiedliche magische Effekte, welche die Größe erhöhen, sind nicht kumulativ.

Person vergrößern bannt und ist der Gegenzauber zu *Person verkleinern*.

Person vergrößern kann mit Hilfe von *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

MASSEN-PERSON VERGRÖSSERN

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 4
Ziel: Eine humanoide Kreatur/Stufe, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein

Dieser Zauber funktioniert wie *Person vergrößern*, kann aber mehrere Kreaturen betreffen.

PERSON VERKLEINERN

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, M (ein wenig Eisenpulver)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine humanoide Kreatur

Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber lässt eine humanoide Kreatur sofort schrumpfen, so dass sie nur noch halb so groß und breit ist und nur noch ein Achtel soviel wiegt. Die Größenkategorie sinkt dadurch um einen Schritt. Das Ziel erhält einen Größenbonus von +2 auf seine Geschicklichkeit, einen Größenmalus von –2 auf seine Stärke (bis zu einem Minimum von 1) und einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und die RK.

Eine kleine humanoide Kreatur, die durch den Zauber sehr klein wird, hat eine Angriffsfläche von 75 cm und eine natürliche Reichweite von 0 m (was bedeutet, dass sie das Feld eines Gegners betreten muss, um diesen anzugreifen). Eine große Kreatur, die durch den Zauber mittelgroß wird, hat eine Angriffsfläche von 1,50 m und eine natürliche Reichweite von 1,50 m. Die Bewegungsrate ändert sich durch den Zauber nicht.

Jegliche Ausrüstung, die von dem Betroffenen getragen wird, wird durch den Zauber ebenfalls verkleinert.

Nahkampf- und Fernkampfwaffen verursachen weniger Schaden. Andere magische Eigenschaften werden durch den Zauber nicht betroffen. Ein verkleinerter Gegenstand, der den Besitz einer verkleinerten Kreatur verlässt (auch Projektile und Wurfwaffen), nimmt sofort wieder seine normale Größe an. Das bedeutet, dass Wurfwaffen normalen Schaden verursachen (Projektile hingegen verursachen Schaden, der auf der Größe der Waffe basiert, mit der sie verschossen werden).

Mehrere magische Effekte, die jemanden verkleinern, sind nicht kumulativ. *Person verkleinern* bannt und ist der Gegenzauber zu *Person vergrößern*.

Person verkleinern kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

MASSEN-PERSON VERKLEINERN

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/AG 4
Ziel: Eine humanoide Kreatur/Stufe, keine zwei beliebigen Ziele dürfen weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Funktioniert wie *Person verkleinern*, kann aber mehrere Kreaturen betreffen.

PFLANZEN BEFEHLIGEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 4, WAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Bis zu 2 TW an Pflanzenkreaturen pro Stufe, von denen keine weiter als 9 m voneinander entfernt sein dürfen.
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber gewährt dir bis zu einem gewissen Grad Kontrolle über eine oder mehrere Pflanzenkreaturen. Die betroffenen Pflanzenkreaturen können dich verstehen und nehmen deine Worte und Handlungen so wohlwollend wie möglich auf (behandle sie als dir freundlich gesinnt). Sie werden dich nicht angreifen, solange der Zauber wirkt. Du kannst versuchen, den Kreaturen Befehle zu geben, musst aber einen konkurrierenden Charismawurf gewinnen, wenn du sie dazu bringen willst, etwas zu tun, das sie nicht möchten. Erneute Versuche sind nicht erlaubt. Eine so beeinflusste Pflanzenkreatur wird niemals etwas tun, das selbstmörderisch oder offensichtlich schädlich für sie ist. Man könnte sie jedoch davon überzeugen, dass es sich lohnt, etwas sehr Gefährliches zu tun.

Du kannst eine Menge an Pflanzenkreaturen beeinflussen, deren zusammen addierte Stufen oder TW nicht höher sind als deine Stufe x2.

PFLANZEN BELEBEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine große Pflanze pro 3 Zauberstufen oder alle Pflanzen in Reichweite (siehe Text)
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe oder 1 Stunde/Stufe (siehe Text)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du kannst unbelebten Pflanzen den Anschein des Lebens und die Fähigkeit verleihen, sich zu bewegen. Jede belebte Pflanze beginnt sofort, jeden oder alles anzugreifen, den, bzw. das du als Ziel festgelegt hast, als wäre sie ein belebter Gegenstand der entsprechenden Größenkategorie. Du kannst pro 3 Zauberstufen eine große oder kleinere Pflanze oder eine entsprechende Anzahl größerer Pflanzen beleben. Eine riesige Pflanze zählt als zwei große oder kleinere Pflanzen, eine gigantische Pflanze zählt als vier und eine kolossale Pflanze zählt als acht. Du kannst das gewünschte Ziel oder die Ziele mit einer Bewegungsaktion ändern, als lenktest du einen aktiven Zauber.

Benutze die Werte für belebte Gegenstände (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*), beachte aber, dass Pflanzen, die kleiner als groß sind, normalerweise keine Härte besitzen.

Pflanzen beleben kann weder Pflanzenkreaturen noch nicht lebendiges, pflanzliches Material beeinflussen.

Verstricken: Alternativ kannst du auch allen Pflanzen innerhalb der Reichweite ein gewisses Maß an Bewegungsmöglichkeiten verleihen, so dass sie sich um Kreaturen in einem Bereich ranken können. Diese Verwendungsart des Zaubers ahmt *Verstricken* nach. Eine Zauberresistenz bewahrt Kreaturen nicht davor, verstrickt zu werden. Dieser Effekt währt 1 Stunde pro Zauberstufe.

PFLANZENGESTALT I

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Teil der Kreatur, dessen Form du annehmen möchtest)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Du kannst mit diesem Zauber die Gestalt jeder kleinen oder mittelgroßen Kreatur der Art Pflanze annehmen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Hat die Form, die du annehmen möchtest, eine der folgenden Eigenschaften, erhältst du die angegebene Eigenschaft: Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht, Würgen, Ergreifen und Gift. Hat die Gestalt, die du annehmen möchtest, nicht die Fähigkeit sich zu bewegen, sinkt deine Bewegungsrate auf 1,50 m und du verlierst alle anderen Arten von Bewegung, die du beherrschst. Ist die Kreatur gegen ein bestimmtes Element empfindlich, erhältst du diese Empfindlichkeit.

Kleine Pflanze: Nimmst du die Gestalt einer kleinen Pflanze an, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf Konstitution und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

Mittelgroße Pflanze: Nimmst du die Gestalt einer mittelgroßen Pflanze an, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Stärke, einen Größenbonus von +2 auf deine Konstitution und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

PFLANZENGESTALT II

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 6
Dieser Zauber funktioniert wie *Pflanzengestalt I*, erlaubt es dir aber auch, die Gestalt einer großen Kreatur der Art Pflanze anzunehmen. Ist die Kreatur gegen ein Element resistent oder immun, erhältst

du Resistenz 20 gegen dieses Element. Ist die Kreatur aber gegen ein bestimmtes Element empfindlich, erhältst du auch diese Empfindlichkeit.

Große Pflanze: Nimmst du die Gestalt einer großen Pflanze an, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf deine Stärke, einen Größenbonus von +2 auf deine Konstitution und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4.

PFLANZENGESTALT III

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 7

Dieser Zauber funktioniert wie *Pflanzengestalt II*, erlaubt es dir aber auch, die Gestalt einer riesigen Kreatur der Art Pflanze anzunehmen. Hat die Gestalt, die du annehmen möchtest, eine der folgenden Eigenschaften, erhältst du die angegebene Eigenschaft: SR, Regeneration 5 und Trampeln.

Riesige Pflanze: Nimmst du die Gestalt einer riesigen Pflanze an, erhältst du einen Größenbonus von +8 auf deine Stärke, einen Malus von –2 auf deine Geschicklichkeit, einen Größenbonus von +4 auf deine Konstitution und einen natürlichen Rüstungsbonus von +6.

PFLANZEN KONTROLLIEREN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Bis zu 2 TW an Pflanzenkreaturen pro Stufe, von denen keine weiter als 9 m voneinander entfernt sein dürfen.
Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber ermöglicht es dir, die Handlungen von einer oder mehreren Pflanzenkreaturen für kurze Zeit zu kontrollieren. Du gibst verbale Befehle und die Kreaturen verstehen dich, egal welche Sprache du verwendest. Selbst aber, wenn verbale Kommunikation nicht möglich ist, greifen die kontrollierten Pflanzenkreaturen dich nicht an. Endet der Zauber, verhalten die Kreaturen sich wieder normal.

Selbstmörderische oder selbstzerstörerische Befehle werden ignoriert.

PFLANZEN SCHRUMPFEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 3, WAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Siehe Text
Ziel oder Wirkungsbereich: Siehe Text
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber hat zwei Versionen.

Stutzen: Bei dieser Version des Zaubers schrumpfen normale Pflanzen innerhalb langer Reichweite (120 m + 12 m/Stufe) auf ein

Drittel ihrer eigentlichen Größe. Sie werden entwirrt und sind nicht mehr so buschig. Die betroffene Flora scheint sorgfältig gestutzt und beschnitten worden zu sein. Diese Version von *Pflanzen schrumpfen* bannt automatisch alle Zauber oder Effekte, die Pflanzen verbessern, wie etwa *Verstricken*, *Pflanzenwachstum* und *Dornenwand*.

Wenn du möchtest, kannst du den Wirkungsbereich auf einen Kreis mit einem Radius von 30 m, einen Halbkreis mit einem Radius von 45 m oder einen Viertelkreis mit einem Radius von 60 m ausdehnen. Außerdem kannst du Bereiche definieren, die nicht betroffen werden.

Hemmen: Diese Version des Zaubers betrifft alle normalen Pflanzen innerhalb einer Reichweite von 750 m – ihre Produktivität wird im Laufe des folgenden Jahres um die Hälfte reduziert.

Der Zauber hat keinen Effekt auf Pflanzenkreaturen.

PFLANZENTOR

Schule: Beschwörung (Teleportation); **Grad:** DRU 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Unbegrenzt
Ziel: Du und berührte Gegenstände oder andere berührte, bereitwillige Kreaturen
Wirkungsdauer: 1 Runde
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst eine normale Pflanze (deiner Größe oder größer) betreten und innerhalb 1 Runde zu einer Pflanze derselben Art reisen, egal wie weit diese entfernt sein mag. Die Pflanze, in die du eintrittst, muss leben. Du musst nicht mit der Zielpflanze vertraut sein, diese muss jedoch auch leben. Wenn du dir nicht sicher bist, wo genau sich eine Zielpflanze befindet, musst du einfach nur die Richtung und Entfernung deiner Reise festlegen. Der Zauber bringt dich dann so nah wie möglich an dein Ziel. Wenn du eine bestimmte Zielpflanze brauchst, diese aber nicht lebt, misslingt der Zauber und du wirst aus der Eintrittspflanze hinaus geschleudert.

Du kannst auch Gegenstände mitnehmen, solange diese deine maximale Traglast nicht übersteigen. Außerdem kannst du pro drei Zauberstufen auch eine zusätzliche, bereitwillige mittelgroße oder kleinere Kreatur mitnehmen (auch diese kann Gegenstände mitnehmen, die nicht mehr wiegen, als es ihrer maximalen Traglast entspricht) oder deren Äquivalent. Benutze die folgenden Richtlinien, um die Äquivalente an größeren Kreaturen zu ermitteln. Eine große Kreatur zählt als zwei mittelgroße Kreaturen, eine riesige Kreatur zählt als zwei große Kreaturen und so weiter. Alle Kreaturen, die mit Hilfe dieses Zaubers transportiert werden sollen, müssen in physischem Kontakt miteinander stehen und mindestens eine dieser Kreaturen muss dich berühren.

Du kannst diesen Zauber nicht verwenden, um durch Pflanzenkreaturen zu reisen.

Wird die von dir besetzte Pflanze zerstört, werden du und alle, die du mitgebracht hast, getötet und eure Körper und alle eure Gegenstände aus der Pflanze hinaus geschleudert.

PFLANZENWACHSTUM

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 3, WAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Siehe Text
Ziel oder Wirkungsbereich: Siehe Text
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Je nachdem, welche Version von *Pflanzenwachstum* du wirkst, hat der Zauber verschiedene Effekte.

Überwuchern: Dieser Effekt bringt normale Vegetation (Gräser, Dornengewächse, Büsche, Kletterpflanzen, Disteln, Bäume, Ranken usw.) innerhalb einer langen Reichweite (120 m + 12 m/Stufe) dazu, zu wuchern und ein Dickicht zu bilden. Die Pflanzen winden sich umeinander und bilden ein Dickicht oder einen Dschungel, in dem man sich seinen Weg entweder frei hacken oder sich sonst wie mit Gewalt fortbewegen muss. Die Bewegungsrate von Kreaturen sinkt auf 1,50 m, bzw. auf 3 m für große und größere Kreaturen. Damit der Zauber wirken kann, muss es im Wirkungsbereich Unterholz und Bäume geben. Wird der Zauber auf einen Bereich gewirkt, in dem bereits ein Effekt oder Zauber am Werk ist, der Pflanzen verbessert, wie etwa *Verstricken* oder *Dornenwand*, wird der SG gegen Effekte dieser Zauber um +4 erhöht. Dieser Bonus tritt 1 Tag, nachdem *Pflanzenwachstum* gewirkt wurde, in Kraft.

Je nach deinem Wunsch kann es sich beim Wirkungsbereich entweder um einen Kreis mit einem Radius von 30 m handeln, einen Halbkreis mit einem Radius von 45 m oder um einen Viertelkreis mit einem Radius von 60 m.

Du kannst Pflanzen innerhalb des Wirkungsbereichs vom Effekt des Zaubers ausnehmen.

Anreicherung: Dieser Effekt hat Pflanzen zum Ziel, die innerhalb von 750 m wachsen. Im Laufe des nächsten Jahres steigt deren Produktivität um ein Drittel.

Pflanzenwachstum ist der Gegenzauber zu *Pflanzen schrumpfen*.

Der Zauber hat keinen Effekt auf Pflanzenkreaturen.

PFORTE ZUHALTEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine Pforte von bis zu 1,8 m²/Stufe
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber hält eine Tür, ein Tor, ein Fenster oder einen Fensterladen aus Holz, Metall oder Stein auf magische Weise zu. Die Magie wirkt dabei so, als wäre die Pforte ganz normal ge- und verschlossen. *Klopfen* oder erfolgreiches *Magie bannen* können *Pforte zuhalten* aufheben.

Bei einer auf dieser Weise verzauberten Pforte steigt der SG für das gewaltsame Öffnen um +5.

PHANTOMFALLE

Schule: Illusion (Täuschung); **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (spezieller Staub im Wert von 50 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: berührter Gegenstand
Wirkungsdauer: Permanent (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber lässt ein Schloss oder einen anderen kleinen Mechanismus erscheinen, als sei er mit einer Falle versehen, wenn er von jemandem untersucht wird, der Fallen entdecken kann. Du wirkst den Zauber auf einen kleinen Mechanismus oder Gegenstand, wie etwa ein Schloss, ein Scharnier, einen Verschluss oder eine Klinke. Charaktere, die in der Lage sind, Fallen zu finden, oder einen Zauber oder Gegenstand einsetzen, der ihnen dies ermöglicht, sind sich zu 100 % sicher, dass sie eine Falle gefunden haben. Der Effekt ist aber nur eine Illusion und es passiert nichts, wenn die Falle „ausgelöst“ wird. Der eigentliche Zweck des Zaubers besteht darin, Diebe abzuschrecken oder sie wertvolle Zeit verlieren zu lassen.

Wenn sich innerhalb von 15 m eine andere *Phantomfalle* befindet, während der Zauber gewirkt wird, misslingt dir das Wirken deiner *Phantomfalle*.

POLARSTRAHL

Schule: Hervorrufung [Kälte]; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein weißer Keramikkegel oder ein Prisma)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Strahl
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Ein blau-weißer Strahl aus Eis und eiskalter Luft entspringt deiner Hand. Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um ein Ziel mit dem Strahl zu treffen. Er verursacht dann 1W6 Punkte Kälteschaden pro Zauberstufe (maximal 25W6) und entzieht 1W4 Punkte Geschicklichkeit.

PRACHT DES ADLERS

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 2, KLE 2, PAL 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Federn oder Dung von einem Adler)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja
Die verwandelte Kreatur wird selbstsicherer, redegewandter und anziehender. Der Zauber verleiht ihr einen Verbesserungsbonus von +4 auf Charisma, was auch Fertigkeitswürfe beeinflusst, die auf Charisma basieren, und sonstige Verwendungen des Charisma-Modifikators. Barden, Paladine und Hexenmeister (und andere Zauberkundige, die auf ihr Charisma angewiesen sind), erhalten durch diese Verwandlung aber keine zusätzlichen Zauber aufgrund des erhöhten Charismas. Der SG für den Rettungswurf gegen Zauber, die sie wirken, steigt jedoch, solange *Pracht des Adlers* auf sie wirkt.

MASSEN-PRACHT DES ADLERS

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 6, KLE 6, HXM/MAG 6
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur/Stufe, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Dieser Zauber funktioniert wie *Pracht des Adlers*, kann aber mehrere Kreaturen betreffen.

PROJIZIERTES EBENBILD

Schule: Illusion (Schatten); **Grad:** BAR 6, HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein kleines Ebenbild deiner selbst im Wert von 5 GM)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Ein schattenhaftes Ebenbild
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, anzweifeln (wenn mit der Illusion interagiert wird); **Zauberresistenz:** Nein
Du zapfst die Energien der Schattenebene an, um ein halbreales, illusionäres Ebenbild deiner selbst zu erschaffen. Dieses Bild sieht aus, hört sich an und riecht wie du, ist aber nicht greifbar. Es ahmt deine Handlungen (auch Sprache) nach, solange du es nicht dazu bringst (Bewegungsaktion), etwas anderes zu tun.

Du kannst durch die Augen deines schattenhaften Doppelgängers sehen und durch seine Ohren hören, als seiest du selbst vor Ort. In deinem Zug kannst du von den Sinnen des Ebenbilds zu deinen eigenen wechseln und umgekehrt. Dies gilt als freie Aktion. Während du die Sinne des Doppelgängers benutzt, ist dein eigener Körper blind und taub.

Wenn du dies wünschst, kann ein Zauber mit Reichweite Berührung oder weiter auch von dem Ebenbild statt von dir ausgehen. Der Doppelgänger selbst kann keine Zauber außer Illusionszaubern wirken. Abgesehen davon, dass solche Zauber von dem Ebenbild ausgehen, unterscheidet sie nichts von ihrer sonstigen Form.

Gegenstände werden von dem Ebenbild betroffen als hätten sie einen erfolgreichen Willenswurf abgelegt. Du musst immer eine ununterbrochene Schusslinie zu deinem Ebenbild haben, ansonsten endet der Zauber. Benutzt du also *Dimensionstür*, *Teleportieren*, *Ebenenwechsel* oder einen ähnlichen Zauber, der die Schusslinie auch nur für einen kurzen Moment unterbricht, endet der Zauber.

RASCHER RÜCKZUG

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Dieser Zauber erhöht deine Bewegungsrate zu Lande um 9 m. Diese Erhöhung wird als Verbesserungsbonus behandelt. Andere Arten der Bewegung, wie etwa Graben, Klettern, Fliegen oder Schwimmen werden nicht betroffen. Wie auch andere Effekte, die deine Bewegungsrate beeinflussen, betrifft dieser Zauber deine Sprungdistanz (siehe die Fertigkeit Akrobatik).

RECHTSCHAFFENES BANNEN

Schule: Bannzauber [Chaos]; **Grad:** KLE 5
Funktioniert wie *Böses bannen*, du bist jedoch von einer gelben, flackernden, chaotischen Energie umgeben und der Zauber betrifft rechtschaffene Kreaturen und Zauber statt bösen.

RECHTSCHAFFENES ENTDECKEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 1
Funktioniert wie *Böses entdecken*, spürt aber die Auren rechtschaffener Kreaturen, von Klerikern einer rechtschaffenen Gottheit, von rechtschaffenen Zaubern und von rechtschaffenen magischen Gegenständen auf. Bist du chaotisch, können überwältigende rechtschaffene Auren dich betäuben.

REDEGEWANDTHEIT

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Du wirst redegewandter und deine Worte klingen glaubwürdiger. Du erhältst einen Bonus von +20 auf Würfe auf Bluffen, um andere vom Wahrheitsgehalt deiner Worte zu überzeugen. Dieser Bonus gilt nicht bei anderen Verwendungsweisen von Bluffen. Also nicht beim Erzeugen von Finten im Kampf, bei der Erzeugung von Ablenkungen, beim Verstecken, oder bei der Mitteilung einer versteckten Botschaft durch Andeutungen.

Liegt ein magischer Effekt auf dir, der erkennen soll, ob du lügst, oder der dich dazu zu zwingen soll, die Wahrheit zu sprechen, muss der Anwender dieses Effekts einen Wurf auf seine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) gegen einen SG von 15 + deine Zauberstufe ablegen. Misslingt dieser Wurf, entdeckt der andere nicht, dass du lügst, und kann dich auch nicht dazu zwingen, die Wahrheit zu sprechen.

REGENBOGENMUSTER

Schule: Illusion (Täuschung) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V (nur Barden), G, M (ein Stück Phosphor), F (ein Kristallprisma), siehe Text
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Bunte Lichter in einer Ausbreitung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: Konzentration + 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du erzeugst ein leuchtendes *Regenbogenmuster* von ineinander fließenden Farben, das jene fasziniert, die sich in ihm befinden. Maximal können 24 TW an Kreaturen fasziniert werden. Zuerst werden die Kreaturen mit den wenigsten TW betroffen. Bei Kreaturen, die gleich viele TW besitzen, werden zuerst jene betroffen, die dem Ursprungspunkt des Zaubers am nächsten sind. Eine Kreatur, deren Rettungswurf nicht gelingt, ist von dem Muster fasziniert.

Du kannst das Muster mit einer einfachen Geste (freie Aktion) dazu bringen, sich bis zu 9 m pro Runde zu bewegen (seinen effektiven Ursprungspunkt zu verändern). Alle faszinierten Kreaturen folgen dem Lichtmuster und versuchen, innerhalb seines Bereichs zu bleiben. Faszinierte Kreaturen, die festgehalten und aus dem Muster entfernt werden, versuchen immer noch, ihm zu folgen. Wenn das Muster seine Opfer in einen gefährlichen Bereich führt, darf jeder Faszinierte einen weiteren Rettungswurf machen. Wird die Sicht auf das Muster blockiert, sind jene, die es nicht länger sehen, auch nicht mehr von ihm betroffen.

Der Zauber hat keinen Einfluss auf Kreaturen, die nicht sehen können.

REGENBOGENSPHÄRE

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 9
Komponenten: V
Reichweite: 3 m
Effekt: Sphäre mit einem Radius von 3 m mit dir als Mittelpunkt

Dieser Zauber funktioniert wie *Regenbogenwand*, ermöglicht es dir aber, eine unbewegliche, undurchsichtige Kugel aus schimmerndem, vielfarbigen Licht zu erschaffen, die dich umgibt und vor allen Arten von Angriffen schützt. Die Kugel leuchtet in allen Farben des sichtbaren Spektrums.

Die Blindheit, welche die Sphäre bei Kreaturen mit weniger als 8 TW verursacht, hält 2W4 x 10 Minuten lang an.

Du kannst die *Regenbogensphäre* verlassen und wieder betreten und dich ohne Schaden zu nehmen in ihrer Nähe aufhalten. Wenn du dich jedoch in ihr befindest, blockiert die Sphäre alle Versuche etwas durch sie hindurch zu schicken (auch Zauber). Andere Kreaturen, die versuchen, dich anzugreifen oder die Kugel zu betreten, erleiden die Auswirkungen jeder einzelnen Farbe.

Da du dich im Mittelpunkt der Sphäre befindest, existiert typischerweise nur die obere Halbkugel der Sphäre, während die untere Hälfte durch den Boden ausgeschlossen wird, auf dem du stehst.

Die Farben der Sphäre haben dieselben Effekte wie die Farben einer *Regenbogenwand*.

Regenbogensphäre kann mit Hilfe von *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

REGENBOGENSPIEL

Schule: Hervorrufung; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 18 m
Ziel: Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber erzeugt sieben schimmernde, ineinander fließende Lichtbahnen, die aus deiner Hand schießen. Jede Lichtbahn hat eine andere Wirkung. Kreaturen, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers aufhalten und 8 TW oder weniger haben, erblinden automatisch für 2W4 Runden. Jede Kreatur im Wirkungsbereich wird zufällig von einem oder mehreren Lichtbahnen getroffen, die zusätzliche Effekte haben.

1W8	Farbe des Lichtstrahls	Effekt
1	Rot	20 Punkte Feuerschaden (Reflex, halbiert)
2	Orange	40 Punkte Säureschaden (Reflex halbiert)
3	Gelb	80 Punkte Elektrizitätsschaden (Reflex halbiert)
4	Grün	Gift (Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Primärer Effekt: Tod, Sekundärer Effekt: 1 KO/Runde; Heilung; 2 aufeinander folgende Rettungswürfe)*
5	Blau	*Fleisch zu Stein* (Zähigkeit, keine Wirkung)
6	Indigo	*Wahnsinn*, wie durch den gleichnamigen Zauber (Willen, keine Wirkung)
7	Violett	Transport auf eine andere Ebene (Willen, keine Wirkung)
8		Opfer wird von zwei Lichtbahnen getroffen; würfle noch zweimal und ignoriere weitere Ergebnisse von „8“

* Siehe Gifte auf S. 558.

REGENBOGENWAND

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Wand mit einer Breite von 1,20 m/Stufe und einer Höhe von 60 cm/Stufe
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Siehe Text

Bei dem Zauber *Regenbogenwand* entsteht eine senkrechte, undurchsichtige Wand aus schimmernden, vielfarbigen Lichtebenen, die dich vor allen Arten von Angriffen schützt. Die Wand leuchtet in sieben verschiedenen Farben, von denen jede einem anderen Zweck dient und eine andere Kraft hat. Die Wand ist unbeweglich und du selbst kannst sie ohne Schaden zu nehmen durchqueren und dich in ihrer Nähe aufhalten. Jede andere Kreatur mit 8 oder weniger TW, die sich näher als 6 m an der Wand befindet, erblindet für 2W4 Runden, wenn sie die Wand anschaut.

Die maximalen Ausmaße der Wand betragen 1,20 m Breite pro Zauberstufe und 60 cm Höhe pro Zauberstufe. Wird der Zauber auf eine Stelle gewirkt, an der bereits eine Kreatur steht, wird er gestört und geht verloren.

Jede Farbe der Wand hat einen besonderen Effekt. Auf der beigefügten Tabelle werden die sieben Farben, ihre Reihenfolge und ihre Effekte aufgelistet, die sie auf Kreaturen haben, die versuchen, dich anzugreifen oder die Wand zu durchqueren. Außerdem wird

auch der Zauber angegeben, mit dem man die jeweilige Farbe aufheben kann.

Die Wand kann Farbe für Farbe zerstört werden. Dafür müssen die entsprechenden magischen Effekte in der richtigen Reihenfolge gewirkt werden. Die erste Farbe muss entfernt werden, bevor die zweite aufgehoben werden kann usw. Ein *Entzauberungszepter* oder *Magische Auftrennung* können eine *Regenbogenwand* zerstören, ein *Antimagisches Feld* hingegen hat keine Wirkung. *Magie bannen* und *Mächtige Magie bannen* können erst auf die Wand gewirkt werden, wenn alle anderen Farben zerstört wurden. Zauberresistenz wirkt gegen eine *Regenbogenwand*, es muss aber für jede Stufe ein erneuter Zauberstufenwurf abgelegt werden.

Regenbogenwand kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

REGENERATION

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 7, DRU 9
Zeitaufwand: 3 Volle Runden
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Lebende berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Alle abgetrennten Körperteile (Finger, Zehen, Hände, Füße, Arme, Beine, Schwänze oder sogar die Köpfe mehrköpfiger Kreaturen) des Ziels, gebrochene Knochen oder beschädigte Organe wachsen wieder nach. Nachdem der Zauber gewirkt wurde, ist die Regeneration innerhalb von 1 Runde abgeschlossen, wenn diese abgetrennten Körperteile vorhanden waren und die Kreatur berührten. Ansonsten dauert der Prozess 2W10 Runden.

Regeneration heilt außerdem 4W8 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +35), nimmt Entkräftung und/oder Erschöpfung vom Ziel und heilt allen nichttödlichen Schaden, den das Ziel möglicherweise einstecken musste. Auf nicht lebende Kreaturen (auch untote Kreaturen) hat der Zauber keinen Einfluss.

REITTIER

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, M (ein wenig Pferdehaar)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Ein Reittier
Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du beschwörst ein leichtes Reitpferd oder ein Pony (deine Wahl; siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*), das dir freiwillig und bereitwillig als Reittier dient. Zaumzeug und Sattel sind auch schon dabei.

REITTIER HEILEN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** PAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Dein berührtes Reittier
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Funktioniert wie *Heilung*, betrifft aber nur das besondere Reittier eines Paladins (üblicherweise ein Pferd).

REPARIEREN

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 2, HXM/MAG 2
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Ein Gegenstand von bis zu 300 dm³/Stufe oder ein Konstrukt

Dieser Zauber funktioniert wie *Ausbessern*, repariert aber 1W6 Schadenspunkte pro Stufe, wenn er auf ein Konstrukt gewirkt wird (maximal 5W6). Außerdem kannst du mit dem Zauber auch kaputte magische Gegenstände wieder reparieren (solche mit 0 oder weniger Trefferpunkten). Liegt deine Zauberstufe mindestens beim Doppelten der Zauberstufe des Gegenstands, kannst du auch seine magischen Eigenschaften wiederherstellen. Gegenstände mit Ladungen (wie etwa Stäbe) oder Gegenstände, die sich aufbrauchen (wie Tränke und Schriftrollen), können nicht auf diese Weise repariert werden. Wenn der Zauber auf ein Konstrukt gewirkt wird, umgeht er dabei seine Immunität gegen Magie, als würde der Zauber keine Zauberresistenz zulassen.

RESISTENZ

Schule: Bannzauber;
Grad: BAR 0, KLE 0; DRU 0, PAL 1, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein Miniaturumhang)
Reichweite: Berührung

Regenbogenwand

Reihenfolge	Farbe	Effekt der Farbe	Aufhebung durch
1	Rot	Schützt vor normalen Fernkampfwaffen. Verursacht 20 Punkte Feuerschaden (Reflex, halbiert).	*Kältekegel*
2	Orange	Schützt vor magischen Fernkampfwaffen. Verursacht 40 Punkte Säureschaden (Reflex, halbiert).	*Windstoß*
3	Gelb	Schützt vor Giften, Gas und Versteinerung. Verursacht 80 Punkte Elektrizitätsschaden (Reflex, halbiert).	*Auflösung*
4	Grün	Schützt vor Odemwaffen. Gift (Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt: Tod / 1 KO/Runde; Heilung mit 2 aufeinander folgenden Rettungswürfen).	*Wände passieren*
5	Blau	Schützt vor Erkenntniszaubern und geistigen Angriffen. Versteinerung (Zähigkeit, keine Wirkung).	*Magisches Geschoss*
6	Indigo	Schützt vor allen Zaubern. Opfer wird wahnsinnig (wie durch den Zauber *Wahnsinn*).	*Tageslicht*
7	Violett	Energiefeld, das alle Gegenstände und Effekte zerstört*. Kreaturen werden auf eine andere Ebene transportiert (Willen, keine Wirkung).	*Magie bannen* oder *Mächtiges Magie bannen*

* Der violette Effekt macht die Effekte aller anderen Farben überflüssig. Sie sind hier trotzdem aufgelistet, da manche magischen Gegenstände einzelne Farben der *Regenbogenwand* erzeugen können und da manche Farben durch Zauberresistenz unwirksam bleiben können (siehe oben).

Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Minute
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)
Du erfüllst den Betroffenen mit magischer Energie, die ihn vor Schaden schützt und ihm einen Resistenzbonus von +1 auf seine Rettungswürfe verleiht. *Resistenz* kann durch den Zauber *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

RICHTUNG WISSEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 0, DRU 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Du weißt sofort, in welcher Richtung Norden von deiner derzeitigen Position aus liegt. Der Zauber ist aber nur in Umgebungen effektiv, in denen es überhaupt ein „Norden" gibt. Es kann also sein, dass er auf anderen Ebenen nicht funktioniert. Du weißt im Moment des Wirkens genau, wo Norden ist, kannst dich aber innerhalb weniger Minuten wieder verlaufen, wenn du nicht einen anderen, externen Bezugspunkt findest, um dich zu orientieren.

RIESENGESTALT I

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Teil der Kreatur, in die du dich verwandeln möchtest)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Mit diesem Zauber kannst du die Gestalt eines großen Humanoiden der Unterart Riese annehmen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Du erhältst die folgenden Fähigkeiten: Größenbonus von +6 auf Stärke, ein Malus von –2 auf Geschicklichkeit, ein Größenbonus von +4 auf Konstitution, ein natürlicher Rüstungsbonus von +4 und Dämmersicht. Hat die Form, die du annimmst, eine der folgenden Fähigkeiten, erhältst du die angegebene Fähigkeit: Dunkelsicht 18 m, Zerreißen (2W6 Schaden), Regeneration 5, Felsen fangen und Felsen werfen (Reichweite 18 m, 2W6 Schaden). Wenn die Kreatur gegen irgendein Element resistent oder immun ist, erhältst du eine Resistenz von 20 gegen dieses Element. Besitzt die Kreatur eine Empfindlichkeit gegenüber einem Element, erhältst du diese Empfindlichkeit.

RIESENGESTALT II

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 8
Dieser Zauber funktioniert wie *Riesengestalt I*, erlaubt dir aber auch, die Gestalt eines riesigen Riesen anzunehmen. Du erhältst die folgenden Fähigkeiten: Größenbonus von +8 auf Stärke, ein Malus von –2 auf Geschicklichkeit, ein Größenbonus von +6 auf Konstitution, ein natürlicher Rüstungsbonus von +6, Dämmersicht und einen Verbesserungsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate. Hat die Form, die du annimmst, eine der folgenden Fähigkeiten, erhältst du die angegebene Fähigkeit: Schwimmen 18 m, Dunkelsicht 18 m, Zerreißen (2W8 Schaden), Regeneration 5, Felsen fangen und Felsen werfen (Reichweite 36 m, 2W10 Schaden). Wenn die Kreatur gegen irgendein Element resistent oder immun ist, erhältst du die entsprechende Resistenz oder Immunität. Besitzt die Kreatur eine Empfindlichkeit gegenüber einem Element, erhältst du diese Empfindlichkeit.

RIESENHAFTES UNGEZIEFER

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 4, DRU 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m +1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Bis zu 12 Ungezieferkreaturen, eine von drei Ungezieferarten, von denen keine mehr als 9 m von einer anderen entfernt sein darf.
Wirkungsdauer: 1 Minute /Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Mit Hilfe dieses Zaubers kannst du eine gewisse Anzahl normal große Tausendfüßler, normal großer Spinnen oder normal großer Skorpione größer machen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Du kannst nur eine Art von Ungeziefer verwandeln (eine einzige Anwendung des Zaubers könnte also nicht Tausendfüßler und zugleich auch Spinnen betreffen). Wie viel Ungeziefer du vergrößern kannst, hängt von deiner Zauberstufe ab – siehe die unten stehende Tabelle.

Riesenhaftes Ungeziefer, das auf diese Weise erschaffen wurde, versucht nicht, dir zu schaden, deine Kontrolle ist jedoch auf einfache Befehle beschränkt („Angreifen", „Verteidigen", „Stopp" usw.). Eine bestimmte Art von Kreatur anzugreifen, wenn sie erscheint, oder sich gegen ein bestimmtes Ereignis zu wappnen, ist für Ungeziefer zu kompliziert. Solange du ihm nichts anderes befiehlst, greift das Ungeziefer alles und jeden in seiner Nähe an.

Zauberstufe	Tausendfüßler	Skorpione	Spinnen
9. oder niedriger	3	1	2
10.–13.	4	2	3
14.–17.	6	3	4
18.–19.	8	4	5
20. oder höher	12	6	8

RINDENHAUT

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 2, WAL 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)
Rindenhaut macht die Haut einer Kreatur widerstandsfähiger. Der Effekt verleiht dem Ziel einen Verbesserungsbonus von +2 auf einen bereits vorhandenen natürlichen Rüstungsbonus. Dieser Verbesserungsbonus steigt alle 3 Zauberstufen über der dritten um +1, bis zu einem Maximum von +5 auf der 12. Stufe.

Der Verbesserungsbonus von *Rindenhaut* ist mit dem natürlichen Rüstungsbonus des Ziels kumulativ. Eine Kreatur ohne natürliche Rüstung hat einen effektiven natürlichen Rüstungsbonus von 0.

ROSTGRIFF

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein nichtmagischer eisenhaltiger Gegenstand (oder ein Bereich mit 90 cm Radius um den Berührungspunkt herum) oder eine eisenhaltige Kreatur
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Jeder Gegenstand, der aus Eisen ist oder Eisen enthält, rostet sofort, wird löchrig und wertlos – effektiv also zerstört. Ist der

Gegenstand so groß, dass er nicht in einen Bereich mit einem Radius von 90 cm passt, wird ein Teil des Metalls mit einem Radius von 90 cm um den Berührungspunkt herum betroffen und zerstört. Magische Gegenstände sind gegen diesen Zauber immun.

Du kannst den *Rostgriff* auch im Kampf mit einem erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf einsetzen. Er zerstört dann durch die Korrosion sofort 1W6 Punkte der RK, die durch eine Metallrüstung gewährt wird (maximal die Menge an Schutz, welchen die Rüstung gewährt).

Die Waffen eines Gegners sind auf diese Wiese schwieriger zu treffen. Du musst in diesem Fall einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf gegen die Waffe ausführen. Eine getroffene Metallwaffe wird zerstört. Allerdings provozierst du einen Gelegenheitsangriff, wenn du die Waffe eines Gegners berührst. Außerdem musst du die Waffe des Gegners berühren und nicht umgekehrt.

Bei eisenhaltigen Kreaturen verursacht der Rostgriff bei einem erfolgreichen Angriff sofort 3W6 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +15). Der Zauber wirkt 1 Runde pro Stufe und du kannst pro Runde einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen.

RÜCKRUF

Schule: Beschwörung (Teleportation); **Grad:** KLE 6, DRU 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Unbegrenzt
Ziel: Du und ein berührter Gegenstand oder andere bereitwillige Kreaturen
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein oder Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz:** Nein oder Ja (harmlos, Gegenstand)

Rückruf teleportiert dich sofort an deinen Zufluchtsort zurück, wenn er ausgesprochen wird. Du musst diesen Zufluchtsort definieren, wenn du den Zauber vorbereitest und es muss sich dabei um einen dir gut vertrauten Ort handeln. Dein tatsächlicher Ankunftsort ist ein Bereich, der nicht größer als 3 m x 3 m ist. Der Zauber transportiert dich über jegliche Entfernung, nicht aber auf andere Ebenen. Außer dir selbst kannst du auch Gegenstände transportieren, die du trägst, solange ihr Gewicht deine maximale Traglast nicht übersteigt. Du kannst auch eine weitere, bereitwillige, mittelgroße oder kleinere Kreatur oder ein Äquivalent pro drei Zauberstufen mitnehmen (auch das Gewicht von deren Ausrüstung darf ihre maximale Traglast nicht übersteigen). Eine große Kreatur zählt als zwei mittelgroße Kreaturen, eine riesige Kreatur zählt als zwei große und so weiter. Alle, die transportiert werden sollen, müssen einander berühren und mindestens einer muss dich berühren. Wird das Limit überschritten, schlägt der Zauber fehl.

Eine Kreatur kann mit diesem Zauber nicht unfreiwillig transportiert werden. Und ein erfolgreicher Willenswurf (oder eine Zauberresistenz) verhindert, dass Gegenstände in dem Besitz einer Kreatur teleportiert werden. Nichtmagische Gegenstände, die von niemandem getragen werden, dürfen keinen Rettungswurf machen.

SAGENKUNDE

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 4, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: Siehe Text
Komponenten: V, G, M (Weihrauch im Wert von 250 GM), F (vier Stücke Elfenbein im Wert von jeweils 50 GM)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: Siehe Text

Sagenkunde ruft dir Legenden über eine berühmte Persönlichkeit, einen Ort oder einen Gegenstand in den Sinn. Sind die Person oder der Gegenstand zur Hand oder befindest du dich an dem fraglichen Ort, beträgt der Zeitaufwand nur 1W4 x 10 Minuten. Hast du hingegen nur detaillierte Informationen über die Person, den Ort oder den Gegenstand, beträgt der Zeitaufwand 1W10 Tage und die Legenden, an die du dich erinnern kannst, sind nicht so umfassend und genau (reichen aber meist aus, um die Person, den Ort oder den Gegenstand zu finden, so dass du ja dann vielleicht ein besseres Ergebnis mit dem Zauber erzielen wirst). Kennst du sogar nur Gerüchte, beträgt der Zeitaufwand 2W6 Wochen und die Legenden, an die du dich erinnern kannst, sind vage und nur bruchstückhaft (meist helfen sie dir aber, detailliertere Informationen zu finden, so dass du später vielleicht ein besseres Ergebnis mit dem Zauber erzielen kannst).

Während du den Zauber wirkst, kannst du nur Routineaufgaben erledigen, wie schlafen oder essen usw. Bist du fertig, werden dir Legenden (falls es welche gibt) über die entsprechende Person, den Ort oder den Gegenstand in den Sinn kommen. Es kann sich dabei um noch aktuelle Legenden handeln oder längst vergessene oder dir fallen gar Dinge ein, die niemals allgemein bekannt waren. Sind die Person, der Ort oder der Gegenstand nicht von Relevanz für Legenden, erhältst du keine Informationen. Als Grundregel kann man davon ausgehen, dass Charaktere ab der 11. Stufe „legendär" sind, so wie alle Kreaturen, mit denen sie kämpften, ihre mächtigeren magischen Gegenstände und die Orte, an denen sie ihre bedeutsamsten Taten vollbracht haben.

SANFTE RUHE

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 2, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Salz und ein Kupferstück für jedes Auge der Leiche)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Leiche
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Du konservierst die Leiche einer toten Kreatur, so dass sie nicht verrottet. Dadurch kannst du das Zeitlimit verlängern, welches für das Erwecken von Toten gilt (siehe *Tote erwecken*). Jeder Tag, der unter dem Einfluss dieses Zaubers verbracht wird, zählt nicht zu diesem Zeitlimit. Außerdem macht dieser Zauber den Transport eines gefallenen Gefährten ein wenig angenehmer.

Sanfte Ruhe wirkt auch auf abgetrennte Körperteile und ähnliches.

SÄURENEBEL

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Säure]; **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (gemahlene Erbsen und ein Tierhuf)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Nebel verbreitet sich in einem Radius von 6 m und einer Höhe von 6 m
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Mit Hilfe von *Säurenebel* erzeugst du eine wabernde Masse nebliger Schwaden, vergleichbar mit dem Effekt des Zaubers *Fester Nebel*. Abgesehen davon, dass Kreaturen durch den Nebel verlangsamt werden und ihre Sicht eingeschränkt wird, sind die Schwaden auch noch extrem säurehaltig. Der Nebel verursacht jede Runde in deinem Zug 2W6 Punkte Säureschaden bei jeder Kreatur und jedem Gegenstand im Wirkungsbereich – auch in der Runde, in welcher der Zauber gewirkt wurde.

Säurepfeil

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Säure]; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Rhabarberblätter und der Magen einer Kreuzotter), F (ein Pfeil)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt: Ein Säurepfeil
Wirkungsdauer: 1 Runde + 1 Runde pro 3 Stufen
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Ein magischer *Säurepfeil* schießt aus deiner Hand und fliegt auf sein Ziel zu. Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um dein Ziel zu treffen. Der Pfeil verursacht 2W4 Punkte Säureschaden ohne Spritzer. Die Säure wirkt – solange sie nicht anderweitig neutralisiert wird – pro drei Zauberstufen eine Runde länger (bis zu einem Maximum von 6 zusätzlichen Runden auf der 18. Stufe) und verursacht in jeder Runde 2W4 weitere Schadenspunkte.

Säurespritzer

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Säure]; **Grad:** HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Ein Säuregeschoss
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du feuerst eine kleine Säurekugel auf dein Ziel ab. Um zu treffen, musst du einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen. Die Kugel verursacht 1W3 Punkte Säureschaden. Die Säure verschwindet nach 1 Runde.

Schärfen

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine Waffe oder 50 Projektile, die sich beim Wirken alle berühren müssen
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos, Gegenstand)

Dieser Zauber schärft eine Waffe auf magische Weise und verbessert ihre Fähigkeit, empfindliche Hiebe auszuteilen. Die Verwandlung verdoppelt die Bedrohungschance der Waffe. Eine Bedrohungschance von 20 würde sich also auf 19-20 verbessern, eine von 19-20 würde sich auf 17-20 verbessern und eine von 18-20 würde sich auf 15-20 verbessern. Der Zauber kann nur auf Stich- oder Hiebwaffen gewirkt werden. Wird *Schärfen* auf Pfeile oder Bolzen gewirkt, endet die Wirkung für das jeweilige Projektil, wenn es abgefeuert wurde, egal ob es trifft oder nicht. Shuriken werden in diesem Fall wie Pfeile behandelt.

Unterschiedliche Effekte, welche die Bedrohungschance einer Waffe erhöhen (wie etwa die besondere Waffeneigenschaft *Schärfe* oder das Talent Verbesserter Kritischer Treffer), sind nicht kumulativ. Du kannst diesen Zauber nicht auf eine natürliche Waffe, wie etwa Klauen, wirken.

Schatten

Schule: Illusion (Schatten); **Grad:** HXM/MAG 9

Dieser Zauber funktioniert wie *Schattenbeschwörung*, ahmt jedoch auch Magier- und Hexenmeisterzauber des 8. oder eines niedrigeren Grads nach. Die Illusion verursacht bei Zweiflern vier Fünftel (80 %) des normalen Schadens. Unschädliche Effekte funktionieren zu 80 % bei Zweiflern.

Schattenbeschwörung

Schule: Illusion (Schatten); **Grad:** BAR 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Siehe Text
Effekt: Siehe Text
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Willen, anzweifeln (wenn mit der Illusion interagiert wird), verschieden, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja, siehe Text

Du benutzt Materie von der Schattenebene, um eine quasi-reale Illusion von einer oder mehreren Kreaturen, einem Gegenstand oder einer Energie zu erzeugen. *Schattenbeschwörung* kann jeden Magier- oder Hexenmeisterzauber des 3. oder eines niedrigeren Grads nachahmen, der zur Schule der Beschwörung (Herbeizauberung) oder der Schule der Beschwörung (Erschaffung) gehört.

Schattenbeschwörungen sind zu einem Fünftel (20 %) so stark wie die Realität. Kreaturen aber, welche die Illusionen tatsächlich für real halten, werden von ihnen mit voller Stärke betroffen.

Eine Kreatur, die mit einem beschworenen Gegenstand, einer beschworenen Energie oder einer anderen beschworenen Kreatur interagiert, darf einen Willenswurf machen, um die Illusion als solche zu erkennen.

Zauber, die Schaden verursachen, haben ihren normalen Effekt, solange dem Betroffenen kein Willenswurf gelingt. Zweifler erleiden nur ein Fünftel (20 %) des Schadens. Wenn der angezweifelte Angriff einen speziellen Effekt hat und keinen Schaden verursacht, besteht nur eine 20 %-Chance, dass er eintritt. Egal ob der Rettungswurf fürs Anzweifeln gelang oder nicht, darf der Betroffene auch noch einen Rettungswurf gegen den simulierten Zauber machen. Der SG dafür orientiert sich allerdings am Grad der *Schattenbeschwörung* (4.) statt am normalen Grad des Zaubers. Außerdem kann jedem Effekt, der mit *Schattenbeschwörung* hervorgerufen wird, mittels Zauberresistenz widerstanden werden, selbst wenn das nicht für den simulierten Zauber gilt. Schattengegenstände oder -substanzen haben ihren ganz normalen Effekt, außer eben gegen jene, die sie anzweifeln.

Bei Zweiflern wirken sie nur zu 20 %.

Eine Schattenkreatur hat nur ein Fünftel der Trefferpunkte, welche eine normale Kreatur ihrer Art hat (egal ob sie nun als Illusion erkannt wird oder nicht). Sie verursacht ganz normal Schaden und hat ihre üblichen Fähigkeiten und Schwächen. Gegen einen Zweifler verursacht eine Schattenkreatur aber nur ein Fünftel (20 %) ihres normalen Schadens. Alle besonderen Fähigkeiten, die keinen tödlichen Schaden verursachen, funktionieren nur zu 20 %. Würfle für jede Anwendung und jeden betroffenen Charakter separat. Außerdem betragen die RK-Boni der Kreatur nur ein Fünftel des eigentlichen Werts.

Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, sieht die *Schattenbeschwörung* als durchscheinendes Bild, das über eine verschwommene, schattenhafte Gestalt gelegt ist. Gegenständen gelingt der Willenswurf gegen diesen Zauber automatisch.

Mächtige Schattenbeschwörung

Schule: Illusion (Schatten); **Grad:** HXM/MAG 7

Dieser Zauber funktioniert wie *Schattenbeschwörung*, kann aber jeden Magier- und Hexenmeisterzauber des 6. oder eines niedrigeren Grads nachahmen, der zur Schule der Beschwörung (Herbeizauberung) oder Beschwörung (Erschaffung) zählt. Die Illusionen sind zu drei Fünfteln (60 %) real. Sie verursachen drei Fünftel (60 %) des normalen Schadens bei Zweiflern. Effekte, die keinen Schaden verursachen, funktionieren bei Zweiflern zu 60 %.

SCHATTENHERVORRUFUNG

Schule: Illusion (Schatten); **Grad:** BAR 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Siehe Text
Effekt: Siehe Text
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Willen, anzweifeln (wenn mit der Illusion interagiert wird); **Zauberresistenz:** Ja

Du zapfst Energie von der Schattenebene an, um quasi-reale, illusionäre Versionen von Magier- oder Hexenmeisterzaubern des 4. oder eines niedrigeren Grads zu erzeugen, welche zur Schule der Hervorrufung gehören. Bei Zaubern mit mehr als einem Grad wende den höchsten an, der auf dich zutrifft.

Zauber, die Schaden verursachen, haben ihren normalen Effekt, außer dem Betroffenen gelingt ein Willenswurf. Zweifler erleiden nur ein Fünftel des Schadens. Wenn der angezweifelte Angriff noch einen anderen Effekt hat, außer Schaden zu verursachen, ist dieser Effekt nur ein Fünftel so stark (falls dies anwendbar ist) oder tritt nur zu 20 % ein. Wenn die *Schattenhervorrufung* als solche erkannt wird, verursacht ein Schadenszauber nur ein Fünftel (20 %) seines Schadens. Egal ob der Willenswurf zum Anzweifeln gelang oder nicht, darf der Betroffene noch einen weiteren Rettungswurf gegen den simulierten Zauber machen (oder seine Zauberresistenz einsetzen). Der SG für den Rettungswurf orientiert sich jedoch am Grad der *Schattenhervorrufung* (5.) und nicht am Grad des simulierten Zaubers.

Effekte, die keinen Schaden verursachen, haben ihre normale Wirkung gegen alle außer Zweiflern. Bei Zweiflern haben sie keinen Effekt.

Gegenständen gelingt ihr Willenswurf automatisch.

MÄCHTIGE SCHATTENHERVORRUFUNG

Schule: Illusion (Schatten); **Grad:** HXM/MAG 8

Dieser Zauber funktioniert wie *Schattenhervorrufung*, ermöglicht es dir aber, quasi-reale, illusionäre Versionen von Magier- oder Hexenmeisterzaubern des 7. oder eines niedrigeren Grads zu erzeugen, welche zur Schule der Hervorrufung gehören. Wenn die *Mächtige Schattenhervorrufung* als solche erkannt wird, verursacht ein Schadenszauber nur drei Fünftel (60 %) seines normalen Schadens.

SCHATTENREISE

Schule: Illusion (Schatten); **Grad:** BAR 5, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziele: Bis zu eine Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Um diesen Zauber benutzen zu können, musst du dich in einem Gebiet mit Schatten aufhalten. Du und alle Kreaturen, die du berührst, werden auf einem gewundenen Pfad aus Schatten an den Rand der Materiellen Ebene gebracht, wo diese an die Schattenebene angrenzt. Der Effekt beruht zum großen Teil auf einer Illusion, der Pfad aber ist halbreal. Du kannst mehr als eine Kreatur mitnehmen (hängt von deiner Zauberstufe ab), alle Mitreisenden aber müssen sich gegenseitig berühren.

In der Schattenregion kannst du dich mit einer Geschwindigkeit von 80 km/h bewegen. An der Grenze zur Schattenebene bewegst du dich normal, im Verhältnis zur Materiellen Ebene aber bist du sehr schnell. Dementsprechend kannst du den Zauber benutzen, um sehr schnell zu reisen, indem du auf die Schattenebene gehst, dort die gewünschte Distanz überwindest und dann wieder auf die Materielle Ebene zurückkehrst.

Da die Realität zwischen der Schattenebene und der Materiellen Ebene verschwimmt, kannst du keine Details der Gegenden ausmachen, durch die du reist, noch kannst du genau sagen, wo deine Reise enden wird. Es ist unmöglich, Entfernungen genau abzuschätzen, was den Zauber eher ungeeignet zum Kundschaften oder Ausspionieren macht. Endet der Zauber, wirst du von deinem angestrebten Ankunftspunkt 1W10 x 30 m in eine willkürliche Richtung geschleudert. Würdest du dadurch in fester Materie landen, wirst du weitere 1W10 x 300 m in dieselbe Richtung geschleudert. Würdest du dadurch immer noch in fester Materie landen, werden du und deine Mitreisenden auf den nächsten freien Ort geschleudert, wodurch ihr alle erschöpft werdet (kein Rettungswurf).

Der Zauber kann auch dazu verwendet werden, auf andere Ebenen zu reisen, die an die Schattenebene grenzen. Du musst allerdings die Schattenebene vorher durchqueren, um an die Grenze der anderen Ebene zu gelangen. Das Durchqueren der Schattenebene dauert 1W4 Stunden.

Alle Kreaturen, die du berührst, während du *Schattenreise* wirkst, werden ebenfalls an die Grenzen der Schattenebene transportiert.

Sie können dir dann folgen, alleine durch die Schattenebene wandern oder zurück auf die materielle Ebene stolpern (50 %-Chance für die beiden letzteren Möglichkeiten, falls du die Reisenden verlässt oder sie verlierst). Kreaturen, die nicht mitreisen möchten, dürfen einen Willenswurf ablegen, um bei einem Erfolg zu verhindern, dass sie mitkommen.

SCHEINGELÄNDE

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (ein Stein, ein Zweig und ein grünes Blatt)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: 1 Würfel/Stufe mit jeweils 9 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, anzweifeln (falls mit Illusion interagiert); **Zauberresistenz:** Nein

Du verzauberst ein natürliches Gelände, so dass es aussieht, sich anhört und riecht wie ein anderes natürliches Gelände. Bauten, Ausrüstung und Kreaturen innerhalb des Bereichs werden nicht versteckt oder wechseln ihr Aussehen.

SCHILD

Schule: Bannzauber [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Mit diesem Zauber erschaffst du eine unsichtbare bewegliche Scheibe aus Energie, die vor dir in der Luft schwebt. Sie hebt *Magische Geschosse* auf, die gegen dich gerichtet sind. Außerdem verleiht sie dir einen Schildbonus von +4 auf deine RK. Dieser Bonus gilt auch gegen körperlose Berührungsangriffe, da es sich um einen Energieeffekt handelt. Der *Schild* verursacht keine Rüstungsmali und auch keine Chance für arkane Zauberpatzer.

SCHILD DER ORDNUNG

Schule: Bannzauber [Ordnung]; **Grad:** KLE 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (eine Reliquie im Wert von 500 GM)
Reichweite: 6 m
Ziele: Eine Kreatur/Stufe innerhalb eines Explosionsradius von 6 m, der von dir ausgeht

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Das Ziel wird von einem bläulichen Glühen umgeben, das es vor Angriffen schützt und ihm eine Zauberresistenz gegen die Zauber von chaotischen Kreaturen verleiht. Chaotische Kreaturen werden außerdem auch verlangsamt, wenn sie das Ziel treffen. Der Bannzauber hat vier Effekte:

Erstens erhält jeder Geschützte einen Ablenkungsbonus von +4 auf seine RK und einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe. Im Gegensatz zu *Schutz vor Chaos* gilt dieser Schutz für alle Angriffe, nicht nur die von chaotischen Kreaturen.

Zweitens erhält ein Geschützter eine Zauberresistenz von 25 gegen chaotische Zauber und Zauber, die von chaotischen Kreaturen gewirkt werden.

Drittens schützt der Zauber vor Besessenheit und geistiger Kontrolle, wie es auch *Schutz vor Chaos* macht.

Viertens wird eine chaotische Kreatur verlangsamt, wenn sie einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen den Geschützten ausführt (Willen, keine Wirkung, wie bei dem Zauber *Verlangsamen*, als SG für den Rettungswurf gilt aber der gegen *Schild der Ordnung*).

SCHILD DES GLAUBENS

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Pergament, auf dem ein heiliger Text steht)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Dieser Zauber erschafft ein schimmerndes, magisches Feld um die berührte Kreatur, das Angriffe ablenkt. Er verleiht dem Ziel einen Ablenkungsbonus von +2 auf die RK +1 pro sechs Zauberstufen (maximaler Ablenkungsbonus von +5 auf der 18. Stufe)

SCHILLERNDES MUSTER

Schule: Illusion (Täuschung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Kristallprisma)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Bunte Lichter in einer Ausbreitung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: Konzentration + 2 Runden
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Ein sich windendes Muster aus funkelnden, sich beißenden Farben schwebt in der Luft und betrifft alle Kreaturen im Wirkungsbereich. Der Zauber kann so viele TW an Kreaturen betreffen, wie es deiner Zauberstufe entspricht (maximal 20). Zuerst werden die Kreaturen mit den wenigsten TW betroffen. Bei Kreaturen mit gleich vielen TW werden zuerst jene betroffen, die dem Ursprungspunkt des Zaubers am Nächsten sind. Trefferwürfel, die nicht ausreichen, um eine Kreatur zu betreffen, gehen verloren. Der Zauber hat unterschiedliche Wirkungen, je nachdem, wie viele TW die betroffene Kreatur hat:

6 oder weniger: 1W4 Runden lang bewusstlos, dann 1W4 Runden lang betäubt und dann 1W4 Runden lang verwirrt (bei nicht lebenden Kreaturen wird „bewusstlos" als „betäubt" behandelt).

7 bis 12: 1W4 Runden lang betäubt, dann 1W4 Runden lang verwirrt.

13 oder mehr: 1W4 Runden lang verwirrt.

Kreaturen, die nicht sehen können, werden von diesem Zauber nicht beeinflusst.

SCHLAF

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, M (feiner Sand, Rosenblätter oder eine lebende Grille)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Eine oder mehrere lebende Kreaturen in einem Explosionsradius von 3 m
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber lässt 4 TW an Kreaturen in einen magischen Schlaf fallen. Zuerst werden die Kreaturen mit den wenigsten TW betroffen. Bei Kreaturen mit gleich vielen TW werden zuerst diejenigen betroffen, die dem Ursprungspunkt des Zaubers am Nächsten sind. TW, die nicht ausreichen, um eine Kreatur zu betreffen, gehen verloren.

Schlafende Kreaturen sind hilflos. Sie wachen auf, wenn sie geschlagen oder verwundet werden, nicht aber durch Lärm. Das Aufwecken einer Kreatur verbraucht eine Standard-Aktion (eine Anwendung der Aktion „Jemandem helfen").

Schlaf hat keine Wirkung auf bewusstlose Kreaturen, Konstrukte oder untote Kreaturen.

SCHLAFLIED

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Lebende Kreaturen innerhalb eines Explosionsradius von 3 m
Wirkungsdauer: Konzentration + 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Nein

Jede Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs, deren Willenswurf misslingt, wird schläfrig und unachtsam. Sie erhält einen Malus von –5 auf Würfe für Wahrnehmung und einen Malus von –2 auf Willenswürfe gegen Schlafeffekte. Der Zauber wirkt, solange du dich konzentrierst plus 1 weitere Runde pro Zauberstufe.

SCHLAMM ZU FELS VERWANDELN

Schule: Verwandlung [Erde]; **Grad:** DRU 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Sand, Kalk und Wasser)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Bis zu 2 Würfel/Stufe jeweils 3 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber verwandelt normalen Schlamm oder Treibsand egal welcher Tiefe permanent in weichen Stein (Sandstein oder ein ähnliches Gestein).

Eine Kreatur, die sich im Schlamm befindet, darf einen Reflexwurf machen, um aus dem Wirkungsbereich zu entkommen, bevor der Schlamm sich verhärtet.

Schlamm zu Fels verwandeln bannt und ist der Gegenzauber zu *Fels zu Schlamm verwandeln*.

SCHLÄUE DES FUCHSES

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Haare oder Dung von einem Fuchs)

Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja

Die verwandelte Kreatur wird schlauer. Der Zauber verleiht ihr einen Verbesserungsbonus von +4 auf Intelligenz, was auch die üblichen Vorteile bei Fertigkeitswürfen mit sich bringt, die auf Intelligenz basieren, und bei anderen Verwendungen des Intelligenzmodifikators. Magier (und andere Zauberkundige, die von ihrer Intelligenz abhängig sind) erhalten durch *Schläue des Fuchses* jedoch keine Bonuszauber aufgrund der erhöhten Intelligenz. Es steigt aber der SG für den Rettungswurf gegen Zauber, die sie unter dem Einfluss von *Schläue des Fuchses* gewirkt haben. Der Zauber verleiht keine zusätzlichen Fertigkeitsränge.

Massen-Schläue des Fuchses

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 6, HXM/MAG 6
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur/Stufe, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein

Funktioniert wie *Schläue des Fuchses*, kann aber mehrere Kreaturen beeinflussen.

Schleier

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 6, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele: Eine oder mehrere Kreaturen, von denen keine weiter als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer: Konzentration oder +1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung, siehe Text;
Zauberresistenz: Ja, siehe Text

Du veränderst das Aussehen der Ziele sofort und hältst es für die Wirkungsdauer des Zaubers aufrecht. Du kannst die Ziele so erscheinen lassen, wie du das möchtest. Sie sehen aus, fühlen sich an und riechen wie die Kreaturen, denen sie gleichen. Wenn sie getötet werden, nehmen die Ziele wieder ihr ursprüngliches Aussehen an. Du musst einen erfolgreichen Wurf auf Verkleiden machen, um das Aussehen eines bestimmten Individuums genau nachzuahmen. Der Zauber verleiht dir einen Bonus von +10 auf diesen Wurf.

Ziele, die den Zauber nicht bereitwillig annehmen wollen, dürfen einen Willenswurf machen oder mit ihrer Zauberresistenz widerstehen. Wer mit den Zielen interagiert, darf einen Willenswurf machen, um das Fehlgefühl zu durchschauen. Zauberresistenz hilft hierbei nicht.

Schlinge

Schule: Verwandlung; **Grad:** WAL 2, DRU 3
Zeitaufwand: 3 Runden
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührter nichtmagischer Kreis aus Ranken, Seil oder Riemen mit einem Durchmesser von 60 cm + 60 cm/Stufe
Wirkungsdauer: Bis Auslösung oder Riss
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber ermöglicht es dir, eine Schlinge herzustellen, die als magische Falle fungiert. Sie kann aus beweglichen Ranken, einem Seil oder einem Stück Riemen gelegt werden. Wenn du den Zauber auf die Schlinge wirkst, verschmilzt sie mit ihrer Umgebung (Wahrnehmung, SG 23, für einen Charakter, der Fallen finden kann, um die Schlinge zu entdecken). Das eine Ende der Schlinge ist zu einer Schlaufe gebunden, die sich um eines oder mehrere Gliedmaßen derjenigen Kreatur zusammenzieht, die in sie hinein tritt.

Befindet sich in der Nähe ein starker und biegsamer Baum, kann die Schlaufe auch an diesem befestigt werden. Der Zauber bringt den Baum dazu, sich zu biegen und wieder aufzurichten, wenn die Schlinge ausgelöst wird, so dass die gefangene Kreatur 1W6 Schadenspunkte erleidet, wenn sie an den Gliedmaßen, die in der Falle hängen, in die Luft gerissen wird. Befindet sich kein passender Baum in der Nähe, schließt sich die Schlinge einfach nur um das Opfer und verursacht bei diesem zwar keinen Schaden, verstrickt es aber.

Die *Schlinge* ist magischer Natur. Um ihr zu entkommen, muss dem Betroffene ein Wurf auf Entfesslungskunst (SG 23) oder ein Stärkewurf (SG 23) gelingen (Volle Aktion). Die Falle hat eine RK von 7 und 5 Trefferpunkte. Entkommt das Opfer erfolgreich, reißt die Schlinge und der Zauber endet.

Schlingen und Fallen entdecken

Schule: Erkenntnis; **Grad:** DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 18 m
Ziel: Kegelförmige Ausströmung
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst einfache Fallgruben, Blockfallen und Schlingen entdecken, so wie mechanische Fallen, die aus natürlichen Materialien hergestellt wurden. Der Zauber kann keine komplexen Fallen, wie etwa Fallen mit Falltür aufspüren.

Schlingen und Fallen entdecken kann dir die Anwesenheit bestimmter natürlicher Gefahren enthüllen, wie etwa von Treibsand (eine Schlinge), Senkgruben (eine Fallgrube) oder von brüchigen Wänden aus natürlichem Gestein (eine Blockfalle). Andere potentielle Gefahren enthüllt der Zauber nicht. Genauso wenig kann er magische Fallen entdecken (außer solchen die als Fallgrube, Blockfalle oder Schlinge funktionieren), komplexe mechanische Fallen oder Fallen, die gesichert wurden oder inaktiv sind.

Die Menge an Informationen, die du erhältst, hängt davon ab, wie lange du einen bestimmten Bereich untersuchst.

1. *Runde:* An- oder Abwesenheit von Gefahrenquellen.

2. *Runde:* Anzahl der Gefahrenquellen und ihre Standorte. Liegt eine Gefahrenquelle außerhalb deiner Sichtreichweite, kannst du die Richtung erkennen, in der sie liegt, nicht aber den genauen Standort.

Jede weitere Runde: Die Art und die Auslöser einer bestimmten Gefahrenquelle, die du eingehend untersuchst.

Du kannst den Zauber jede Runde auf einen neuen Bereich lenken, um dort Schlingen und Fallen zu entdecken. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, 30 cm dickes Gestein, 2,50 cm dickes, gewöhnliches Metall, eine dünne Schicht Blei oder 90 cm dickes Holz oder Erde blockieren ihn.

Schmieren

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Butter)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Ein Gegenstand oder ein Bereich von 3 m x 3 m
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein

Mit diesem Zauber kannst du eine feste Oberfläche mit einer Schicht rutschiger Schmiere bedecken. Jede Kreatur im Wirkungsbereich des Zaubers muss einen erfolgreichen

Reflexwurf ablegen oder sie rutscht aus. Man kann allerdings mit der halben Bewegungsrate und einem erfolgreichen Wurf auf Akrobatik (SG 10) durch den betroffenen Bereich laufen. Ein Fehlschlag bedeutet in diesem Fall, dass der Betroffene sich in dieser Runde nicht bewegen kann (und einen erfolgreichen Reflexwurf machen muss, um nicht hinzufallen). Ein Fehlschlag um 5 oder mehr Punkte bedeutet, dass die Kreatur hinfällt (siehe Akrobatik für weitere Einzelheiten). Kreaturen, die sich in ihrem Zug nicht bewegen, müssen keinen Rettungswurf machen und gelten nicht als auf dem falschen Fuß erwischt.

Der Zauber kann auch dazu benutzt werden, einen Gegenstand mit einem Film aus Schmiere zu bedecken. Materielle Gegenstände, die gerade nicht benutzt werden, werden immer von diesem Zauber betroffen, während der Benutzer von einem betroffenen Gegenstand einen erfolgreichen Reflexwurf machen muss, um den Effekt zu vermeiden. Schlägt dieser erste Rettungswurf fehl, lässt die betroffene Kreatur den Gegenstand sofort fallen. Jede Runde, in der die Kreatur versucht, den betroffenen Gegenstand aufzuheben oder zu benutzen, muss sie einen weiteren Rettungswurf ablegen. Eine Kreatur, die eine Rüstung oder Kleidung trägt, die von dem Zauber betroffen ist, erhält einen Situationsbonus von +10, um nicht in einen Ringkampf zu geraten (KMV) oder um sich aus einem solchen zu befreien (Wurf für Entfesselungskunst oder Kampfmanöver).

SCHNEESTURM

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Kälte];
Grad: DRU 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Staub und Wasser)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Zylinder (Radius 12 m, Höhe 12 m)
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Ein Schneetreiben behindert jegliche Sicht (selbst Dunkelsicht) und vereist den Boden im Wirkungsbereich. Eine Kreatur kann mit ihrer halben Bewegungsrate innerhalb des, bzw. über den vereisten Bereich laufen, wenn ihr ein Wurf auf Akrobatik (SG 10) gelingt. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur sich in dieser Runde nicht bewegen kann, ein Fehlschlag um 5 oder mehr Punkte bedeutet, dass sie hinfällt (siehe die Fertigkeit Akrobatik für Einzelheiten).

Der *Schneesturm* löscht Fackeln und kleine Feuer.

SCHNELLER TOD

Schule: Nekromantie [Tod]; **Grad:** KLE 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Lebende berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja
Du kannst versuchen, eine lebende Kreatur zu töten. Dafür musst du einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen. Das Ziel erleidet 12W6 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe. Gelingt dem Ziel ein Zähigkeitswurf, erleidet es stattdessen nur 3W6 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe. Selbst wenn der Rettungswurf erfolgreich war, kann das Ziel immer noch sterben.

SCHOCKGRIFF

Schule: Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur oder berührter Gegenstand
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Ein erfolgreicher Berührungsangriff im Nahkampf verursacht 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (maximal 5W6). Du erhältst einen Bonus von +3 auf deinen Angriffswurf, wenn dein Ziel eine Metallrüstung oder -waffe trägt oder gar selbst aus Metall besteht.

SCHUTZ VOR BÖSEM

Schule: Bannzauber [Gutes]; **Grad:** KLE 1, PAL 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Nein (siehe Text)
Dieser Zauber schützt das Ziel vor den Angriffen böser Kreaturen, vor geistiger Kontrolle und vor herbeigezauberten Kreaturen. Er erzeugt eine magische Barriere um das Ziel, die dieses mit einem Abstand von 30 cm umgibt. Die Barriere bewegt sich mit dem Ziel und hat drei Effekte.

Erstens erhält das Ziel einen Ablenkungsbonus von +2 auf seine RK und einen Resistenzbonus von +2 auf seine Rettungswürfe. Beide Boni wirken gegen die Angriffe böser Kreaturen oder gegen Effekte, die von solchen Kreaturen hervorgerufen wurden.

Zweitens darf das Ziel sofort einen weiteren Rettungswurf (wenn ein erster zulässig war) gegen Zauber oder Effekte machen, welche von ihm Besitz ergriffen haben oder es kontrollieren (auch Verzauberungen [Bezauberung] und Verzauberungen [Zwang] wie zum Beispiel *Person bezaubern*, *Befehl* und *Person beherrschen*). Diese Rettungswürfe werden mit einem Moralbonus von +2 gemacht, als SG gilt der ursprüngliche. War der Rettungswurf erfolgreich, wird der Effekt für die Wirkungsdauer des Zaubers unterdrückt. Er wird wieder aktiv, wenn *Schutz vor Bösem* endet. Solange es unter der Wirkung des Schutzzaubers steht, ist das Ziel gegen erneute Versuche immun, es in Besitz zu nehmen oder geistig zu kontrollieren. Lebensenergien (wie ein Geist oder ein Zauberkundiger, der *Magisches Gefäß* nutzt), die sich bereits in dem Ziel befinden, werden nicht hinausgeworfen, können das Ziel aber nicht kontrollieren. Der zweite Effekt funktioniert nur gegen Zauber und Effekte, die von bösen Gegenständen oder Kreaturen hervorgerufen wurden (Ermessen des SL).

Drittens verhindert der Schutz körperlichen Kontakt mit herbeigezauberten Kreaturen. Beschworene Kreaturen, die nicht böse sind, sind immun gegen diesen Effekt. Der Schutz gegen Herbeigezauberte endet, wenn der Geschützte einen Angriff gegen sie ausführt oder die Barriere zwingt, in Kontakt mit einer herbeigezauberten Kreatur zu kommen. Eine Zauberresistenz kann es einer Kreatur ermöglichen, diesen Schutz zu überwinden und den Geschützten zu berühren.

SCHUTZ VOR CHAOS

Schule: Bannzauber [Ordnung]; **Grad:** KLE 1, PAL 1, HXM/MAG 1
Funktioniert wie *Schutz vor Bösem*, die Ablenkungs- und Resistenzboni gelten jedoch gegen die Angriffe chaotischer Kreaturen. Das Ziel darf einen erneuten Rettungswurf gegen die Kontrolle durch chaotische Kreaturen machen und chaotische herbeigezauberte Kreaturen können das Ziel des Zaubers nicht berühren.

SCHUTZ VOR GUTEM

Schule: Bannzauber [Böses]; **Grad:** KLE 1, HXM/MAG 1
Funktioniert wie *Schutz vor Bösem*, die Ablenkungs- und Resistenzboni wirken jedoch gegen die Angriffe guter Kreaturen. Das Ziel

darf einen erneuten Rettungswurf gegen die Kontrolle durch gute Kreaturen machen und gute herbeigezauberte Kreaturen können das Ziel des Zaubers nicht berühren.

SCHUTZ VOR ENERGIEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 3, DRU 3, WAL 2, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe oder bis zur Entladung
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Dieser Zauber verleiht dem Ziel eine temporäre Immunität gegen den Energietyp, den du beim Wirken festgelegt hast (Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer oder Schall). Hat der Zauber 12 Punkte Energieschaden pro Zauberstufe absorbiert (maximal 120 Punkte auf der 10. Stufe), ist er aufgebraucht.

Schutz vor Energien überlagert (und ist nicht kumulativ mit) *Energien widerstehen*. Wird ein Charakter von beiden Zaubern geschützt, absorbiert *Schutz vor Energien* solange Schaden, bis er aufgebraucht ist.

SCHUTZ VOR ORDNUNG

Schule: Bannzauber [Chaos]; **Grad:** KLE 1, HXM/MAG 1

Funktioniert wie *Schutz vor Bösem*, die Ablenkungs- und Resistenzboni wirken jedoch gegen die Angriffe rechtschaffener Kreaturen. Das Ziel darf einen erneuten Rettungswurf gegen die Kontrolle durch rechtschaffene Kreaturen machen und rechtschaffene herbeigezauberte Kreaturen können das Ziel des Zaubers nicht berühren.

SCHUTZ VOR PFEILEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Teil eines Schildkrötenpanzers)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe oder bis zur Entladung
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Die beschützte Kreatur erhält eine Resistenz gegen Fernkampfangriffe in Form einer Schadensreduzierung von 10/Magie gegen Fernkampfwaffen. Der Zauber verleiht jedoch nicht die Fähigkeit, Kreaturen mit einer ähnlichen Schadensreduzierung zu schaden. Hat der Zauber insgesamt 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 100) abgehalten, ist er aufgebraucht.

SCHUTZ VOR ZAUBERN

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Diamant im Wert von 500 GM), F (ein Diamant im Wert von 1.000 GM pro Ziel. Jedes Ziel muss den Edelstein für die Wirkungsdauer des Zaubers mit sich tragen. Verliert es den Stein, wirkt der Zauber nicht mehr für dieses Ziel).
Reichweite: Berührung
Ziele: Bis zu einer berührten Kreatur pro vier Stufen
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Der Zauber verleiht einen Resistenzbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten (nicht aber gegen übernatürliche oder außergewöhnliche Fähigkeiten).

SCHUTZHÜLLE GEGEN LEBENDES

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 6, DRU 6
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 3 m
Wirkungsbereich: Ausstrahlung mit einem Radius von 3 m, ausgehend von dir
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du erschaffst ein bewegliches, halbkugelförmiges Energiefeld, das die meisten lebenden Kreaturen davon abhält, es zu betreten.

Der Effekt hält Tiere, Aberrationen, Drachen, Feenwesen, Riesen, Humanoide, magische Bestien, monströse Humanoide, Schlicken, Pflanzen und Ungeziefer ab, nicht jedoch Konstrukte, Elementare, Externare oder untote Kreaturen.

Der Zauber kann nur zur Verteidigung eingesetzt werden nicht zum Angreifen. Versucht man allerdings eine durch einen Bannzauber erschaffene Barriere dazu zu zwingen, in Kontakt mit Kreaturen zu kommen, die sie eigentlich abhalten soll, bricht die Barriere zusammen.

SCHUTZHÜLLE GEGEN PFLANZEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** DRU 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 3 m
Wirkungsbereich: Ausstrahlung mit einem Radius von 3 m, ausgehend von dir
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Die *Schutzhülle gegen Pflanzen* erschafft eine unsichtbare, bewegliche Barriere, die alle Kreaturen innerhalb der Schutzhülle vor Angriffen durch belebte Pflanzen oder Pflanzenkreaturen schützt. Wie auch bei anderen Bannzaubern bricht die Barriere zusammen, versucht man, sie dazu zu zwingen, in Kontakt mit Kreaturen zu kommen, die sie eigentlich abhalten soll.

SCHUTZKREIS GEGEN BÖSES

Schule: Bannzauber [Gutes]; **Grad:** KLE 3, PAL 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein Kreis mit einem Durchmesser von 1m, den du mit Silberpulver auf den Boden gezeichnet hast)
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: Ausstrahlung mit einem Radius von 3 m, mit der berührten Kreatur im Zentrum
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufen
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Nein (siehe Text)

Alle Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs erhalten die Effekte von *Schutz gegen Böses* und nicht gute herbei gezauberte Kreaturen können den Schutzkreis nicht betreten. Kreaturen, die sich bereits im Wirkungsbereich aufhalten oder diesen später betreten, dürfen nur einen Versuch unternehmen, um Effekte zu unterdrücken, die auf sie wirken. Sind sie dabei erfolgreich, werden die Effekte unterdrückt, solange sie sich im Wirkungsbereich aufhalten. Kreaturen, welche den Wirkungsbereich verlassen und zurückkehren, sind nicht mehr geschützt. Um eine Kreatur im Zaum zu halten, musst du ihre Zauberresistenz überwinden (wie bei der dritten Funktionsweise von *Schutz gegen Böses*). Ablenkungs- und Resistenzboni gelten jedoch ungeachtet der Zauberresistenz des Gegners und auch der Schutz vor geistiger Kontrolle ist gewährleistet.

Der Zauber hat außerdem noch eine alternative Version, die du ebenfalls wirken kannst. Ein *Schutzkreis gegen Böses* kann nämlich

auch nach Innen statt nach Außen gerichtet sein. Wenn du den Schutzkreis nach Innen ausrichtest, bindet der Zauber eine nicht gute, herbeigerufene Kreatur (wie etwa Kreaturen, die mit Hilfe von *Schwächerer Bindender Ruf, Bindender Ruf* oder *Mächtiger Bindender Ruf* herbeigezaubert wurden) für maximal 24 Stunden pro Zauberstufe. Dies gilt aber nur unter der Voraussetzung, dass du den Herbeirufungszauber innerhalb einer Runde nach dem Wirken des Schutzkreises sprichst. Diese Kreatur kann die Grenzen des Schutzkreises dann nicht übertreten. Ist sie zu groß, um in den Kreis zu passen, wirkt der Zauber für diese Kreatur (und nur für sie) als normaler *Schutz vor Bösem.*

Ein Schutzkreis funktioniert aber nicht wirklich als Falle. Wird der Kreis aus Silberpulver durchbrochen, endet der Effekt sofort. Die gefangene Kreatur selbst kann nichts unternehmen, um den Kreis direkt oder indirekt zu stören, andere Kreaturen können das schon. Verfügt die herbeigerufene Kreatur über eine Zauberresistenz, kann sie einmal pro Tag versuchen, die Falle zu durchbrechen. Schaffst du es nicht, ihre Zauberresistenz zu überwinden, kann die Kreatur sich befreien und zerstört den Kreis. Eine Kreatur, die irgendeine Form des Dimensionsreisens beherrscht (*Astrale Projektion, Flimmern, Dimensionstür, Ätherische Gestalten, Tor, Ebenenwechsel, Schattenreise, Teleportieren* und ähnliche Fähigkeiten), kann sich auch auf diese Weise befreien. Dies kannst du verhindern, indem du einen *Dimensionsanker* auf sie wirkst. Du musst diesen allerdings wirken, bevor die Kreatur handeln kann. Warst du erfolgreich, wirkt der *Dimensionsanker* solange wie der Schutzkreis. Die Kreatur selbst kann den Schutzkreis nicht überwinden, ihre Fernkampfangriffe (mit Fernkampfwaffen, Zaubern, magischen Fähigkeiten usw.) sind dazu jedoch in der Lage. Die Kreatur kann also jedes Ziel angreifen, das es mit seinen Fernkampfangriffen erreichen kann, außer dem Kreis selbst.

Du kannst dem Schutzkreis auch noch ein spezielles Zeichen hinzufügen (eine zweidimensionale Figur, deren Umrisse ungebrochen sind und die mit verschiedenen magischen Siegeln verstärkt wurde), um den Kreis noch sicherer zu machen. Das Zeichnen des Diagramms dauert 10 Minuten und erfordert einen Wurf auf Zauberkunde (SG 20). Du erfährst das Ergebnis dieses Wurfs nicht. Schlägt er fehl, ist das Zeichen wirkungslos. Du kannst bei diesem Wurf 10 nehmen, wenn du nicht unter Zeitdruck stehst. Das Zeichnen dauert dann 10 Minuten länger. Spielt Zeit überhaupt keine Rolle, kannst du dir auch 3 Stunden und 20 Minuten lang Zeit nehmen und bei dem Wurf 20 nehmen.

Ein erfolgreich gezeichnetes Diagramm ermöglicht es dir, den *Dimensionsanker* in der Runde auf den Schutzkreis zu zaubern, bevor du eine Herbeizauberung wirkst. Der *Dimensionsanker* hält herbeigerufene Kreaturen dann 24 Stunden pro Zauberstufe in dem Schutzkreis fest. Die Kreatur kann ihre Zauberresistenz nicht gegen einen Schutzkreis mit einem solchen Diagramm einsetzen und keine ihrer Fähigkeiten oder Angriffe kann die Grenzen des Schutzkreises überwinden. Versucht die Kreatur, sich mit einem

Wurf auf Charisma zu befreien (siehe *Schwächerer Bindender Ruf*), liegt der SG um 5 Punkte höher. Wird das Diagramm auf irgendeine Weise gestört, ist die Kreatur sofort wieder frei – schon ein Strohhalm reicht hierfür aus. Wie bereits gesagt, kann die Kreatur das Diagramm jedoch nicht selbst direkt oder indirekt stören.

Der Zauber ist nicht kumulativ mit *Schutz vor Bösem* und umgekehrt.

SCHUTZKREIS GEGEN CHAOS

Schule: Bannzauber [Ordnung]; **Grad:** KLE 3, PAL 3, HXM/MAG 3
Funktioniert wie *Schutzkreis gegen Böses*, ähnelt aber eher *Schutz vor Chaos* als *Schutz vor Bösem* und kann rechtschaffene herbeigerufenen Kreaturen nicht einsperren.

SCHUTZKREIS GEGEN GUTES

Schule: Bannzauber [Böses]; **Grad:** KLE 3, HXM/MAG 3
Funktioniert wie *Schutzkreis gegen Böses*, ähnelt aber eher *Schutz vor Gutem* statt *Schutz vor Bösem* und kann eine nicht böse, herbeigezauberte Kreatur einsperren.

SCHUTZKREIS GEGEN ORDNUNG

Schule: Bannzauber [Chaos]; **Grad:** KLE 3, HXM/MAG 3
Funktioniert wie *Schutzkreis gegen Böses*, ähnelt aber eher *Schutz vor Ordnung* statt *Schutz vor Bösem* und kann eine nicht chaotische, herbeigezauberte Kreatur einsperren.

SCHUTZMANTEL DES CHAOS

Schule: Bannzauber [Chaos]; **Grad:** KLE 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (eine kleine Reliquie im Wert von 500 GM)
Reichweite: 6 m
Ziele: Eine Kreatur/Stufe in einem Explosionsradius von 6 m, der von dir ausgeht
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)
Das Ziel wird von einem zufälligen Farbmuster umgeben, das es vor Angriffen schützt. Es erhält eine Resistenz gegen Zauber von rechtschaffenen Kreaturen und rechtschaffene Kreaturen, die das Ziel treffen, werden verwirrt. Der Bannzauber hat vier Effekte:

Erstens erhält die geschützte Kreatur einen Ablenkungsbonus von +4 auf ihre RK und einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe. Im Gegensatz zu *Schutz vor Ordnung* gelten diese Vorteile für alle Angriffe gegen den Geschützten, nicht nur für die Angriffe rechtschaffener Kreaturen.

Zweitens erhält jede geschützte Kreatur eine Zauberresistenz von 25 gegen rechtschaffene Zauber und Zauber, die von rechtschaffenen Kreaturen gewirkt werden.

Drittens schützt der Bannzauber wie *Schutz vor Ordnung* vor Besessenheit und geistiger Kontrolle.

Viertens wird ein rechtschaffener Angreifer, der einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen den Geschützten ausführt, 1 Runde lang verwirrt (ein erfolgreicher Willenswurf hebt diese Wirkung wie bei *Verwirrung* auf, als SG für den Rettungswurf gegen den Zauber zählt aber der von *Schutzmantel des Chaos*).

SCHWÄCHERE/-R (ZAUBERNAME)

Jeder Zauber, dessen Name mit Schwächere/-r beginnt, wird in diesem Kapitel unter dem Anfangsbuchstaben desjenigen Zaubers aufgelistet, zu dessen Zauberreihe er gehört. Zauberreihen mit einer Schwächeren Version des jeweiligen Zaubers sind: *Verwirrung, Geas, Kugel der Unverwundbarkeit, Verbündeter aus den Ebenen, Bindender Ruf* und *Genesung*.

SCHWÄCHESTRAHL

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Strahl
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja
Ein funkelnder Strahl entspringt deiner Hand. Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um ein Ziel zu treffen. Das Opfer erleidet dann einen Malus auf seine Stärke, der 1W6 +1 pro 2 Zauberstufen entspricht (maximal 1W6 +5). Die Stärke des Opfers kann dadurch nicht unter 1 sinken. Ein erfolgreicher Rettungswurf bedeutet, dass der Malus halbiert wird. Der Malus ist nicht mit sich selbst kumulativ. Wende einfach den höchsten Malus an.

SCHWACHSINN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Ton-, Kristall- oder Glaskugeln)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja
Misslingt der betroffenen Kreatur ein Willenswurf, sinken ihre Intelligenz und ihr Charisma auf 1. Sie ist nicht mehr in der Lage, Fertigkeiten anzuwenden, die auf Intelligenz oder Charisma basieren, Zauber zu sprechen, Sprachen zu verstehen oder sich sinnvoll mitzuteilen. Sie kann aber immer noch zwischen Freund und Feind unterscheiden und Freunden folgen und sie beschützen. Das Ziel verweilt in diesem Zustand, solange nicht *Heilung*, ein *Begrenzter Wunsch*, ein *Wunder* oder ein *Wunsch* eingesetzt werden, um die Wirkung von *Schwachsinn* zu beenden. Eine Kreatur, die in der Lage ist, arkane Zauber zu wirken, wie etwa ein Hexenmeister oder ein Magier, erhält einen Malus von –4 auf den Rettungswurf.

SCHWARM HERBEIZAUBERN

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** BAR 2, DRU 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, M/GF (ein Quadrat aus rotem Stoff)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Ein Schwarm Fledermäuse, Ratten oder Spinnen
Wirkungsdauer: Konzentration + 2 Runden
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du beschwörst einen Schwarm Fledermäuse, Ratten oder Spinnen (deine Wahl), der alle Kreaturen innerhalb seines Bereichs angreift. (Du kannst den Schwarm auch so beschwören, dass er seinen Bereich mit anderen Kreaturen teilt.) Befinden sich keine lebenden Kreaturen im Bereich des Schwarms, greift dieser die nächste Kreatur an oder verfolgt diese, so gut er kann. Der Zauberwirker hat keine Kontrolle über die Ziele oder die Richtung, in die der Schwarm sich bewegt.

SCHWARZE TENTAKEL

Schule: Beschwörung (Erschaffung), Grad: HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Tentakel eines Oktopoden oder eines Tintenfisches)

Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Ausbreitung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein, Zauberresistenz: Nein
Dieser Zauber beschwört ein Feld gummiartiger, schwarzer Tentakel, die sich aus der Erde bohren und nach jeder Kreatur greifen, die sich in dem Bereich aufhält.

Jede Kreatur im Wirkungsbereich des Zaubers wird jede Runde zu Beginn deines Zuges – auch in der Runde, in der *Schwarze Tentakel* gewirkt wurde – zum Ziel einen Kampfmanöverwurfs für Ringkämpfe. Kreaturen, die den Wirkungsbereich betreten, werden automatisch angegriffen. Die Tentakel provozieren keine Gelegenheitsangriffe. Der KMB der Tentakel ergibt sich aus deiner Zauberstufe als GAB plus einem Bonus von +4 aufgrund ihrer Stärke und einen Bonus von +1 aufgrund ihrer Größe.

Du würfelst pro Runde nur einmal für alle Tentakel und wendest das Resultat auf alle Kreaturen im Wirkungsbereich an.

Sind die Tentakel mit ihrem Angriff erfolgreich, erleidet der Gegner 1W6+4 Schadenspunkte und gilt als sich im Ringkampf befindend. Ringende Gegner können sich nicht bewegen, wenn sie nicht vorher den Ringkampf beenden. Vorher können sie sich in keiner anderen Art bewegen. Die *Schwarzen Tentakel* erhalten einen Bonus von +5 auf alle Würfe für den Ringkampf gegen Gegner, mit denen sie bereits ringen. Sie können Gegner allerdings nicht bewegen oder in den Haltegriff nehmen. Jede Runde, in der die Tentakel einen erfolgreichen Wurf für den Ringkampf ablegen, verursachen sie 1W6+4 zusätzliche Schadenspunkte. Die Kampfmanöververteidigung (KMV) der *Schwarzen Tentakel* entspricht 10 + ihrem Kampfmanöverbonus, wenn es darum geht, einem Ringkampf zu entkommen.

Die durch den Zauber beschworenen Tentakel können nicht beschädigt, aber ganz normal gebannt werden. Der gesamte Wirkungsbereich gilt als schwieriges Gelände, solange die Tentakel vorhanden sind.

Schweben

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (eine Lederschlinge oder ein goldener Draht, der in die Form einer Tasse gebogen wurde)
Reichweite: Persönlich oder nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Du oder eine bereitwillige Kreatur oder ein Gegenstand (insgesamt Gewicht bis zu 100 Pfd./Stufe)
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Mit *Schweben* kannst du dich selbst, eine andere Kreatur oder einen Gegenstand auf- oder absteigen lassen. Eine Kreatur, die du zum Schweben bringen willst, muss damit einverstanden sein, und ein Gegenstand darf gerade nicht benutzt werden oder muss im Besitz einer bereitwilligen Kreatur sein. Du kannst das Ziel geistig lenken (Bewegungsaktion) und es pro Runde bis zu 6 m nach oben oder nach unten schweben lassen. Du kannst es jedoch nicht in der Horizontalen bewegen. Der Empfänger könnte sich höchstens selbst an einer Felswand entlang hangeln oder sich an einer Decke abstoßen, um sich seitwärts zu bewegen (normalerweise mit der Hälfte der normalen Bewegungsrate zu Lande).

Eine schwebende Kreatur, die mit einer Nah- oder einer Fernkampfwaffe angreift, wird feststellen, dass sie immer mehr aus dem Gleichgewicht gerät. Beim ersten Angriff hat sie einen Malus von –1 auf den Angriffswurf, beim zweiten Angriff einen Malus von –2 usw., bis zu einem maximalen Malus von –5. Verbringt die Kreatur eine Volle Runde damit, sich wieder ins Gleichgewicht zu bringen, beginnt sie wieder mit einem Malus von –1.

Schwebende Scheibe

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Tröpfchen Quecksilber)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Energiescheibe mit einem Durchmesser von 90 cm
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du erschaffst eine leicht gewölbte, kreisrunde Fläche aus Energie, die dir folgt und deine Lasten für dich trägt. Die Scheibe hat einen Durchmesser von 90 cm und ist in der Mitte 2,50 cm stark. Sie kann pro Zauberstufe 50 Kilo tragen oder 9 Liter einer Flüssigkeit. Die Scheibe schwebt etwa 90 cm über dem Boden und hält diese Entfernung zu jedem Zeitpunkt. Sie bewegt sich innerhalb der Reichweite des Zaubers in der Horizontalen und begleitet dich mit einer Bewegungsrate, die deine eigene nicht übersteigt. Gibst du ihr keine anderen Befehle, wird die Scheibe stets eine Entfernung von 1,50 m zu dir halten. Sie verschwindet, wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet, oder wenn du dich außerhalb der Reichweite begibst oder versuchst, sie dazu zu bringen, sich weiter als 90 cm vom Boden zu entfernen. Wenn die Scheibe verschwindet, fällt alles, was sie getragen hat, auf den Boden unter ihr.

Schwere Wunden heilen

Schule: Beschwörung (Heilung);
Grad: BAR 3, KLE 3, DRU 4, PAL 4, WAL 4
Funktioniert wie *Leichte Wunden heilen*, kann aber 3W8 Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +15) heilen.

Massen-Schwere Wunden heilen

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 7, DRU 8
Dieser Zauber funktioniert wie *Massen-Leichte Wunden heilen*, kann aber 3W8 Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +35) heilen.

Schwere Wunden verursachen

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 3
Funktioniert wie *Leichte Wunden verursachen*, kann aber 3W8 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +15) verursachen.

Massen-Schwere Wunden verursachen

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 7
Funktioniert wie *Massen-Leichte Wunden verursachen*, kann aber 3W8 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +35) verursachen.

Schwerkraft umkehren

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 8, HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein Magnet und Eisenspan)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Bis zu 1 Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein (siehe Text); **Zauberresistenz:** Nein
Dieser Zauber kehrt die Schwerkraft in einem Gebiet um, so dass alle nicht fixierten Gegenstände und Kreaturen in diesem Bereich nach oben fallen und innerhalb von 1 Runde das obere Ende des Wirkungsbereichs erreichen. Treffen die fallenden Gegenstände oder Kreaturen während ihres Falls auf ein Hindernis, wie eine Decke, treffen sie auf dieses wie auf den Boden bei einem normalen Fall. Erreichen ein Gegenstand oder eine Kreatur das obere Ende des Wirkungsbereichs, ohne vorher auf ein Hindernis zu treffen, bleiben sie dort und pendeln vor sich hin, bis der Zauber endet. Am

Ende der Wirkungsdauer fallen alle betroffenen Gegenstände und Kreaturen wieder zu Boden.

Hat eine Kreatur im Wirkungsbereich irgendeine Möglichkeit sich festzuhalten, kann sie einen Reflexwurf ablegen, um sich zu sichern. Kreaturen, die fliegen oder schweben können, können verhindern, dass sie fallen.

SECHSTER SINN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** DRU 9, HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (die Feder eines Kolibris)
Reichweite: Persönlich oder Berührung
Ziel: Siehe Text
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein oder Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Nein oder ja (harmlos)

Dieser Zauber verleiht dir einen machtvollen sechsten Sinn in Bezug auf dich und andere. Hast du den Zauber erst einmal gewirkt, erhältst du sofort eine Warnung, wenn das Ziel des Zaubers in Gefahr schwebt oder verletzt werden könnte. Du kannst nicht auf dem falschen Fuß erwischt oder überrascht werden. Außerdem vermittelt der Zauber dir eine allgemeine Vorstellung, was du am Besten tun solltest, um dich zu schützen. Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf deine RK und auf Reflexwürfe. Dieser Verständnisbonus geht immer verloren, wenn du deinen Geschicklichkeitsbonus nicht auf deine RK addieren darfst.

Wenn eine andere Kreatur das Ziel des Zaubers ist, erhältst du die Warnungen für diese Kreatur. Du musst diesen anderen natürlich selbst warnen, damit er die entsprechenden Maßnahmen ergreifen kann. Wird die Kreatur nicht gewarnt, erwischt es sie unvorbereitet. Du bist immer in der Lage, eine Warnung zu rufen, die Kreatur zurückzuziehen oder ihr die Warnung telepathisch zu vermitteln (mit Hilfe eines entsprechenden Zaubers), bevor die Gefahr eintritt – vorausgesetzt du zögerst nicht. Das Ziel erhält aber keinen Verständnisbonus auf seine RK und seine Reflexwürfe.

SEELE BINDEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 9, HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (siehe Text)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Leiche
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Nein

Du entziehst einer frischen Leiche die Seele des Verstorbenen und fängst sie in einem schwarzen Saphir ein. Das Ziel darf hierbei nicht länger als 1 Runde tot sein. Befindet sich die Seele erst einmal in dem Edelstein, kann sie weder mit *Klon*, noch mit *Auferstehung*, *Wahrer Auferstehung* oder einem *Wunder* oder *Wunsch* gerettet werden. Einzig die Zerstörung des Saphirs oder das Bannen des Zaubers befreit die Seele wieder (belebt den Toten jedoch nicht).

Bei dem Fokus für diesen Zauber handelt es sich um einen schwarzen Saphir, der mindestens 1.000 GM pro TW der Kreatur wert sein muss, deren Seele gefangen werden soll. Ist der Edelstein nicht wertvoll genug, zerbricht er bei dem Versuch, die Seele zu binden. Natürlich denken Kreaturen nicht in Konzepten wie Trefferwürfeln oder Stufen, es ist aber möglich herauszufinden, wie viel der Edelstein im Falle eines bestimmten Individuums wert sein muss.

SEELENFALLE

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion oder siehe Text
Komponenten: V, G, M (Edelstein im Wert von 1.000 GM pro TW der gefangenen Kreatur)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: Permanent, siehe Text
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja, siehe Text

Seelenfalle fängt die Lebensenergie einer Kreatur (und ihren physischen Körper) in einem Edelstein ein. Der Edelstein kerkert die betroffene Wesenheit unbegrenzt lange ein oder bis der Edelstein zerbrochen wird. Dann wird die Lebensenergie freigesetzt und der physische Körper bildet sich erneut. Wenn die eingekerkerte Kreatur eine mächtige von einer anderen Ebene ist, kann man sofort nach ihrer Befreiung einen Dienst von der Kreatur verlangen. Andernfalls kann die Kreatur gehen, wohin sie will, wenn der Edelstein zerbrochen wird.

Je nachdem, welche Version des Zaubers du gewirkt hast, kann er auf zwei Arten ausgelöst werden.

Zauberwirkend: Der Zauber kann fertig gewirkt werden, indem das letzte Wort der Formel mit einer Standard-Aktion ausgesprochen wird, ganz als würdest du einen normalen Zauber auf das Ziel wirken. Dieses darf seine Zauberresistenz einsetzen (falls vorhanden) und einen Willenswurf machen, um den Effekt zu vermeiden. Wenn du zusätzlich noch den Namen der Kreatur nennst, wird die Zauberresistenz ignoriert und der SG für den Rettungswurf steigt um 2. Wenn die Zauberresistenz eingesetzt wird oder der Rettungswurf erfolgreich war, zerbricht der Edelstein.

Auslösender Gegenstand: Die zweite Version des Zaubers ist um einiges hinterhältiger, bringt sie das Ziel doch dazu, den auslösenden Gegenstand anzunehmen, der mit dem letzten Wort der Zauberformel beschriftet ist. Die Seele des Ziels wird automatisch in dem Edelstein gefangen. Um diese Version einzusetzen, müssen sowohl der Name des Ziels als auch das letzte Zauberwort auf den Gegenstand geschrieben werden, wenn der Edelstein verzaubert wird. Außerdem kannst du noch *Sympathie* auf den auslösenden Gegenstand wirken. Sobald das Ziel den Gegenstand aufhebt oder annimmt, wird seine Lebensenergie automatisch in den Edelstein übertragen, ohne dass Zauberresistenz angewendet oder ein Rettungswurf gemacht werden kann.

SEGNEN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 1, PAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 15 m
Wirkungsbereich: Der Zaubernde und alle Verbündeten innerhalb eines Explosionsradius von 15 m, der vom Zaubernden ausgeht
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Segnen erfüllt deine Gefährten mit Mut. Jeder Verbündete erhält einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

Segnen bannt und ist der Gegenzauber zu *Verfluchen*.

SEIL BELEBEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Ein seilartiger Gegenstand, Länge bis zu 15 m + 1,50 m/Stufe, siehe Text
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst einen nicht lebendigen, seilartigen Gegenstand beleben. Für die maximale Länge wird von einem Seil mit einem Durchmesser von 2,5 cm ausgegangen.

Pro zusätzlichen 2,5 cm Dicke musst du die maximale Länge

um 50 % reduzieren. Ist das Seil nur halb so dick, kannst du die maximale Länge um 50 % erhöhen.

Du kannst dem Seil die folgenden Befehle geben: „zusammenrollen“ (das Seil rollt sich ordentlich zusammen), „zusammenrollen und knoten“, „umschlingen“, „umschlingen und knoten“, „binden und knoten“. Du kannst dem Seil auch jeweils das Gegenteil der eben angeführten Befehle geben („entrollen“ etc.). Pro Runde kannst du dem Seil einen Befehl als Bewegungsaktion geben, als würdest du einen aktiven Zauber lenken.

Das Seil kann nur Kreaturen oder Gegenstände umwickeln, die sich nicht weiter als 30 cm entfernt befinden. Es schlängelt sich nicht selbsttätig voran, du musst es also in die Nähe des angestrebten Ziels werfen. Dafür musst du einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung machen (Grundreichweite 3 m). Ein typisches 2,5 cm dickes Hanfseil hat 2 Trefferpunkte, RK 10 und kann mit einem Stärkewurf (SG 23) zerrissen werden. Das Seil selbst verursacht keinen Schaden, kann aber als Stolperdraht eingesetzt werden oder einen einzelnen Gegner verstricken, dessen Reflexwurf nicht gelingt. Eine zauberkundige Kreatur, die mit Hilfe dieses Zaubers gefesselt wurde, muss einen Konzentrationswurf (SG 15 + Grad des Zaubers) ablegen, um zaubern zu können. Eine verstrickte Kreatur kann sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Entfesslungskunst (SG 20) befreien.

Das Seil selbst und alle Knoten in ihm sind nicht magisch.

Der Zauber kann nicht auf Gegenstände wirken, die von einer Kreatur getragen werden.

SEILTRICK

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Maismehl und eine gewundene Schlinge aus Pergament)
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein berührtes Stück Seil von 1,50 m bis 9 m Länge
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Wird dieser Zauber auf ein Stück Seil von 1,50 m bis 9 m Länge gewirkt, erhebt sich ein Ende des Seils in die Höhe und steigt solange auf, bis das Seil senkrecht bis zum Boden hängt, als wäre es oben befestigt. Das obere Ende ist sogar tatsächlich an einem außerdimensionalen Ort festgemacht, der sich jedoch außerhalb des Multiversums der außerdimensionalen Orte befindet. Kreaturen im außerdimensionalen Raum sind versteckt und jenseits der Reichweite von Zaubern (auch Erkenntnismagie), solange diese Zauber nicht über die Grenzen von Ebenen hinweg wirken. Dieser besagte Raum kann bis zu acht Kreaturen (jeglicher Größe) fassen. Das Seil kann nicht entfernt oder versteckt werden und bis zu 8000 Kilo halten. Ein höheres Gewicht würde das Seil herunterreißen.

Es können keine Zauber über diese Verbindung zwischen den Dimensionen gewirkt werden, noch erstreckt sich eine Flächenwirkung in diesen Raum. Jene, die sich an dem außerdimensionalen Ort befinden, können wie durch ein 90 cm x 150 cm großes Fenster mit dem Seil in der Mitte hindurch schauen. Das Fenster befindet sich auf der materiellen Ebene, ist aber unsichtbar und selbst Kreaturen, die das Fenster sehen können, können nicht hindurchschauen. Alles, was sich in dem außerdimensionalen Raum befindet, fällt heraus, wenn der Zauber endet. Nur eine Person auf einmal kann das Seil hochklettern. Falls man nicht bis in den außerdimensionalen Raum hinaufklettert, kann man einen ganz normalen höher gelegenen Ort erreichen.

SELBSTVERKLEIDUNG

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe:

Du kannst dich selbst – inklusive deiner Kleidung, deinen Waffen, deiner Rüstung und deiner Ausrüstung – anders aussehen lassen. Du kannst dich bis zu 30 cm größer oder kleiner, dünner oder dicker erscheinen lassen. Deine Kreaturenart kannst du jedoch nicht verändern (du kannst höchstens als eine andere Unterart erscheinen). Ansonsten hängt dein neues Aussehen ganz von dir ab. Du könntest nur eine kleine Veränderung vornehmen oder dich wie eine völlig andere Person aussehen lassen und zum Beispiel dein Geschlecht verändern.

Der Zauber gewährt dir aber weder Fähigkeiten oder Eigenschaften der neuen Gestalt, noch beeinflusst er die fühlbaren oder hörbaren Eigenschaften deiner Person oder deiner Ausrüstung. Benutzt du diesen Zauber, um dich zu verkleiden, erhältst du einen Bonus von +10 auf deinen Wurf für Verkleiden. Eine Kreatur, die mit diesem Illusionszauber interagiert, darf einen Willenswurf ablegen, um ihn als solchen zu durchschauen.

SENGENDER STRAHL

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Einer oder mehrere Strahlen
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du verschießt Feuerstrahlen auf deine Feinde. Du kannst einen Strahl plus einen zusätzlichen Strahl pro vier Stufen über der 3. verschießen (maximal drei Strahlen auf der 11. Stufe). Du musst für jeden Strahl einen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um zu treffen. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht jeder Strahl 4W6 Punkte Feuerschaden.

Die Strahlen können auf ein einziges oder mehrere Ziele gerichtet sein und müssen gleichzeitig abgefeuert werden. Keine zwei Ziele dürfen sich jedoch weiter als 9 m weit voneinander entfernt befinden.

SHILLELAGH

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein berührter nichtmagischer Eichenknüppel oder Eichenkampfstab
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Dein nichtmagischer Knüppel oder Kampfstab wird zu einer Waffe mit einem Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Der Kampfstab erhält diesen Bonus für beide Enden. Außerdem verursacht die Waffe Schaden, als wäre sie zwei Größenkategorien größer (ein kleiner Knüppel oder Kampfstab, der auf diese Weise verwandelt wird, verursacht dann 1W8 Schaden, mittelgroße verwandelte Versionen würden 2W6 verursachen und große verwandelte Versionen 3W6) +1 für den Verbesserungsbonus. Diese Effekte treten nur in Kraft, wenn du die Waffe führst, ansonsten verhält sie sich wie die normale Version der Waffe.

SICHERER UNTERSCHLUPF

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** BAR 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (ein Stückchen Stein, Sand, ein Tropfen Wasser und ein Holzsplitter)
Reichweite: Nah (7,50 m +1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Gebäude von 6 m x 6 m
Wirkungsdauer: 2 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du beschwörst eine stabile Hütte aus einem Material, das sich in dem Gebiet, in dem der Zauber gewirkt wird, häufig finden lässt. Der Boden ist eben, sauber und trocken. Das Bauwerk sieht aus wie eine ganz normale Hütte, hat eine dicke Tür, zwei Fenster mit Fensterläden und einen kleinen Kamin.

Ansonsten verfügt die Hütte über keine Hitzequellen oder Möglichkeiten zur Abkühlung, außer eben ihrer natürlich gegebenen Isolation. Sie muss also beheizt werden, während extreme Hitze sowohl sie als auch diejenigen betrifft, die sich in ihr aufhalten. Ansonsten jedoch ist man in der Hütte in Sicherheit – sie ist so fest wie ein normales Steingebäude, egal aus was sie tatsächlich besteht. Sie widersteht Flammen und Feuer, als wäre sie aus Stein. Normale Geschosse können ihre Wände nicht durchdringen (wohl aber solche, die von einer Belagerungsmaschine oder einem Riesen geschleudert wurden).

Tür, Fensterläden und sogar der Schornstein sind gegen Eindringlinge geschützt. Die ersten beiden sind mit *Arkanen Schlössern* gesichert, während der Schornstein oben mit einem Eisengitter versehen ist und einen engen Rauchabzug hat. Außerdem sind alle diese drei Bereiche mit dem Zauber *Alarm* versehen. Zuletzt wird noch ein *Unauffälliger Diener* beschworen, der sich um dich kümmert, solange du in der Hütte bist.

Der *Sichere Unterschlupf* verfügt über eine rudimentäre Möblierung – acht Kojen, einen aufgebockten Tisch, acht Hocker und einen Schreibtisch.

SIMULAKRUM

Schule: Illusion (Schatten); **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 12 Stunden
Komponenten: V, G, M (Eisskulptur des Ziels plus gemahlene Rubine im Wert von 500 GM pro TW des Simulakrums)
Reichweite: 0 m
Effekt: Eine duplizierte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers erzeugst du einen illusionären Doppelgänger einer Kreatur. Das Duplikat ist teilweise real und besteht aus Eis oder Schnee. Es scheint dem Original zu gleichen, besitzt aber nur die Hälfte der Stufen oder Trefferwürfel (und die entsprechende Menge an Trefferpunkten, Talenten, Rängen und besonderen Fähigkeiten, wie es eine Kreatur der jeweiligen Stufe, bzw. mit den jeweiligen Trefferwürfeln täte). Du kannst kein *Simulakrum* von einer Kreatur erschaffen, deren Trefferwürfel oder Stufen deine Zauberstufe um das Doppelte übersteigen. Du musst einen Wurf auf Verkleiden machen, wenn du den Zauber wirkst, um zu ermitteln, wie groß die Ähnlichkeit ist. Eine andere Kreatur, die mit dem Original vertraut ist, kann die Täuschung mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung erkennen (konkurrierender Wurf gegen den Wurf auf Verkleiden des Zauberwirkers) oder wenn sie einen erfolgreichen Wurf auf Motiv erkennen (SG 20) macht.

Das *Simulakrum* steht stets voll unter deiner Kontrolle. Es existiert aber keine telepathische Verbindung zwischen euch, du musst deine Befehle also auf anderem Wege erteilen. Ein *Simulakrum* hat keine Möglichkeit, mächtiger zu werden. Es kann weder Stufen aufsteigen, noch seine Fähigkeiten verbessern. Sinken seine Trefferpunkte auf 0 oder wird es zerstört, verwandelt es sich in Schnee zurück und schmilzt, bis nichts mehr übrig ist. Ein komplizierter Prozess, der mindestens 24 Stunden dauert, 100 GM pro Trefferpunkt kostet und ein voll ausgestattetes magisches Labor erfordert, kann Schaden an einem *Simulakrum* heilen.

SOFORTIGE HERBEIZAUBERUNG

Schule: Beschwörung [Herbeizauberung]; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Saphir im Wert von 1.000 GM)
Reichweite: Siehe Text
Ziel: Ein Gegenstand, der 10 Pfd. oder weniger wiegt und dessen längste Kante nicht länger als 1,80 m ist
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Entladung
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst einen nicht lebenden Gegenstand von so gut wie irgendwoher direkt in deine Hand rufen.

Als erstes musst du den Gegenstand mit einem *Arkanen Siegel* versehen. Dann wirkst du *Sofortige Herbeizauberung*. Dieser Zauber schreibt den Namen des Gegenstands dann auf magische Weise in einen Saphir ein, der mindestens 1.000 GM wert ist. Die Schrift ist unsichtbar. Danach kannst du den Gegenstand dann zu dir rufen, wenn du das passende Wort sprichst (wurde von dir beim Wirken des Zaubers festgelegt) und den Saphir zermalmst. Der Gegenstand wird in deiner Hand erscheinen. Nur du kannst den Edelstein auf diese Weise benutzen.

Wenn der Gegenstand im Besitz einer anderen Kreatur ist, funktioniert der Zauber nicht, aber du weißt, wer der Besitzer ist und wo ungefähr er sich aufhielt, als du die *Sofortige Herbeizauberung* gewirkt hast.

Die Inschrift auf dem Edelstein ist unsichtbar. Außerdem ist sie für alle außer dir unleserlich, außer man setzt *Magie lesen* ein.

Der Gegenstand kann auch von anderen Ebenen beschworen werden, allerdings nur, wenn niemand anders ihn in Besitz genommen hat.

SONNENFEUER

Schule: Hervorrufung [Licht]; **Grad:** DRU 8, HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Sonnenstein und eine Feuerquelle)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Explosionsradius von 24 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Reflex, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Sonnenfeuer lässt eine gleißend helle Kugel an einem von dir bestimmten Punkt lautlos explodieren. Alle Kreaturen innerhalb dieses Bereichs erblinden und erleiden 6W6 Schadenspunkte. Kreaturen, die besonders empfindlich gegen Sonnenlicht sind oder für die es unnatürlich ist, erleiden den doppelten Schaden. Ein erfolgreicher Reflexwurf hebt die Blindheit auf und reduziert den Schaden um die Hälfte.

Untote Kreaturen erleiden durch das *Sonnenfeuer* 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 25W6) oder den halben Schaden, wenn ihnen ein Reflexwurf gelingt. Untote Kreaturen, die von hellem Licht besonders stark betroffen werden, werden zerstört, wenn ihr Rettungswurf misslingt.

Das ultraviolette Licht, das durch den Zauber hervorgerufen wird, verursacht bei Pilzen, Schimmel, Schlicken und Schleimen Schaden, als wären sie untote Kreaturen.

Sonnenfeuer bannt jeden Dunkelheitszauber des 8. oder eines niedrigeren Grades innerhalb seines Wirkungsbereichs.

SONNENSTRAHL

Schule: Hervorrufung [Licht]; **Grad:** DRU 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 18 m
Wirkungsbereich: Von deiner Hand ausgehende Linie
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung und Reflex, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Für die Wirkungsdauer des Zaubers kannst du jede Runde einen gleißend hellen Lichtstrahl mit einer Standard-Aktion hervorrufen. Pro drei Zauberstufen kannst du einen Lichtstrahl rufen (maximal sechs auf der 18. Stufe). Der Zauber endet, wenn die Wirkungsdauer abläuft oder du alle dir zur Verfügung stehenden Strahlen aufgebraucht hast.

Jede Kreatur, die von dem Licht getroffen wird, erblindet und erleidet 4W6 Schadenspunkte. Kreaturen, die gegen Sonnenlicht empfindlich sind oder für die es unnatürlich ist, erleiden den doppelten Schaden. Ein erfolgreicher Reflexwurf hebt die Blindheit auf und reduziert den Schaden um die Hälfte.

Eine untote Kreatur, die von dem Sonnenlicht getroffen wird, erleidet 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W6), oder den halben Schaden, falls ihr ein Reflexwurf gelingt. Untote Kreaturen, die von hellem Licht besonders betroffen werden, werden durch das Sonnenlicht zerstört, wenn ihnen kein Reflexwurf gelingt.

Das ultraviolette Licht, das durch den Zauber hervorgerufen wird, verursacht bei Pilzen, Schimmel, Schlicken und Schleimen Schaden, als wären sie untote Kreaturen.

SPÄTZÜNDENDER FEUERBALL

Schule: Hervorrufung [Feuer]; **Grad:** HXM/MAG 7
Wirkungsdauer: 5 Runden oder weniger (siehe Text)

Dieser Zauber funktioniert wie *Feuerball*, ist aber mächtiger und kann auch 5 Runden, nachdem der Zauber gewirkt wurde, noch hochgehen. Die Flammen der Explosion verursachen 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (maximal 20W6).

Die leuchtende Kugel, die durch *Spätzündender Feuerball* hervorgerufen wird, kann sofort hochgehen, wenn du dies wünschst, du kannst die Explosion aber auch bis zu 5 Runden lang aufhalten. Die Zeitspanne bis zur Explosion legst du bei Beendigung des Zaubers fest. Du kannst sie danach nicht mehr ändern, außer jemand berührt die Kugel. Wenn du dich für eine Verzögerung entscheidest, verweilt die Kugel an ihrem Ziel, bis sie explodiert. Sie kann aber auch aufgehoben und als Wurfwaffe benutzt werden (Grundreichweite 3 m). Wenn eine Kreatur die Kugel 1 Runde vor der Explosion aufhebt und bewegt, besteht eine 25%-Chance, dass die Kugel währenddessen explodiert.

SPHÄRE DER UNSICHTBARKEIT

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Komponenten: V, G, M
Wirkungsbereich: Ausstrahlung in einem Radius von 3 m, die von der berührten Kreatur ausgeht

Funktioniert wie *Unsichtbarkeit*, macht aber nur Kreaturen unsichtbar, die sich nicht weiter als 3 m vom Ziel der Sphäre entfernt befinden, während der Zauber gewirkt wird. Das Zentrum des Effekts kann sich mit dem Empfänger bewegen.

Alle Betroffenen können sich selbst und gegenseitig sehen, als stünden sie nicht unter der Wirkung des Zaubers. Alle, die sich aus dem Wirkungsbereich entfernen, werden sichtbar und auch nicht wieder unsichtbar, wenn sie sich erneut in die Sphäre hinein begeben. Betroffene Kreaturen (außer dem Ziel des Zaubers), die angreifen, beenden die Unsichtbarkeit bei sich selbst. Greift aber der Empfänger des Zaubers an, endet die *Sphäre der Unsichtbarkeit* für alle.

SPIEGELBILDER

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Dieser Zauber erzeugt illusionäre Doppelgänger deiner selbst, die an der Stelle erscheinen, an der du dich aufhältst. Deinen Feinden wird es dadurch schwer gemacht, dich präzise zu lokalisieren und anzugreifen.

Wenn *Spiegelbilder* gewirkt wird, erscheinen 1W4 Doppelgänger + einer pro drei Zauberstufen (insgesamt maximal 8 Doppelgänger). Diese bleiben in deiner Nähe und bewegen sich mit dir, ahmen deine Bewegungen, Geräusche und Aktionen genau nach. Immer wenn du angegriffen wirst oder das Ziel eines Zaubers wirst, bei dem ein Angriffswurf gemacht werden muss, besteht die Chance, dass statt deiner einer deiner Doppelgänger anvisiert wird. Trifft der Angriff, würfle, um zu ermitteln, ob es sich bei dem Getroffenen um dich oder einen deiner Doppelgänger handelt. Ist es ein *Spiegelbild*, wird dieses zerstört. Wirst du angegriffen und der Angriff verfehlt um 5 oder weniger Punkte, wird eines deiner *Spiegelbilder* durch den Beinahetreffer zerstört. Zauber mit Wirkungsbereich betreffen dich ganz normal und zerstören keine Doppelgänger. Zauber, die einen Berührungsangriff erfordern, entladen sich ohne Wirkung, wenn sie eingesetzt werden, um eines der Spiegelbilder zu zerstören.

Ein Angreifer muss natürlich in der Lage sein, die *Spiegelbilder* zu sehen, um von ihnen getäuscht zu werden. Bist du unsichtbar oder ist der Angreifer blind, hat der Zauber keine Wirkung (wobei dann natürlich die üblichen Fehlschlagchancen bestehen).

SPINNENKLETTERN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine lebende Spinne)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Das Ziel kann wie eine Spinne an senkrechten Oberflächen und sogar an der Decke entlang klettern. Dafür muss es jedoch die Hände frei haben. Der Betroffene erhält eine Kletterbewegungsrate von 6 m und einen Volksbonus von +8 auf Würfe für Klettern. Er muss keine Würfe auf Klettern ablegen, um senkrechte oder horizontale Flächen entlang zu klettern (selbst wenn er über Kopf klettert). Das Ziel behält beim Klettern seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse (falls vorhanden) und seine Gegner erhalten keine besonderen Boni auf ihre Angriffe. Der Betroffene kann beim Klettern jedoch nicht rennen.

SPINNENNETZ

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Spinnennetz)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Spinnennetz in einer Ausbreitung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Nein

Mit diesem Zauber erschaffst du eine vielschichtige Masse starker, klebriger Fäden. Diese Fäden halten alle fest, die sich in ihnen verfangen. Sie ähneln den Fäden eines echten Spinnennetzes,

sind aber viel größer und widerstandsfähiger. Die Masse muss an zwei oder mehr festen, sich gegenüberliegenden Stellen verankert werden, sonst bricht sie unter dem eigenen Gewicht zusammen und verschwindet. Kreaturen, die sich in dem Netz verfangen, sind verstrickt. Greifst du aber jemanden an, der in dem Netz hängt, verstrickst du dich nicht.

Jeder, der sich beim Wirken des Zaubers innerhalb des Wirkungsbereichs aufhält, muss einen Reflexwurf ablegen. Gelingt der Wurf, befindet sich die Kreatur zwar im Netz, verfängt sich aber nicht. Schlägt der Rettungswurf fehl, erhält die Kreatur den Zustand Ringend, kann sich aber mit einem Wurf auf Kampfmanöver oder einem erfolgreichen Wurf auf Entfesslungskunst befreien (SG entspricht dem SG für den Rettungswurf gegen den Zauber). Der gesamte Wirkungsbereich des *Spinnennetzes* gilt als schwieriges Gelände. Jeder, der sich durch das Spinnennetz bewegt, muss einen Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst oder einen Kampfmanöverwurf als Teil der Bewegungsaktion durchführen. Der SG entspricht dem SG des Zaubers. Kreaturen, denen der Wurf misslingt, verlieren ihre verbleibende Bewegung und erhalten den Zustand Ringend, sobald sie das erste Feld des Spinnennetzes betreten.

Liegen mindestens 1,50 m Netz zwischen dir und einem Gegner, erhältst du Deckung. Liegen sogar mindestens 6 m Netz zwischen euch beiden, hast du volle Deckung.

Die Fäden des Netzes sind entzündlich. Ein magisches *Aufflammendes Schwert* etwa kann die Fäden so leicht durchtrennen, wie du die Fäden eines normalen Spinnennetzes zerreißt. Ein Feuer kann das Netz in Brand setzen und innerhalb einer Runde 1,50 m x 1,50 m weg brennen. Alle Kreaturen, die sich in dem brennenden Netz befinden, erleiden 2W4 Punkte Feuerschaden durch die Flammen.

Spinnennetz kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden. Ein permanentes *Spinnennetz*, das beschädigt (aber nicht zerstört) wird, wächst innerhalb von 10 Minuten nach.

SPRACHEN VERSTEHEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 1, KLE 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein wenig Ruß und Salz)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe

Du kannst Sprachen verstehen und lesen, die dir normalerweise unverständlich sind. Dadurch erhältst du aber nicht unbedingt eine tiefere Einsicht in geschriebene Texte, sondern verstehst die wörtliche Bedeutung. Der Zauber erlaubt es dir lediglich, eine fremde Sprache zu verstehen oder zu lesen, nicht selbst in ihr zu sprechen oder zu schreiben.

Geschriebenes kannst du mit einer Geschwindigkeit von 1 Seite (250 Worte) pro Minute lesen. Magische Schriften kannst du mit dem Zauber zwar nicht lesen, er enthüllt dir aber zumindest, dass es sich um einen magischen Text handelt. Der Zauber kann durch bestimmte schützende Magie (wie etwa *Verborgene Seite* oder *Illusionsschrift*) vereitelt werden. Du kannst mit dem Zauber keine Codes entschlüsseln oder Nachrichten enthüllen, die in einem ansonsten ganz normalen Text verborgen sind.

Sprachen verstehen kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

SPRINGEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 1, WAL 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (das Hinterbein eines Grashüpfers)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja

Das Ziel des Zaubers erhält einen Verbesserungsbonus von +10 auf Würfe auf Akrobatik, wenn es versucht hoch oder weit zu springen. Der Verbesserungsbonus erhöht sich auf der 5. Zauberstufe auf +20 und auf der 9. auf +30 (entspricht auch dem Maximum).

SPRÜHENDE FARBEN

Schule: Illusion (Täuschung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (rotes, gelbes und blaues Pulver oder gefärbter Sand)
Reichweite: 4,50 m
Wirkungsbereich: Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer: Augenblicklich (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Ein bunter Kegel sich beißender Farben schießt aus deiner Hand und betäubt Kreaturen, lässt sie vielleicht sogar erblinden oder ohnmächtig werden. Jede Kreatur innerhalb des Kegels wird entsprechend ihrer Trefferwürfel betroffen.

2 TW oder weniger: Die Kreatur wird 2W4 Runden lang bewusstlos, blind und betäubt, dann 1W4 Runden lang blind und betäubt und dann 1 Runde lang betäubt (nur lebende Kreaturen werden bewusstlos).

3 oder 4 TW: Die Kreatur wird 1W4 Runden lang blind und betäubt, dann 1 Runde lang betäubt.

5 oder mehr TW: Die Kreatur wird 1 Runde lang betäubt.

Kreaturen ohne Sehvermögen werden durch *Sprühende Farben* nicht betroffen.

SPURLOSES GEHEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziele: Eine berührte Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Das Ziel, bzw. die Ziele hinterlassen weder Fußspuren noch eine Geruchsspur, wenn sie laufen. Es ist deshalb unmöglich, den Betroffenen ohne magische Hilfsmittel zu folgen.

STABILISIEREN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 0, DRU 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, ohne Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Du stillst die schlimmste Wunde einer sterbenden Kreatur. Wenn du diesen Zauber wirkst, zielst du auf eine lebende Kreatur, die –1 oder weniger Trefferpunkte hat. Diese Kreatur wird automatisch stabilisiert und verliert keine weiteren Trefferpunkte. Erleidet sie jedoch später erneut Schaden, liegt sie ebenfalls wieder im Sterben.

STANDORT VORTÄUSCHEN

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, M (eine kleine Lederschlinge)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)
Das Ziel des Zaubers scheint sich circa 60 cm von seinem eigentlichen Standpunkt entfernt zu befinden. Dadurch erhält es die Vorteile einer Fehlschlagchance von 50 %, als hätte es vollständige Tarnung. *Standort vortäuschen* hält Feinde jedoch nicht davon ab, normal auf den Betroffenen zielen zu können. *Wahrer Blick* enthüllt den wahren Standort der verzauberten Kreatur und hebt die Fehlschlagchance auf.

STATUE

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, M (Kalk, Sand und ein Tropfen Wasser, die mit einem Eisendorn umgerührt werden)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)
Dieser Zauber verwandelt das Ziel mit all seiner Kleidung und Ausrüstung in Stein. Das Ziel erhält dadurch eine Härte von 8, behält aber seine normalen Trefferpunkte.

Das Ziel kann noch ganz normal sehen, hören und riechen, muss aber weder essen noch atmen. Sein Tastsinn beschränkt sich auf alles, was eine Substanz so hart wie Granit betreffen kann. Splittern Kleinstteile ab, entspricht dies einem Kratzer, bricht man der Statue aber einen Arm ab, bedeutet dies schweren Schaden.

Das Ziel des Zaubers kann sich in seine normale Gestalt zurückverwandeln, etwas tun, und sich dann wieder in die Statue verwandeln (freie Aktion). Dies kann es tun, wann immer es will und solange der Zauber wirkt.

STECKENWANDLUNG

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 7
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, F (ein Kampfstab, der 28 Tage lang geschnitzt und poliert wurde)
Reichweite: Berührung
Ziel: Dein berührter Stab
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du kannst einen speziell präparierten Kampfstab in eine riesige, einem Baumhirten ähnelnde Kreatur (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*) verwandeln, die ungefähr 7,20 m groß ist. Wenn du den Stab in die Erde steckst und ein besonderes Befehlswort aussprichst, um das Wirken des Zaubers zu beenden, verwandelt der Stab sich in eine Kreatur, die aussieht und kämpft wie ein Baumhirte. Die Kreatur verteidigt dich und gehorcht deinen gesprochenen Befehlen. Es handelt sich aber nicht wirklich um einen Baumhirten – die Kreatur kann weder mit echten Baumhirten sprechen noch Bäume kontrollieren. Sinken seine Trefferpunkte auf 0 oder weniger, zerfällt er zu Staub und dein Stab ist zerstört. Andernfalls verwandelt dein Stab sich in seine natürliche Gestalt zurück, wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet (oder du den Zauber fallen lässt), und kann danach erneut für diesen Zauber eingesetzt werden. Der Stecken-Baumhirte ist bei seiner Erschaffung immer völlig unverletzt und gestärkt, auch wenn er bei seinem letzten Erscheinen Wunden erhalten hat.

STEIN FORMEN

Schule: Verwandlung [Erde]; **Grad:** KLE 3, DRU 3, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (weicher Lehm)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührter Stein oder steinerner Gegenstand, dessen Volumen nicht größer sein darf als 300 dm³ + 30 dm³/Stufe
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du kannst ein Stück Stein in irgendeine Form verwandeln, die deinen Zwecken dienlich ist. Es ist zwar möglich, mit Hilfe von *Stein formen* einfache Kisten, Türen usw. herzustellen, feine Details sind aber nicht machbar. Es besteht eine 30 %-Chance, dass bewegliche Teile nicht funktionieren.

STEIN ZU FLEISCH

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Blutstropfen, der mit Erde vermischt wurde)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine versteinerte Kreatur oder ein Zylinder aus Stein, der einen Durchmesser von 30 cm bis 90 cm haben muss und bis zu 3 m lang sein kann
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand) (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber verwandelt eine versteinerte Kreatur mitsamt ihrer Ausrüstung wieder in ihren Ursprungszustand zurück. Um diesen Vorgang zu überleben, muss dem Versteinerten ein Zähigkeitswurf (SG 15) gelingen. Jede Art von versteinerter Kreatur kann verwandelt werden, egal wie groß sie ist.

Der Zauber kann außerdem auch Steine in eine fleischartige Masse verwandeln. Eine belebte Steinstatue etwa würde sich in eine belebte Fleischstatue verwandeln. Eine leblose Steinstatue hingegen würde eine Masse aus leblosem Fleisch werden, die aussieht wie eine Statue. Dieser Zauber würde zum Beispiel einen Steingolem in einen Fleischgolem verwandeln, während eine normale Statue zu einer Leiche werden würde. Du kannst einen Gegenstand beeinflussen, der in einen Zylinder von einem Durchmesser von 30 cm bis 90 cm und einer Länge von 3 m passt, oder die entsprechende Masse eines größeren Steins.

STEINDORNEN

Schule: Verwandlung [Erde]; **Grad:** DRU 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: 1 Quadrat/Stufe mit jeweils 6 m Kantenlänge
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Reflex, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja
Felsiger Untergrund, Steinboden und ähnliche Oberflächen bilden lange scharfe Dornen, die mit der Fläche verschmelzen.

Die *Steindornen* behindern die Bewegung und verursachen Schaden. Jede Kreatur, die sich zu Fuß in oder durch den Wirkungsbereich des Zaubers bewegt, kann nur mit ihrer halben Bewegungsrate laufen.

Außerdem erleidet jede Kreatur, die sich durch den Wirkungsbereich bewegt, 1W8 Punkte Stichschaden pro 1,50 m.

Jeder, der durch den Zauber Schaden nimmt, muss auch einen erfolgreichen Reflexwurf ablegen, um nicht an Füßen und Beinen verletzt zu werden. Bei einem misslungenen Wurf wird die Bewegungsrate der Kreatur für 24 Stunden um die Hälfte reduziert, oder bis sie durch einen Heilzauber geheilt wird (was auch die verlorenen Trefferpunkte wiederherstellt). Ein anderer Charakter kann die Einschränkung aufheben, indem er sich 10 Minuten Zeit nimmt, um die Wunden zu verbinden und einen Wurf auf Heilkunde (SG entspricht dem SG des Rettungswurfs gegen den Zauber) abzulegen.

Magische Fallen wie *Steindornen* sind nur schwer zu entdecken. Ein Schurke (und nur dieser) kann einen Wurf auf Wahrnehmung ablegen, um die *Steindornen* zu finden. Der SG liegt bei 25 + Zaubergrad, also bei 29 für *Steindornen*. Diese magische Falle kann nicht mit Mechanismus ausschalten entschärft werden.

STEINHAUT

Schule: Bannzauber; **Grad:** DRU 5, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Granit- und Diamantenstaub um Wert von 250 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe oder bis zur Entladung
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Der Geschützte erhält eine Resistenz gegen Schläge, Schnitte, Stiche und Hiebe. Er erhält eine Schadensreduzierung von 10/Adamant. Die ersten 10 Schadenspunkte, welche der Betroffene durch eine Waffe erleidet, können ignoriert werden. Eine Waffe, die jedoch selbst aus Adamant besteht, kann die Schadensreduzierung umgehen. Hat der Zauber insgesamt 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 150 Schadenspunkte) abgehalten, ist er aufgebraucht.

STEINWAND

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Erde]; **Grad:** KLE 5, DRU 6, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein kleiner Granitblock)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Steinwand mit einer Fläche von bis zu 1 Würfel pro Stufe mit jeweils 1,50 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erzeugt eine *Steinwand*, die mit angrenzenden Steinoberflächen verschmilzt. Die Wand ist pro vier Zauberstufen 2,50 cm stark und nimmt eine Fläche von bis zu 1 Würfel pro Zauberstufe mit jeweils 1,50 m Kantenlänge ein. Du kannst den Bereich der Wand verdoppeln, indem du ihre Stärke halbierst. Die Wand kann nicht an einer Stelle beschworen werden, an der sich bereits eine Kreatur oder ein Gegenstand befinden.

Im Gegensatz zu einer *Eisenwand* kannst du der *Steinwand* fast jede erdenkliche Form geben. Die Wand muss weder senkrecht sein noch auf einem festen Untergrund ruhen. Sie muss nur auf jeden Fall mit bereits vorhandenem Stein verschmelzen und von diesem getragen werden. Du kannst die *Steinwand* beispielsweise auch als Brücke benutzen, um einen Abgrund zu überqueren, oder sie als Rampe einsetzen. Wird die *Steinwand* als Brücke eingesetzt und ist länger als 6 m, muss sie gebogen und verstrebt werden. Dadurch wird ihr Bereich um die Hälfte reduziert. Die Wand muss nicht glatt sein, sondern kann auch Zinnen, Wehrgänge und Ähnliches haben, was ihren Bereich ebenfalls verkleinert.

Wie auch andere Steinwände kann diese mit Hilfe von *Auflösung* oder mit normalen Mitteln zerstört werden, indem man sie etwa rammt oder Teile heraus bricht. Jedes Würfel mit 1,50 m Kantenlänge hat 15 Trefferpunkte und Härte 8. Sinken die Trefferpunkte eines Abschnitts der Wand auf 0, ist sie an dieser Stelle durchbrochen. Will eine Kreatur die Wand mit einem einzigen Angriff durchbrechen, liegt der SG für den Stärkewurf bei 20 + 2 pro 2,50 cm Stärke der Wand.

Es ist möglich, wenn auch schwierig, bewegliche Gegner in oder unter einer *Steinwand* zu begraben, vorausgesetzt sie ist entsprechend geformt. Diese Einschließung kann mit einem erfolgreichen Reflexwurf umgangen werden.

STILLE

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 2, KLE 2
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Ausstrahlung mit einem Radius von 6 m, der von einer Kreatur, einem Gegenstand oder einem Punkt im Raum als Mittelpunkt ausgeht
Wirkungsdauer: 1 Runde./Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (siehe Text), oder Nein (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (siehe Text), oder nein (Gegenstand)

Wenn du diesen Zauber wirkst, wird der betroffene Bereich von absoluter *Stille* beherrscht. Jegliches Geräusch verstummt: Gespräche werden unmöglich, Zauber mit verbalen Komponenten können nicht gewirkt werden und keinerlei Laut kann in dem Wirkungsbereich entstehen, in ihn eindringen oder ihn durchqueren. Der Zauber kann entweder auf einen Punkt im Raum gewirkt werden, dann ist der Effekt aber unbeweglich, falls es sich bei dem Punkt nicht um einen beweglichen Gegenstand handelt. Der Zauber kann aber auch auf eine Kreatur gewirkt werden, von welcher er dann ausströmt und mit der er sich bewegt. Eine Kreatur, die nicht möchte, dass der Zauber auf sie gewirkt wird, kann einen Willenswurf machen, um den Zauber aufzuheben und ihre Zauberresistenz benutzen. Gegenstände im Besitz einer Kreatur oder magische Gegenstände, die Geräusche absondern, können ebenfalls ihre Zauberresistenz einsetzen oder einen Rettungswurf ablegen, Gegenstände aber, die von niemandem gehalten werden oder Punkte im Raum können dies nicht. Der Zauber schützt vor Schallangriffen und auf Sprache basierenden Angriffen, Zaubern und Effekten.

STILLES TRUGBILD

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Stückchen Pelz)
Reichweite: Lang (120 m +12 m/Stufe)
Effekt: Optische Einbildung, die sich nicht weiter ausdehnen kann als vier Würfel mit jeweils 3 m Kantenlänge +1 Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: Konzentration
Rettungswurf: Willen, anzweifeln (falls mit der Illusion interagiert wird); **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erzeugt die sichtbare Illusion eines Gegenstands, einer Kreatur oder einer Kraft wie du sie dir vorstellst. Die Illusion hat keine hör-, riech- oder fühlbaren Elemente und beeinflusst auch nicht das Temperaturempfinden. Du kannst das Trugbild innerhalb seiner Größenbeschränkung bewegen.

STINKENDE WOLKE

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein faules Ei oder Kohlblätter)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Wolke mit einer Ausbreitung von 6 m Radius und 6 m Höhe
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Nein

Die *Stinkende Wolke* gleicht der *Nebelwolke*, verursacht aber Übelkeit. Alle lebenden Kreaturen in der Wolke werden von Übelkeit befallen. Dieser Zustand währt, solange sich die Kreaturen in der Wolke aufhalten plus 1W4+1 Runden danach. (Würfle für jeden

Betroffenen einzeln.) Jede Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, die sich aber weiterhin in der Wolke aufhält, muss jede Runde einen neuen Rettungswurf machen. Dies zählt als eine Vergiftung.

Stinkende Wolke kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden. Eine permanente *Stinkende Wolke*, die vom Wind aufgelöst wird, formt sich innerhalb von 10 Minuten neu.

STURM DER VERGELTUNG

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** DRU 9, KLE 9
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt: Sturmwolke mit einem Radius von 108 m
Wirkungsdauer: Konzentration (maximal 10 Runden) (A)
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber erzeugt eine riesige schwarze Sturmwolke, die von Blitzen durchzuckt wird und in der ohrenbetäubender Donner grollt. Jede Kreatur unter der Wolke muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen, ansonsten ist sie 1W4 x 10 Minuten lang taub.

Wenn du dich nicht weiter auf den Zauber konzentrierst, nachdem du ihn gewirkt hast, endet er. Konzentrierst du dich jedoch weiterhin, kommt jede Runde ein weiterer Effekt hinzu. Jeder Effekt tritt ein, wenn du am Zug bist.

2. *Runde:* Innerhalb des Wirkungsbereichs geht ein Säureregen nieder, der 1W6 Punkte Säureschaden verursacht (kein Rettungswurf).

3. *Runde:* Du rufst sechs Blitze aus der Wolke herab und kannst dich entscheiden, wo sie einschlagen. Es dürfen jedoch nicht zwei Blitze in dasselbe Ziel einschlagen. Jeder Blitz verursacht 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Eine getroffene Kreatur kann einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren.

4. *Runde:* Hagel regnet aus der Wolke und verursacht 5W6 Punkte Wuchtschaden (kein Rettungswurf).

5. *bis 20. Runde:* Heftige Windstöße peitschen sintflutartigen Regen durch das Gebiet, welcher die Sichtweite einschließlich Dunkelsicht auf 1,50 m reduziert. Eine Kreatur in 1,50 m Entfernung hat Tarnung (Angriffe haben eine Fehlschlagchance von 20 %). Kreaturen, die sich noch weiter entfernt befinden, haben volle Tarnung (50 % Fehlschlagchance und Angreifer können ihr Ziel nicht mit Hilfe ihres Sehvermögens aufspüren). Die Bewegungsrate wird um ein Drittel reduziert.

Es ist innerhalb des Wirkungsbereichs der Wolke unmöglich, Fernkampfangriffe auszuführen und Zauber werden unterbrochen, wenn dem Zauberwirker nicht ein Konzentrationswurf gelingt (SG ist der SG gegen *Sturm der Vergeltung* + Zaubergrad des Zaubers, der gewirkt werden soll).

SYMBOL DER BETÄUBUNG

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 7, HXM/MAG 7
Komponenten: V, G, M (Quecksilber und Phosphor, Diamantstaub und Opalstaub im Wert von je 5.000 GM)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*. Alle Kreaturen, welche sich dem *Symbol der Betäubung* auf mehr als 18 m nähern, werden jedoch stattdessen 1W6 Runden lang betäubt.

Anmerkung: Magische Fallen, wie eben ein *Symbol der Betäubung*, sind nur schwer zu entdecken und auszuschalten. Ein Schurke (und nur ein solcher) kann seine Wahrnehmungsfertigkeit einsetzen, um ein *Symbol der Betäubung* zu finden, und Mechanismus ausschalten, um es auszuschalten. Der SG liegt in beiden Fällen bei 25 + Zaubergrad, bzw. bei 32 für ein *Symbol der Betäubung*.

SYMBOL DER FURCHT

Schule: Nekromantie [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 6, HXM/MAG 6
Komponenten: V, G, M (Quecksilber und Phosphor, Diamantstaub und Opalstaub im Wert von je 1.000 GM)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*. Alle Kreaturen, welche sich dem *Symbol der Furcht* auf mehr als 18 m nähern, verfallen jedoch stattdessen 1 Runde pro Zauberstufe in Panik.

Anmerkung: Magische Fallen, wie eben ein *Symbol der Furcht*, sind nur schwer zu entdecken und auszuschalten. Ein Schurke (und nur ein solcher) kann seine Wahrnehmungsfertigkeit einsetzen, um ein *Symbol der Furcht* zu finden, und Mechanismus ausschalten, um es auszuschalten. Der SG liegt in beiden fällen bei 25 + Zaubergrad, bzw. bei 31 für ein *Symbol der Furcht*.

SYMBOL DES SCHLAFS

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 5, HXM/MAG 5
Komponenten: V, G, M (Quecksilber und Phosphor, Diamantstaub und Opalstaub im Wert von je 1.000 GM)

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*. Alle Kreaturen im Bereich des *Symbols des Schlafs* mit 10 TW oder weniger verfallen jedoch stattdessen für 3W6 x 10 Minuten in einen tiefen Schlaf. Im Gegensatz zu dem Schlaf, welchen der Zauber *Schlaf* auslöst, können die Betroffenen nicht mit Hilfe nicht-magischer Mittel geweckt werden, bevor die Zeit abgelaufen ist

Im Gegensatz zu einem *Symbol des Todes* hat ein *Symbol des Schlafs* keine Trefferpunktebeschränkung. Ist es einmal ausgelöst worden, bleibt ein *Symbol des Schlafs* 10 Minuten pro Zauberstufe aktiv.

Anmerkung: Magische Fallen, wie eben ein *Symbol des Schlafs*, sind nur schwer zu entdecken und auszuschalten. Ein Schurke (und nur ein solcher) kann seine Wahrnehmungsfertigkeit einsetzen, um ein *Symbol des Schlafs* zu finden, und Mechanismus ausschalten, um es auszuschalten. Der SG liegt in beiden fällen bei 25 + Zaubergrad, bzw. bei 30 für ein *Symbol des Schlafs*.

SYMBOL DES SCHMERZES

Schule: Nekromantie [Böses]; **Grad:** KLE 5, HXM/MAG 5
Komponenten: V, G, M (Quecksilber und Phosphor, Diamantstaub und Opalstaub im Wert von je 1.000 GM)

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*. Alle Kreaturen im Bereich des *Symbols des Schmerzes* erleiden jedoch stattdessen schreckliche Schmerzen, welche einen Malus von –4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe verursachen. Der Effekt währt noch 1 Stunde, nachdem der Betroffene sich mindestens 18 m weit vom Symbol entfernt hat.

Im Gegensatz zu einem *Symbol des Todes* hat ein *Symbol des Schmerzes* keine Trefferpunktebeschränkung. Ist es einmal ausgelöst worden, bleibt ein *Symbol des Schmerzes* 10 Minuten lang aktiv.

Anmerkung: Magische Fallen, wie eben ein *Symbol des Schmerzes*, sind nur schwer zu entdecken und auszuschalten. Ein Schurke (und nur ein solcher) kann seine Wahrnehmungsfertigkeit einsetzen, um ein *Symbol des Schmerzes* zu finden, und Mechanismus ausschalten, um es auszuschalten. Der SG liegt in beiden Fällen bei 25 + Zaubergrad, bzw. bei 30 für ein *Symbol des Schmerzes*.

Symbol der Schwächung

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 7, HXM/MAG 7
Komponenten: V, G, M (Quecksilber und Phosphor, Diamantstaub und Opalstaub im Wert von je 5.000 GM)

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*. Alle Kreaturen im Bereich des *Symbols der Schwächung* erleiden jedoch stattdessen einen schlimmen Schwächeanfall, der 3W6 Punkte Stärkeschaden verursacht.

Im Gegensatz zu einem *Symbol des Todes* hat ein *Symbol der Schwächung* keine Trefferpunktebeschränkung. Ist es einmal ausgelöst worden, bleibt ein *Symbol der Schwächung* 10 Minuten pro Zauberstufe aktiv. Eine Kreatur kann nur einmal von diesem Symbol betroffen werden.

Anmerkung: Magische Fallen, wie eben ein *Symbol der Schwächung*, sind nur schwer zu entdecken und auszuschalten. Ein Schurke (und nur ein solcher) kann seine Wahrnehmungsfertigkeit einsetzen, um ein *Symbol der Schwächung* zu finden, und Mechanismus ausschalten, um es auszuschalten. Der SG liegt in beiden Fällen bei 25 + Zaubergrad, bzw. bei 32 für ein *Symbol der Schwächung*.

Symbol des Todes

Schule: Nekromantie [Tod]; **Grad:** KLE 8, HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (Quecksilber und Phosphor, Diamantstaub und Opalstaub im Wert von je 5.000 GM)
Reichweite: 0 m, siehe Text
Effekt: Ein Symbol
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber ermöglicht es dir, eine mächtige Rune auf eine Oberfläche einzuschreiben. Wird es ausgelöst, vernichtet ein *Symbol des Todes* eine oder mehrere Kreaturen innerhalb von 18 m (behandle dies als Explosion), deren gesamte Trefferpunkte nicht über 150 liegen. Zuerst werden die am Nächsten befindlichen Kreaturen getroffen. Kreaturen mit zu vielen Trefferpunkten werden übersprungen. Ist das Symbol ausgelöst worden, wird es aktiv und leuchtet. Es währt 10 Minuten pro Zauberstufe oder bis es Kreaturen mit insgesamt 150 Trefferpunkten betroffen hat. Kreaturen, welche den Bereich betreten, in dem das Symbol aktiv ist, unterliegen seiner Wirkung, auch wenn sie sich nicht in diesem Bereich aufgehalten haben, als das Symbol aktiviert wurde. Eine Kreatur muss nur einen Rettungswurf gegen das Symbol machen, solange sie sich in seinem Bereich aufhält. Verlässt die Kreatur das Gebiet aber und kehrt zurück, während das Symbol noch aktiv ist, muss sie auch einen erneuten Rettungswurf machen.

Das *Symbol des Todes* ist inaktiv, solange es noch nicht ausgelöst wurde (es ist aber sichtbar und ab einer Entfernung von 18 m erkennbar). Um effektiv zu sein, muss ein *Symbol des Todes* zu sehen und an einer hervorstechenden Stelle angebracht sein. Wird es bedeckt oder versteckt, wird es ineffektiv. Erst wenn die Bedeckung wieder entfernt wird, wird das Symbol wieder wirksam.

Ein *Symbol des Todes* wird aktiviert, wenn eine oder mehrere der folgenden Bedingungen eintreffen (deine Wahl): eine Kreatur schaut die Rune an, liest sie, berührt sie, passiert sie oder ein Tor, auf das die Rune angebracht wurde. Egal welche Auslösemethode, bzw. -methoden du dir ausgesucht hast, kann das Symbol erst aktiviert werden, wenn eine Kreatur sich ihm auf mehr als 18 m nähert (dies gilt selbst dann, wenn die Kreatur die Rune eigentlich auslösen würde, weil sie diese zum Beispiel gelesen hat). Ist der Zauber gewirkt, können die Auslösebedingungen des Symbols nicht mehr geändert werden.

Im Falle dieses Zaubers bedeutet „lesen", dass jemand versucht, die Rune zu studieren, zu identifizieren oder ihre Bedeutung zu erfassen. Wird etwas über das Symbol gelegt, um es unwirksam zu machen, wird es ausgelöst, wenn es auf Berührung reagiert. Du kannst ein *Symbol des Todes* nicht offensiv anwenden. Ein *Symbol des Todes* etwa, das durch Berührung ausgelöst wird, wird nicht aktiviert, wenn es auf einem Gegenstand angebracht wurde, der dann benutzt wird, um eine Kreatur zu berühren. Außerdem kann es nicht auf eine Waffe angebracht und aktiviert werden, wenn man mit der Waffe einen Gegner trifft.

Du kannst dir auch eigene Auslösebedingungen ausdenken. Diese können so einfach oder kompliziert sein, wie du möchtest. Sie könnten auf dem Namen, der Identität oder Gesinnung einer Kreatur basieren, müssen aber von beobachtbaren Handlungen oder Eigenschaften abhängen. Nicht fassbare Eigenschaften, wie etwa Stufe, Klasse, Trefferwürfel und Trefferpunkte gelten nicht.

Wenn du das *Symbol des Todes* niederschreibst, kannst du ein Passwort oder einen Satz festlegen, welcher es einer Kreatur ermöglicht zu verhindern, dass die Rune ausgelöst wird. Wer das Passwort einsetzt, ist immun gegen den Effekt des Symbols, solange er sich innerhalb von 18 m in der Nähe der Rune aufhält. Wenn der Betroffene den Bereich verlässt und später wiederkehrt, muss er das Passwort erneut aussprechen.

Des Weiteren kannst du eine Anzahl von Kreaturen auf das Symbol einstellen. Dadurch verlängert sich aber möglicherweise der Zeitaufwand für den Zauber. Stellst du nur ein oder zwei Kreaturen auf die Rune ein, steigt der Zeitaufwand so gut wie gar nicht. Stellst du eine kleine Gruppe auf das Symbol ein (bis zu 10 Kreaturen), erhöht sich der Zeitaufwand auf 1 Stunde. Stellst du eine große Gruppe auf das Symbol ein, erhöht sich der Zeitaufwand auf 24 Stunden pro 25 Kreaturen. Wenn du noch größere Gruppen auf die Rune einstellst, erhöht der Zeitaufwand sich proportional. Eine Kreatur, die auf das *Symbol des Todes* eingestellt ist, kann es nicht auslösen und ist immun gegen seine Effekt, selbst wenn es sich im Bereich eines aktivierten *Symbols des Todes* aufhält. Du selbst giltst automatisch als auf das Symbol eingestellt – du bist immun gegen die Effekte und kannst es nicht auslösen.

Magie lesen ermöglicht es dir, ein *Symbol des Todes* zu identifizieren, wenn dir ein Wurf auf Zauberkunde (SG 10 + den Zaubergrad des Symbols) gelingt. Ist das Symbol aber so eingestellt, dass es ausgelöst wird, wenn es gelesen wird, wird es durch diesen Vorgang aktiviert.

Ein *Symbol des Todes* kann mit *Magie bannen* entfernt werden, wenn der Zauber einzig und allein auf die Rune zielt. *Austilgen* hat keinen Effekt auf das Symbol. Zerstört man die Oberfläche, auf welcher das Symbol angebracht wurde, zerstört man das Symbol, löst es aber auch aus.

Das *Symbol des Todes* kann mit Hilfe von *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden. Ein permanentes Symbol, das deaktiviert wird oder die maximale Anzahl an Trefferpunkten betroffen hat, wird 10 Minuten lang inaktiv und kann dann erneut ausgelöst werden.

Anmerkung: Magische Fallen, wie eben ein *Symbol des Todes*, sind nur schwer zu entdecken und auszuschalten. Ein Schurke (und nur ein solcher) kann seine Wahrnehmungsfertigkeit einsetzen, um ein *Symbol des Todes* zu finden, und Mechanismus ausschalten, um es auszuschalten. Der SG liegt in beiden Fällen bei 25 + Zaubergrad, bzw. bei 33 für ein *Symbol des Todes*.

Symbol der Überredung

Schule: Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 6, HXM/MAG 6
Komponenten: V, G, M (Quecksilber und Phosphor, Diamantstaub und Opalstaub im Wert von je 5.000 GM)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*. Alle Kreaturen im

Bereich des *Symbols der Überredung* werden jedoch für 1 Stunde pro Zauberstufe vom Wirker bezaubert (wie mit *Monster bezaubern*).

Im Gegensatz zu einem *Symbol des Todes* hat ein *Symbol der Überredung* keine Trefferpunktebeschränkung. Ist es einmal ausgelöst worden, bleibt ein *Symbol der Überredung* 10 Minuten pro Zauberstufe aktiv.

Anmerkung: Magische Fallen, wie eben ein *Symbol der Überredung*, sind nur schwer zu entdecken und auszuschalten. Ein Schurke (und nur ein solcher) kann seine Wahrnehmungsfertigkeit einsetzen, um ein *Symbol der Überredung* zu finden, und Mechanismus ausschalten, um es auszuschalten. Der SG liegt in beiden Fällen bei 25 + Zaubergrad, bzw. bei 31 für ein *Symbol der Überredung*.

SYMBOL DES WAHNSINNS

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: KLE 8, HXM/MAG 8
Komponenten: V, G, M (Quecksilber und Phosphor, Diamantstaub und Opalstaub im Wert von je 5.000 GM)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*. Alle Kreaturen, welche den Bereich des *Symbols des Wahnsinns* betreten, werden jedoch stattdessen dauerhaft wahnsinnig (wie bei dem Zauber *Wahnsinn*).

Im Gegensatz zu einem *Symbol des Todes* hat ein *Symbol des Wahnsinns* keine Trefferpunktebeschränkung. Es bleibt einfach 10 Minuten pro Zauberstufe lang aktiv.

Anmerkung: Magische Fallen, wie eben ein *Symbol des Wahnsinns*, sind nur schwer zu entdecken und auszuschalten. Ein Schurke (und nur ein solcher) kann seine Wahrnehmungsfertigkeit einsetzen, um ein *Symbol des Wahnsinns* zu finden, und Mechanismus ausschalten, um es auszuschalten. Der SG liegt in beiden Fällen bei 25 + Zaubergrad, bzw. bei 33 für ein *Symbol des Wahnsinns*.

SYMPATHIE

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: DRU 9, HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Stunde
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Honig und zerstoßene Perlen im Wert von 1.500 GM)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Ein Ort (bis zu 1 Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge) oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung, siehe Text;
Zauberresistenz: Ja

Du bringst einen Gegenstand oder einen Ort dazu, magische Schwingungen auszusenden, die entweder eine bestimmte Art von intelligenten Kreaturen anziehen oder eine bestimmte Gesinnung, je nachdem, was du festlegst. Du musst die Art der Kreatur benennen, wobei es nicht reicht, eine Unterart zu benennen. Ebenso musst du auch die genaue Gesinnung benennen.

Kreaturen der Art oder Gesinnung fühlen sich an dem Ort wohl und werden in eine Hochstimmung versetzt, bzw. haben das Verlangen, den betroffenen Gegenstand zu berühren oder zu besitzen. Der Zwang, sich an dem Ort aufzuhalten oder den Gegenstand zu besitzen, ist geradezu überwältigend. Hat die betroffene Kreatur einen erfolgreichen Rettungswurf gemacht, kann sie sich von der Verzauberung befreien. 1W6 x 10 Minuten später muss sie jedoch einen erneuten Rettungswurf machen. Misslingt dieser, verspürt der Betroffene erneut das Verlangen, zu dem Ort, bzw. Gegenstand zurückzukehren.

Sympathie bannt und ist der Gegenzauber zu *Antipathie*.

TAGESLICHT

Schule: Hervorrufung [Licht];
Grad: BAR 3, KLE 3, DRU 3, PAL 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührter Gegenstand
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Der berührte Gegenstand verbreitet helles *Tageslicht* in einem Radius von 18 m und steigert den Beleuchtungsgrad in einer weiteren Entfernung von 18 m um eine Stufe (Dunkelheit wird zu dämmriger Beleuchtung, dämmrige Beleuchtung wird zu normalem Licht und normales Licht wird zu hellem Licht). Kreaturen, die durch helles Licht Nachteile erhalten, erleiden diese auch, wenn sie sich innerhalb des 18 m großen Radius dieses magischen Lichts aufhalten. Trotz seines Namens gilt dieser Zauber für Kreaturen, denen durch Tageslicht Schaden zugefügt wird oder die dadurch zerstört werden, nicht als echtes Tageslicht.

Wird *Tageslicht* auf einen kleinen Gegenstand gewirkt und dieser dann in oder unter eine lichtundurchlässige Abdeckung gelegt, wird die Wirkung des Zaubers unterbunden, solange die Abdeckung nicht entfernt wird.

Tageslicht, das in einen Bereich magischer Dunkelheit gebracht wird (und umgekehrt), wird zeitweilig aufgehoben, so dass in den sich überschneidenden Bereichen normale Lichtbedingungen herrschen.

Tageslicht bannt und ist der Gegenzauber zu jedem Dunkelheitszauber des gleichen oder eines niedrigeren Grades, wie etwa *Dunkelheit*.

TANZENDE LICHTER

Schule: Hervorrufung [Licht]; **Grad:** BAR 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Bis zu vier Lichter, die sich alle innerhalb eines Bereichs mit einem Radius von 3 m befinden müssen
Wirkungsdauer: 1 Minute (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Je nachdem für welche Variante du dich entscheidest, erschaffst du entweder bis zu vier Lichter, die Laternen oder Fackeln ähneln (und das entsprechende Licht verbreiten), bis zu vier Lichtkugeln (die wie Irrlichter aussehen), oder eine schwach leuchtende Form mit humanoiden Umrissen. Die *Tanzenden Lichter* müssen zusammen innerhalb eines Bereichs mit einem Radius von 3 m bleiben, ansonsten können sie sich bewegen, wie du möchtest (ohne dass du dich konzentrieren musst), sich also vor und zurück, nach oben und unten, gerade oder um Ecken oder sonst wie bewegen. Die Lichter können sich in einer Runde bis zu 30 m weit bewegen und gehen aus, wenn die Entfernung zwischen ihnen und dir die Reichweite des Zaubers übersteigt.

Du kannst nur einen *Tanzende Lichter* auf einmal aktiv wirken haben. Wirkst du den Zauber noch einmal, solange der erste noch aktiv ist, wird der vorangegangene gebannt. Wenn du diesen Zauber permanent machst, zählt die permanente Version nicht gegen diese Begrenzung. *Tanzende Lichter* kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

TEILWEISE GENESUNG

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 2, DRU 2, PAL 1
Zeitaufwand: 3 Runden
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung

Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Teilweise Genesung hebt alle magischen Effekte auf, welche einen der Attributswerte des Ziels betreffen, oder heilt 1W4 Punkte temporären Attributsschaden an einem der Attributswerte des Ziels. Der Zauber entfernt Erschöpfung und stärkt eine entkräftete Kreatur, so dass sie nur noch erschöpft ist. Der Zauber heilt keinen permanenten Attributsverlust.

TELEKINESE

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziel oder Ziele: Siehe Text
Wirkungsdauer: Konzentration (bis zu 1 Runde/Stufe) oder sofort, siehe Text
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand) oder Nein, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand), siehe Text

Du bewegst Gegenstände oder Kreaturen, indem du dich auf sie konzentrierst. Je nachdem, welche Version des Zaubers du wirkst, kann der Zauber entweder eine sanfte, anhaltende Kraft erzeugen, bestimmte Kampfmanöver ausführen oder einen kurzen, starken Stoß erzeugen.

Anhaltende Kraft: Die anhaltende Kraft bewegt einen Gegenstand, der nicht mehr als 25 Pfund pro Zauberstufe wiegt (maximal 375 Pfund auf der 15. Stufe), bis zu 6 m pro Runde. Gelingt einer Kreatur, welche den betroffenen Gegenstand hält, ein Willenswurf oder setzt sie ihre Zauberresistenz erfolgreich ein, kann sie den Effekt aufheben.

Diese Version des Zaubers kann 1 Runde pro Zauberstufe wirken, endet aber, wenn du aufhörst dich zu konzentrieren. Das Gewicht kann vertikal, horizontal oder in beide Richtungen bewegt werden. Du kannst den Gegenstand aber nicht über die Reichweite hinaus bewegen. Tust du das, endet der Zauber. Wenn du aus irgendeinem Grund aufhörst dich zu konzentrieren, fällt der Gegenstand zu Boden oder hört auf sich zu bewegen.

Du kannst den Gegenstand telekinetisch manipulieren, als würdest du deine Hände benutzen. Du könntest einen Hebel umlegen oder an einem Seil ziehen, einen Schlüssel drehen, einen Gegenstand drehen und so weiter, wenn die Kraft, die du dafür aufwenden müsstest, sich innerhalb der Gewichtsbeschränkung bewegt, die du manipulieren kannst. Du könntest sogar einfache Knoten entwirren – für solch komplizierte Handlungen musst du aber einen Intelligenzwurf (SG 15)machen.

Kampfmanöver: Du kannst *Telekinese* aber auch einmal pro Runde einsetzen, um einen Ansturm auszuführen, um einen Gegner zu entwaffnen, zu versuchen, eine Kreatur in den Ringkampf zu verwickeln (auch um sie in den Haltegriff zu nehmen) oder um eine Kreatur zu Fall zu bringen. Ermittle das Ergebnis dieser Versuche ganz normal. Es werden keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Statt deines Kampfmanöverbonus' benutzt du deine Zauberstufe. Statt deines Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikators verwendest du deinen Intelligenzmodifikator (bei Magiern) oder deinen Charismamodifikator (bei Hexenmeistern). Misslingt das Kampfmanöver, darf das Ziel nicht darauf reagieren (so etwa bei Entwaffnungsversuchen oder Versuchen, das Ziel zu Fall zu bringen). Es darf kein Rettungswurf gegen diese Versuche gemacht werden. Zauberresistenz gilt aber ganz normal. Diese Version des Zaubers kann 1 Runde/Zauberstufe wirken, endet aber, wenn du aufhörst dich zu konzentrieren.

Heftiger Schub: Du kannst auch die komplette Zauberenergie in einer Runde ausgeben. Pro Zauberstufe (maximal 15.) kannst du einen Gegenstand oder eine Kreatur, welche sich innerhalb deiner Reichweite befinden und selbst nicht weiter als jeweils 3 m voneinander entfernt sind, auf ein Ziel schleudern, das sich innerhalb von 3 m pro Zauberstufe in der Nähe der Gegenstände, bzw. Kreaturen befindet. Pro Zauberstufe kannst du 25 Pfund bewegen (maximal 375 Pfd. auf der 15. Stufe).

Du musst erfolgreiche Angriffswürfe (einen pro geworfener Kreatur oder geworfenem Gegenstand) machen, um das Ziel zu treffen. Dafür verwendest du deinen Grund-Angriffsbonus und addierst deinen Intelligenzmodifikator (bei Magiern) oder deinen Charismamodifikator (bei Hexenmeistern). Waffen verursachen ihren normalen Schaden (kein Stärkebonus; Pfeile und Bolzen verursachen so vie Schaden wie ein Dolch der entsprechenden Größe, wenn sie auf diese Weise eingesetzt werden). Andere Gegenstände verursachen 1 Schadenspunkt pro 25 Pfund (bei ungefährlicheren Gegenständen) oder 1W6 Schadenspunkte pro 25 Pfund (bei harten und massiven Gegenständen).

Kreaturen, deren Gewicht innerhalb der Beschränkung liegt, können geworfen werden, dürfen aber einen Willenswurf machen (und ihre Zauberresistenz einsetzen), um dem Effekt zu widerstehen, wie sie es auch bei Gegenständen dürfen, die in ihrem Besitz sind. Wenn eine telekinetisch bewegte Kreatur auf eine harte Oberfläche geschleudert wird, erleidet sie Schaden, als wäre sie 3 m gefallen (1W6 Punkte).

TELEKINESESPHÄRE

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine Kristallkugel und ein Paar kleiner Magneten)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/Stufe)
Effekt: Sphäre mit einem Durchmesser von 30 cm/Stufe, in deren Zentrum Kreaturen oder Gegenstände sind
Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung (Gegenstand);
Zauberresistenz: Ja (Gegenstand)

Dieser Zauber funktioniert wie die *Unverwüstliche Sphäre*, die Kreaturen oder Gegenstände im Innern der Sphäre wiegen jedoch fast gar nichts mehr. Alles innerhalb der Sphäre wiegt nur ein Sechzehntel seines normalen Gewichts. Alles, was normalerweise 5.000 Pfund oder weniger wiegt und sich innerhalb der Sphäre befindet, kann von dir telekinetisch bewegt werden. Wenn du die Ziele erfolgreich in die Sphäre eingeschlossen hast, kannst du diese bis auf eine mittlere Reichweite bewegen (30 m + 3 m/Stufe).

Um Gegenstände oder Kreaturen zu bewegen, die insgesamt nicht mehr als 5.000 Pfund wiegen, musst du dich konzentrieren. Du kannst in der Runde, nachdem du den Zauber gewirkt hast, damit beginnen, die Sphäre zu bewegen. Wenn du dich darauf konzentrierst (Standard-Aktion), kannst du die Sphäre bis zu 9 m pro Runde bewegen. Wenn du aufhörst dich zu konzentrieren, bewegt die Sphäre sich in der Runde nicht (wenn sie auf einer ebenen Oberfläche liegt) oder sinkt mit ihrer Fallbewegungsrate herab (wenn sie in der Luft geschwebt ist), bis sie eine ebene Oberfläche erreicht. Du kannst dich in der nächsten Runde in deinem Zug oder später wieder konzentrieren, solange die Wirkungsdauer des Zaubers noch anhält.

Die Sphäre fällt mit einer Bewegungsrate von 18 m pro Runde, was nicht schnell genug ist, um denjenigen in der Sphäre zu schaden.

Du kannst sie Sphäre auch dann telekinetisch bewegen, wenn du selbst in ihr bist.

TELEPATHISCHES BAND

Schule: Erkenntnis; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (zwei Eierschalen von zwei unterschiedlichen Kreaturen)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Du und eine freiwillige Kreatur pro drei Stufen, die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 m weit voneinander entfernt sein.
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du formst ein telepathisches Band zwischen dir und einer Anzahl bereitwilliger Kreaturen, von denen jede einen Intelligenzwert von 3 oder höher haben muss. Jede Kreatur, die an dem Band teilhat, ist mit jeder der anderen Kreaturen verbunden. Alle Teilnehmer können telepathisch miteinander kommunizieren, egal welche Sprachen sie sonst sprechen. Es wird kein besonderer Einfluss oder eine besondere Macht durch das Band erreicht. Wurde das Band einmal geformt, funktioniert es über jegliche Entfernung (nicht aber von einer Ebene in die andere).

Falls du dies wünschst, kannst du dich selbst von dem telepathischen Band ausschließen. Diese Entscheidung musst du allerdings vor dem Wirken des Zaubers fällen.

Telepathisches Band kann mit Hilfe von *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden. Bei jedem Wirken von *Dauerhaftigkeit* können aber nur zwei Kreaturen auf einmal miteinander verbunden werden.

TELEPORTIEREN

Schule: Beschwörung (Teleportation); **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Persönlich und Berührung
Ziel: Du und berührte Gegenstände oder andere, bereitwillige berührte Kreaturen
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein und Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Nein und ja (Gegenstand)

Dieser Zauber transportiert dich sofort zu dem gewünschten Ort, der bis zu 150 km pro Zauberstufe entfernt sein darf. Reisen zwischen den Ebenen sind mit diesem Zauber jedoch nicht möglich. Du kannst Gegenstände mitnehmen, solange deren Gewicht deine maximale Traglast nicht übersteigt, und du kannst auch eine andere, mittelgroße oder kleinere Kreatur pro drei Zauberstufen mitnehmen (darf nicht mehr Ausrüstung mit sich führen, als es ihre maximale Traglast zulässt) oder ein entsprechendes Äquivalent (siehe unten). Eine große Kreatur zählt als zwei mittelgroße Kreaturen, eine riesige Kreatur zählt als zwei große Kreaturen usw. Alle Kreaturen, die transportiert werden sollen, müssen dich berühren. Wie bei allen Zaubern, die eine Reichweite von „persönlich" haben und deren Ziel „Du" bist, musst du keinen Rettungswurf ablegen und deine Zauberresistenz gilt nicht. Nur Gegenstände, die von jemand anderem getragen oder benutzt werden, dürfen einen Rettungswurf ablegen und ihre Zauberresistenz anwenden.

Du musst möglichst genau wissen, wo du hin möchtest und wie es dort aussieht. Je klarer dein geistiges Bild von dem Ort ist, desto eher wird die Teleportation funktionieren. Gebiete, in denen starke physische oder magische Energien am Werk sind, können die Teleportation gefährlich oder gar unmöglich machen.

Um zu ermitteln, wie gut der Transport funktioniert, würfle einen W% und schaue auf der Tabelle für Teleportationen nach. Beziehe dich auf die folgenden Kriterien, um die Tabelle lesen zu können.

Vertrautheitsgrad: „Sehr vertraut" ist ein Ort an dem du schon oft warst und an dem du dich zu hause fühlst. „Sorgfältig studiert" ist ein Ort, den du gut kennst, weil du ihn entweder gerade siehst oder schon oft dort warst. „Gelegentlich gesehen" bedeutet, dass es sich um einen Ort handelt, den du zwar schon mehr als einmal gesehen hast, den du aber nicht besonders gut kennst. „Einmal gesehen" ist ein Ort, den du eben genau nur einmal gesehen hast, vielleicht auch nur mit Hilfe von Magie, wie etwa Ausspähung.

„Falscher Zielort" bezeichnet einen Ort, der nicht wirklich existiert, ein Ort, der dir eigentlich bekannt ist, der aber nicht mehr existiert oder so stark verändert wurde, dass er dir nicht mehr wirklich vertraut ist. Wenn du zu einem falschen Zielort reist, würfle 1W20+80 anstatt eines W%, um das Resultat auf der Tabelle zu ermitteln, da es ja gar kein wirkliches Ziel gibt, das du erreichen oder um ein paar Meter verpassen könntest.

Am Ziel: Du erscheinst da, wo du hin wolltest.

Außerhalb des Ziels: Du erscheinst unversehrt ein Stück in irgendeiner Richtung von deinem eigentlichen Ziel entfernt. Die Entfernung zu deinem eigentlichen Ziel beträgt 1W10 x 10 % der Reisestrecke. Die Richtung wird per Zufall ermittelt.

Ähnlicher Ort: Du landest an einem Ort, der deinem Zielort äußerlich oder thematisch ähnelt. Du landest aber auf jeden Fall an dem am Nächsten liegenden ähnlichen Ort. Existiert kein solcher Ort innerhalb der Reichweite des Zaubers, schlägt dieser stattdessen fehl.

Missgeschick: Du und jeder andere, der mit dir teleportiert, habt euch „verfranst". Ihr erleidet alle 1W10 Schadenspunkte und du musst auf der Tabelle würfeln, um zu sehen, wo ihr landet. Benutze bei diesem Wurf 1W20+80. Wenn ihr euch wieder „verfranst", erleidet ihr wieder Schaden und du musst erneut würfeln.

Vertrautheits-grad	Am Ziel	Außerhalb des Ziels	Ähnliches Gebiet	Miss-geschick
Sehr vertraut	01-97	98-99	100	—
Sorgfältig studiert	01-94	95-97	98-99	100
Gelegentlich gesehen	01-88	89-94	95-98	99-100
Einmal gesehen	01-76	77-88	89-96	97-100
Falscher Zielort	—	—	81-92	93-100

MÄCHTIGES TELEPORTIEREN

Schule: Beschwörung (Teleportation); **Grad:** HXM/MAG 7

Funktioniert wie *Teleportieren*, es gibt aber keine Einschränkungen was die Reichweite betrifft und du kannst nicht außerhalb des Ziels ankommen. Du musst dein Ziel noch nicht einmal gesehen haben, eine verlässliche Beschreibung reicht schon aus. Versuchst du aber, dich trotz unzureichender Informationen oder mit falschen Beschreibungen zu teleportieren, verschwindest du und tauchst wieder an deinem Ausgangspunkt aus. Reisen zwischen den Ebenen sind mit diesem Zauber nicht möglich.

TEMPORÄRE STASIS

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Diamanten-, Smaragd-, Rubin- und Saphirstaub im Wert von 5.000 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: berührte Kreatur
Wirkungsdauer: permanent
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** ja

Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen. Dadurch versetzt du das Ziel in einen scheintoten Zustand. Der Betroffene spürt nicht mehr, wie die Zeit vergeht, und sein Zustand verändert sich nicht mehr. Er wird nicht mehr älter, seine Körperfunktionen stehen so gut wie still und er ist

durch keine Art von Kraft oder Effekt mehr verwundbar. Dieser Zustand währt solange, bis die Magie wieder entfernt wird (wie etwa mit einem erfolgreichen *Magie bannen* oder *Befreiung*).

TIEFE VERZWEIFLUNG

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 3, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M
Reichweite: 9 m
Wirkungsbereich: Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Ein unsichtbarer Kegel verursacht eine tiefe Trauer in den Zielen. Jede betroffene Kreatur erhält einen Malus von –2 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs-, Fertigkeits- und Waffenschadenwürfe.

Tiefe Verzweiflung bannt und ist der Gegenzauber zu *Feste Hoffnung*.

TIEFERE DUNKELHEIT

Schule: Hervorrufung [Dunkelheit]; **Grad:** KLE 3
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe (A)
Dieser Zauber funktioniert wie *Dunkelheit*, der ausgewählte Gegenstand verbreitet allerdings Dunkelheit in einem Radius von 18 m und der Beleuchtungsgrad sinkt um 2 Stufen. Helles Licht wird zu dämmriger Beleuchtung und normales Licht wird zu Dunkelheit. Bereiche, in denen dämmrige Beleuchtung herrscht oder es bereits dunkel ist, werden in übernatürliche Dunkelheit getaucht. Diese funktioniert wie *Dunkelheit*, aber selbst Kreaturen mit Dunkelsicht können in diesen Bereichen nicht sehen.

Tiefere Dunkelheit ist nicht mit sich selbst kumulativ, er bannt und ist der Gegenzauber zu Lichtzaubern des gleichen oder eines niedrigeren Grades.

TIEFSCHLAF

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 3, HXM/MAG 3
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Funktioniert wie *Schlaf*, kann aber 10 TW an Kreaturen betreffen.

TIER BEHERRSCHEN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** DRU 3
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Ein Tier
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Du kannst ein Tier bezaubern und ihm einfache Befehle erteilen, wie „Greif an!“, „Renn!“ und „Hol!“. Selbstmörderische oder selbstzerstörerische Befehle (zum Beispiel auch der Befehl, eine Kreatur anzugreifen, die zwei oder mehr Größenkategorien größer ist als das bezauberte Tier) werden einfach ignoriert.

Tier beherrschen schafft ein geistiges Band zwischen dir und der betroffenen Kreatur. Solange das Tier in Reichweite ist, kannst du es mit stillen, geistigen Befehlen lenken. Du musst es dafür nicht sehen. Du weist, was die Kreatur erlebt, bekommst aber keine Sinneseindrücke von ihr. Da du das Tier mit deiner Intelligenz kontrollierst, kann es möglicherweise auch Aktionen ausführen, die es eigentlich nicht versteht. Solange du das Tier nicht dazu bringen willst, etwas zu tun, was es sonst nicht tun könnte, musst du dich nicht ausschließlich darauf konzentrieren. Willst du deine Anweisungen ändern oder der beherrschten Kreatur einen neuen Befehl geben, entspricht das dem Lenken eines Zaubers, also einer Bewegungsaktion.

TIER BEZAUBERN

Schule: Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung];
Grad: DRU 1, WAL 1
Ziel: Ein Tier
Funktioniert wie *Person bezaubern*, betrifft aber Kreaturen der Art Tier.

TIER FESTHALTEN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: DRU 2, WAL 2
Komponenten: V, G
Ziel: Ein Tier
Dieser Zauber funktioniert wie *Person festhalten*, betrifft aber Tiere statt humanoide Wesen.

TIER VERKLEINERN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 2, WAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein bereitwilliges kleines, mittelgroßes, großes oder riesiges Tier
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Dieser Zauber funktioniert wie *Person verkleinern*, betrifft aber ein bereitwilliges Tier. Reduziere den Schaden, der durch die natürlichen Angriffe des Tieres verursacht wird, entsprechend der neuen Größe (siehe das Kapitel zu Ausrüstung).

TIERBOTE

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: BAR 2, DRU 2, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Minute
Komponenten: V, G, M (ein Happen des Futters, welches das Tier besonders mag)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Ein sehr kleines Tier
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe
Rettungswurf: Nein (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja
Du bringst ein sehr kleines Tier dazu, einen von dir bestimmten Ort aufzusuchen. Meistens wird der Zauber benutzt, um mit dem Tier eine Botschaft an die eigenen Verbündeten zu schicken. Es darf sich dabei nicht um ein Tier handeln, das von einer anderen Person gezähmt oder abgerichtet wurde, auch nicht um einen Vertrauten oder Tiergefährten.

Du musst das Tier erst einmal mit Hilfe eines Köders in Form des Futters zu dir locken, welches es besonders mag. Das Tier wird kommen und deine Befehle abwarten. Du kannst ihm dann geistig einen dir wohlbekannten Ort oder ein einprägsames Geländemerkmal vermitteln. Die Anweisungen müssen einfach sein, da das Tier ja auf dein Wissen angewiesen ist und den Weg nicht alleine finden kann. Du kannst einen kleinen Gegenstand oder eine Nachricht an dem Boten anbringen. Das Tier geht dann zu dem gewünschten Ort und wartet dort solange, bis der Zauber endet. Dann geht es wieder seinen normalen Aktivitäten nach.

Während des Wartens erlaubt das Tier anderen, sich ihm zu nähern und Schriftrollen oder Gegenstände, die es trägt, zu entfernen. Derjenige, der die Nachricht bekommen soll, erhält jedoch keine besonderen Fähigkeiten, um mit dem Tier kommunizieren zu können oder die Nachricht zu lesen (falls sie etwa in einer Sprache verfasst wurde, die er nicht kennt).

TIERE BERUHIGEN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad: DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Tiere, die sich nicht weiter als 9 m voneinander entfernt befinden dürfen
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber beruhigt Tiere und macht sie folgsam und harmlos. Er kann jedoch nur normale Tiere (mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2) betreffen. Alle Ziele müssen von derselben Art sein und zwischen zwei beliebigen Zielen darf nicht mehr als 9 m Abstand sein. Die Maximalanzahl an TW, die du betreffen kannst, entspricht 2W4 + deiner Zauberstufe.

Die betroffenen Tiere bleiben, wo sie sind, und greifen weder an noch fliehen sie. Sie sind aber nicht hilflos und verteidigen sich ganz normal, wenn sie angegriffen werden. Jegliche Bedrohung bricht den Zauber für die betreffende Kreatur.

TIERE FASZINIEREN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Schall];
Grad: BAR 2, DRU 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Tiere oder magische Bestien mit einer Intelligenz von 1 oder 2
Wirkungsdauer: Konzentration
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Deine beruhigenden Bewegungen und die Musik (Gesang oder Sprechgesang) bringen Tiere oder magische Bestien dazu, nichts zu tun, außer dir zuzuschauen. Es können allerdings nur Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2 durch diesen Zauber fasziniert werden. Würfle 2W6, um zu ermitteln, wie viele TW an Kreaturen du faszinieren kannst. Die am nächsten stehenden Ziele werden zuerst betroffen, bis keine Ziele mehr in Reichweite sind, die beeinflusst werden können.

TIERE ODER PFLANZEN ENTDECKEN

Schule: Erkenntniszauber; **Grad:** DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Kegelförmige Ausstrahlung
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Innerhalb des Kegels, der sich in deine Blickrichtung erstreckt, kannst du eine bestimmte Art von Tier oder Pflanze entdecken. Du musst an dieses Tier, bzw. diese Pflanze denken, wenn du den Zauber einsetzt, kannst aber jede Runde an eine andere Pflanze oder ein anderes Tier denken. Die Menge an Informationen, die du erhältst, hängt davon ab, wie lange du ein bestimmtes Gebiet durchsuchst oder wie lange du dich auf das Tier, bzw. die Pflanze konzentrierst.

1. *Runde:* An- oder Abwesenheit der bestimmten Tier- oder Pflanzenart.

2. *Runde:* Anzahl der einzelnen Pflanzen oder Tiere und der Zustand des gesündesten Exemplars.

3. *Runde:* Zustand (siehe unten) und Aufenthaltsort jedes Exemplars. Wenn ein Tier oder eine Pflanze sich außerhalb deiner Sichtlinie befinden, kannst du nur die Richtung bestimmten, in welcher sie sich befinden, nicht den genauen Aufenthaltsort.

Zustand: Für die Zwecke dieses Zaubers gibt es die folgenden Zustände:

Normal: Hat mindestens 90 % seiner Trefferpunkte, ist nicht erkrankt.

In Ordnung: 30 % bis 90 % der vollen Trefferpunkte.

Schlecht: Weniger als 30 % der vollen Trefferpunkte, ist erkrankt oder leidet an einer behindernden Verletzung.

Schwach: 0 oder weniger Trefferpunkte, Krankheit hat einen Attributswert auf 5 oder weniger gesenkt, oder die Kreatur ist verkrüppelt.

Wenn eine Kreatur in mehrere der eben angegeben Kategorien fällt, gibt der Zauber die schlechtere der beiden an.

Du kannst dich jede Runde umwenden, um Tiere oder Pflanzen in einem anderen Gebiet zu entdecken. Der Zauber kann Barrieren ignorieren. 30 cm dickes Gestein, 2,5 cm dickes Metall, eine dünne Bleischicht oder 90 cm dicke Erde oder Holz blockieren ihn jedoch.

TIERFORM

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** DRU 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine bereitwillige Kreatur pro Stufe. Die betroffenen Kreaturen dürfen jeweils nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein.
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Funktioniert wie *Bestiengestalt III*, außer dass du bis zu eine bereitwillige Kreatur pro Zauberstufe in ein Tier deiner Wahl verwandeln kannst. Der Zauber hat keine Wirkung auf Kreaturen, die sich ihm nicht freiwillig aussetzen. Alle Kreaturen müssen die Gestalt desselben Tieres annehmen und die Empfänger des Zaubers bleiben solange in der Tierform, bis die Wirkungsdauer endet oder du den Zauber für alle fallen lässt. Ein einzelner Betroffener kann sich mit einer vollen Aktion wieder in seine normale Gestalt zurückverwandeln. Tut er dies, endet der Zauber auch nur für ihn.

TIERWACHSTUM

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 5, WAL 4, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Ein Tier (gigantisch oder kleiner)
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Das betroffene Tier wächst zum Doppelten seiner normalen Größe an und sein Gewicht steigt um das Achtfache. Diese Verwandlung verändert die Größenkategorie des Tieres zur nächst höheren, so dass es einen Größenbonus von +8 auf seine Stärke erhält, einen Größenbonus von +4 auf seine Konstitution (und dementsprechend zwei zusätzliche Trefferpunkte pro TW) und einen Größenmalus von –2 auf seine Geschicklichkeit. Jeder bereits vorhandene natürliche Rüstungsbonus steigt um 2. Dieses Wachstum beeinflusst außerdem auch den RK-Modifikator der Kreatur, sowie ihre Angriffswürfe und ihren Grundschaden, nur die Bewegungsrate ändert sich nicht. Sollte nicht genug Raum für das gewünschte Wachstum vorhanden sein, nimmt die Kreatur die größtmöglichen Ausmaße an und darf einen Stärkewurf (mit der verbesserten Stärke) ablegen, um sein Gefängnis zu sprengen. Schlägt dieser Wurf fehl, wird das Tier von seiner Umgebung eingeschränkt, ohne jedoch verletzt zu werden – der Zauber kann nicht genutzt werden, um eine Kreatur aufgrund ihres Wachstums zu zerquetschen.

Ausrüstungsgegenstände, die das Tier am Leib trägt oder mit denen es beladen ist, werden ebenfalls durch den Zauber vergrößert. Eine solche Veränderung hat keinen Einfluss auf die magischen Eigenschaften dieser Gegenstände.

Vergrößerte Gegenstände, die aus dem Besitz des Tieres entfernt werden, verwandeln sich sofort wieder in ihre normale Größe.

Der Zauber verleiht dir keinerlei Befehlsgewalt oder sonstigen Einfluss auf das vergrößerte Tier.

Verschiedene magische Effekte, welche die Größe verändern, sind nicht kumulativ.

TINTENSCHLANGE

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Energie]; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (gemahlener Bernstein im Wert von 500 GM und eine Schlangenschuppe)
Reichweite: Berührung
Ziel: Ein berührtes Buch oder ein anderer berührter Text
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Entladung; bis sie freigelassen wird oder 1W4 Tage + 1 Tag/Stufe, siehe Text
Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Nein

Wenn du *Tintenschlange* wirkst, erscheint ein kleines Symbol im Text eines Schriftstückes, wie etwa einem Buch, einer Schriftrolle oder einer Karte. Der Text, in dem das Symbol erscheint, muss mindestens 25 Worte lang sein. Wenn jemand den Text mit dem Symbol liest, erwacht die *Tintenschlange* zum Leben und greift den Leser an, wenn zwischen dem Symbol und dem Leser eine Effektlinie besteht.

Es reicht nicht aus, den verzauberten Text einfach nur zu sehen, um den Zauber auslösen. Er muss schon gelesen werden. Das Ziel darf einen Rettungswurf machen, um dem Angriff der Schlange auszuweichen. Ist dieser Wurf erfolgreich, geht die Schlange in einem braunen Blitz auf. Sie hinterlässt eine graubraune kleine Rauchwolke, während ein lauter Knall ertönt. Misslingt der Rettungswurf, wird das Ziel in einem gelb schimmernden Energiefeld eingeschlossen und ist solange bewegungslos, bis es befreit wird – entweder, indem du den Befehl dazu gibst, oder nachdem 1W4 Tage + 1 Tag/Zauberstufe vergangen sind.

Solange das Ziel in dem Energiefeld gefangen ist, altert es nicht, atmet nicht, verspürt keinen Hunger, schläft nicht und gewinnt keine Zauber zurück. Es wird in eine Art Koma versetzt und ist sich seiner Umgebung nicht bewusst. Es kann aber Schaden durch äußere Einflüsse nehmen (ja sogar getötet werden), da das Energiefeld nicht gegen physische Verletzungen schützt. Ein sterbendes Ziel verliert jedoch keine Trefferpunkte und wird stabilisiert, bis der Zauber endet.

Man kann das verborgene Symbol nicht mit Hilfe normaler Beobachtung entdecken. *Magie entdecken* enthüllt nur, dass der gesamte Text magisch ist.

Magie bannen kann die *Tintenschlange* entfernen. *Austilgen* zerstört die komplette Seite des Textes.

Tintenschlange kann in Kombination mit anderen Zaubern gewirkt werden, die einen Text verbergen oder unkenntlich machen, wie etwa *Verborgene Seite*.

TOD DEN UNTOTEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 6, HXM/MAG 6
Komponenten: V, G, M/GF (Diamantenstaub im Wert von 500 GM)
Wirkungsbereich: Mehrere untote Kreaturen innerhalb eines Explosionsradius von 12 m
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung

Funktioniert wie *Todeskreis*, nur dass bei diesem Zauber untote Kreaturen zerstört werden, wie beim Zauber angegeben.

TODESKREIS

Schule: Nekromantie [Tod]; **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine zerstoßene schwarze Perle im Wert von 500 GM)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Mehrere lebende Kreaturen innerhalb eines Explosionsradius von 12 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Todeskreis erstickt die Lebenskraft in lebenden Kreaturen, was sie sofort tötet.

Dieser Zauber tötet 1W4 TW an lebenden Kreaturen pro Zauberstufe (maximal 20W4). Die Kreaturen mit den wenigsten TW werden als erste betroffen. Bei Kreaturen mit gleich vielen TW werden jene zuerst betroffen, die dem Ursprung des Explosionsradius am nächsten sind. Kreaturen mit 9 oder mehr TW können nicht betroffen werden und TW, die nicht ausreichen, um eine Kreatur zu betreffen, gehen verloren.

TODESSCHUTZ

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 4, DRU 5, PAL 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Das Ziel erhält einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen alle Todeszauber und magischen Todeseffekte. Es darf einen Rettungswurf ablegen, um solche Effekte abzuwehren, auch wenn normalerweise keine Rettungswürfe erlaubt sind. Das Ziel ist gegen Energieentzug und gegen negative Energieeffekte immun, auch gegen fokussierte negative Energie.

Der Zauber entfernt keine negativen Stufen, die das Ziel bereits hatte, hebt die Mali der negativen Stufen aber für die Wirkungsdauer des Zaubers auf.

Todesschutz schützt nicht vor anderen Arten von Angriffen, selbst wenn diese tödlich sein sollten.

TODESWOLKE

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Die Wolke verteilt sich innerhalb eines Radius von 6 m und ist 6 m hoch
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erzeugt eine Nebelbank, vergleichbar mit dem Zauber *Nebelwolke*, die Schwaden sind jedoch von einem gelblichen Grün und giftig. Die Dämpfe töten automatisch jede lebende Kreatur mit 3 oder weniger TW (kein Rettungswurf). Lebende Kreaturen mit 4 bis 6 TW sterben nur, wenn ihr Zähigkeitswurf misslingt (gelingt der Wurf, erleiden sie jede Runde in deinem Zug 1W4 Punkte Konstitutionsschaden, solange sie sich in der Wolke aufhalten).

Lebende Kreaturen mit 6 oder mehr TW erleiden jede Runde in deinem Zug 1W4 Punkte Konstitutionsschaden, solange sie sich in der Wolke aufhalten (ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert diesen Schaden). Es hilft nicht, die Luft anzuhalten. Kreaturen

aber, die gegen Gifte immun sind, werden nicht von dem Zauber betroffen.

Im Gegensatz zu *Nebelwolke* bewegt sich *Todeswolke* mit einer Geschwindigkeit von 3 m pro Runde dicht am Boden von dir weg.

Du musst den neuen Wirkungsbereich der Wolke – basierend auf ihrem neuen Ursprungspunkt – jede Runde neu ermitteln. Der neue Ursprungspunkt befindet sich nun 3 m von dem Punkt entfernt, an dem du den Zauber gewirkt hast.

Da die Dämpfe schwerer als Luft sind, sinken sie immer an den tiefsten möglichen Punkt, fließen also beispielsweise auch in Senkgruben. Die Wolke kann keine Flüssigkeiten durchdringen und auch nicht Unterwasser gewirkt werden.

TÖDLICHES PHANTOM

Schule: Illusion (Phantom) [Furchteffekt, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, anzweifeln, dann Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Du erschaffst ein Phantom der allerschrecklichsten Kreatur, die sich das Ziel vorstellen kann, indem du den Ängsten aus dem Unterbewusstsein jener Kreatur eine Form gibst, die ihr Bewusstsein wahrnehmen kann: eben jenes fürchterliche Monster. Nur das Ziel des Zaubers kann das *Tödliche Phantom* sehen, du selbst erkennst nur vage Umrisse. Das Ziel darf zuerst einen Willenswurf ablegen, um zu merken, dass das Bild gar nicht real ist. Misslingt dieser Wurf, berührt das Phantom den Betroffenen und dieser muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen, um nicht vor Angst zu sterben. Selbst aber wenn der Rettungswurf erfolgreich war, erleidet das Ziel immer noch 3W6 Schadenspunkte.

Zweifelt der Betroffene des *Tödlichen Phantoms* die Illusion erfolgreich an und trägt einen *Telepathiehelm* oder verfügt über andere Möglichkeiten der telepathischen Kontrolle, kann er das Phantom gegen dich wenden. Du musst die Illusion dann erfolgreich anzweifeln oder wirst zum Ziel des tödlichen Furchtangriffs.

TOR

Schule: Beschwörung (Erschaffung oder Herbeirufung); **Grad:** KLE 9, HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (siehe Text)
Reichweite: Mittel (30 m +3 m/Stufe)
Effekt: Siehe Text
Wirkungsdauer: Augenblicklich oder Konzentration (bis zu 1 Runde/Stufe), siehe Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Tor hat zwei verschiedene Effekte. Erstens erschafft der Zauber eine interdimensionale Verbindung zwischen deiner Existenzebene und einer von dir bestimmten, so dass du in beide Richtungen zwischen diesen Ebenen hin- und herreisen kannst.

Zweitens kannst du daraufhin ein bestimmtes Individuum oder eine Art von Kreatur durch das *Tor* herbeirufen.

Das *Tor* selbst ist ein Ring oder eine Scheibe mit einem Durchmesser von 1,50 m bis 6 m (Wahl des Zauberwirkers). Das *Tor* ist so ausgerichtet, wie du es wünschst, wenn es erscheint (normalerweise vertikal und dir zugewandt. Es handelt sich um ein zweidimensionales Fenster, das auf die Ebene blickt, die du beim Wirken festgelegt hast. Alles, was sich durch das *Tor* bewegt, wird sofort auf die andere Seite gezogen.

Ein *Tor* hat eine Vorder- und eine Rückseite. Kreaturen, welche sich durch die Vorderseite bewegen, werden auf die andere Ebene transportiert. Kreaturen hingegen, die sich durch die Rückseite bewegen, nicht.

Ebenenreisen: Wenn es darum geht, auf eine andere Ebene zu reisen, funktioniert *Tor* ähnlich wie *Ebenenwechsel*. Das *Tor* führt dich jedoch direkt an einen von dir festgelegten Ort (ein Erschaffungseffekt). Götter und andere Wesenheiten, welche eine Ebene beherrschen, können verhindern, dass sich ein *Tor* in ihrer Nähe oder ihrem privaten Reich öffnet. Andere Reisenden müssen dich nicht an der Hand halten – jeder, der durch das *Tor* tritt, wird transportiert.

Du kannst das *Tor* nur für eine kurze Zeit offen halten (1 Runde pro Zauberstufe) und musst dich dafür zudem noch konzentrieren. Ansonsten wird die Verbindung getrennt.

Kreaturen rufen: Der zweite Effekt von *Tor* besteht darin, dass du eine extraplanare Kreatur zur Hilfe rufen kannst (ein Herbeirufungseffekt). Wenn du eine bestimmte Wesenheit oder eine Art von Kreatur benennst, während du den Zauber wirkst, öffnet sich das *Tor* in der Nähe der gewünschten Kreatur und zieht das Ziel hindurch, ob es will oder nicht. Gottheiten und andere einzigartige Wesen sind nicht gezwungen, durch das *Tor* zu gehen, können es aber auf Wunsch. Diese Version des Zaubers erzeugt ein *Tor*, das solange offen bleibt, bis die gerufene Kreatur hindurch gekommen ist. Außerdem musst du für diese Version des Zaubers seltenen Weihrauch und Opfergaben im Wert von 10.000 GM aufwenden. Diese Kosten gelten zusätzlich zu der Belohnung, welche den gerufenen Kreaturen gezahlt werden muss.

Wenn du eine Art von Kreatur rufst, statt ein dir bekanntes Individuum zu rufen, kannst du entweder eine einzige Kreatur oder mehrere Kreaturen rufen. Ihre Gesamtmenge an TW darf deine Zauberstufe nicht um das Doppelte übersteigen. Wenn du eine einzelne Kreatur rufst, kannst du sie kontrollieren, wenn ihre TW deine Zauberstufe nicht übersteigen. Gottheiten und andere einzigartige Wesen können ohnehin nicht kontrolliert werden. Eine unkontrollierte Kreatur handelt nach ihrem eigenen Willen, was es natürlich nicht ungefährlich macht, eine solche Wesenheit herbeizurufen. Außerdem kann eine solche Kreatur zu jedem von ihr gewünschten Zeitpunkt auf ihre Heimatebene zurückkehren.

Eine kontrollierte Kreatur kann Dienste für dich erfüllen. Es gibt zwei Kategorien von Diensten: sofort zu erledigende Aufgaben und vertraglich geregelte Dienste. Für dich in einem einzigen Kampf zu kämpfen oder eine andere Aktion auszuführen, die innerhalb von 1 Runde pro Zauberstufe erledigt werden kann, zählt als sofort zu erledigende Aufgabe. Du musst kein Abkommen treffen und der Kreatur keine Belohnung zahlen. Endet der Zauber, verlässt die Kreatur dich.

Wenn du dem Gerufenen eine langwierigere oder arbeitsintensivere Aufgabe übertragen willst, musst du ihr ein faires Angebot für ihre Dienste machen. Die Aufgabe muss in einem vernünftigen Verhältnis zu der Belohnung stehen, welche du anbietest. Siehe den Zauber *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* für passende Belohnungen. Manche Kreaturen wollen mit „lebender Ware“ statt mit Münzen bezahlt werden, was wiederum zu Komplikationen führen kann. Wenn das Wesen die Aufgabe erledigt hat, wird es sofort zu dir gebracht, woraufhin du die versprochene Belohnung zahlen musst. Ist dies geschehen, ist die Kreatur frei und kann auf ihre Heimatebene zurückkehren.

Kannst du dein Versprechen nicht erfüllen, musst du in die Dienste dieser Kreatur oder ihrer Herren treten. Im schlimmsten Fall jedoch wirst du von der Kreatur und ihren Artgenossen angegriffen.

Anmerkung: Wenn du die Herbeirufungsversion des Zaubers verwendest, um eine Kreatur der Arten Luft, Chaos, Erde, Böses, Feuer, Gutes, Ordnung oder Wasser herbeizurufen, fällt auch der Zauber in diese Kategorie.

TOTE BELEBEN

Schule: Nekromantie [Böses]; **Grad:** KLE 3, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Onyx im Wert von 25 GM pro TW der untoten Kreatur)
Reichweite: Berührung
Ziele: Eine oder mehrere berührte Leichen
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber verwandelt die Knochen oder Leichen toter Kreaturen in untote Skelette oder Zombies (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*), die deinen gesprochenen Befehlen folgen.

Die untoten Kreaturen können dir folgen oder in einem bestimmten Bereich bleiben und dort Kreaturen angreifen (oder nur eine bestimmte Art von Kreaturen). Sie bleiben solange belebt, bis sie zerstört werden. Zerstörte Skelette oder zerstörte Zombies können nicht erneut belebt werden.

Egal welche Art von untoten Kreaturen du belebst – du kannst mit einer Anwendung des Zaubers nur eine maximale Anzahl an TW an untoten Kreaturen beleben, die dem Doppelten deiner Zauberstufe entspricht. *Ort entweihen* verdoppelt dieses Maximum.

Die von dir erschaffenen untoten Kreaturen bleiben für eine unbegrenzte Zeit unter deiner Kontrolle. Du kannst aber höchstens 4 TW an untoten Kreaturen pro Zauberstufe kontrollieren, egal wie oft du den Zauber wirkst. Überschreitest du dieses Maximum, fallen alle neu erschaffenen untoten Kreaturen sofort unter deine Kontrolle und überzählige untote Kreaturen von früheren Zaubern entgleiten deiner Kontrolle. Du kannst entscheiden, welche Kreaturen freigelassen werden. Untote, welche du mit dem Talent Untote befehligen kontrollierst, zählen nicht gegen dieses Limit.

Skelette: Ein Skelett kann aus fast allen intakten Leichen oder Skeletten erschaffen werden. Die Leiche muss allerdings noch Knochen haben. Wird ein Skelett aus einer Leiche erschaffen, fällt das Fleisch von den Knochen.

Zombies: Ein Zombie kann aus fast allen intakten Leichen erschaffen werden. Die Leiche muss aber von einer Kreatur mit einer echten Anatomie stammen.

TOTE ERWECKEN

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 5
Zeitaufwand: 1 Minute
Komponenten: V, G, M (Diamant im Wert von 5.000 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Eine tote, berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Du erweckst eine tote Kreatur wieder zum Leben. Du kannst nur Kreaturen beleben, die nicht länger als 1 Tag pro Zauberstufe tot waren. Die Seele des Ziels muss frei sein und willig, zurück ins Leben zu kommen. Will die Seele nicht zurückkehren, funktioniert der Zauber nicht, dementsprechend muss ein Ziel, das zurückkommen möchte, keinen Rettungswurf ablegen.

Es ist eine Qual, von den Toten zurückzukehren. Das Ziel des Zaubers erhält deshalb zwei permanente negative Stufen, wenn es erweckt wird, ganz als ob es von einer Kreatur getroffen wurde, die Energie entzieht. Ist der Erweckte auf der 1. Stufe, verliert er stattdessen 2 Punkte Konstitution (würde dies seine Konstitution auf 0 oder weniger senken, kann er nicht erweckt werden). Ein Charakter, der gestorben ist und noch vorbereitete Zauber hatte, hat bei jedem dieser Zauber eine 50 %-Chance, dass er ihn verliert. Charaktere, die ihre Zauber nicht vorbereiten müssen (wie Hexenmeister), haben eine 50 %-Chance, dass sie unbenutzte Zauberplätze verlieren, als hätten sie diese zum Zaubern genutzt.

Eine erweckte Kreatur hat so viele Trefferpunkte, wie es ihren derzeitigen Trefferwürfeln entspricht. Attribute, die auf 0 gesunken waren, steigen auf 1. Normale Gifte werden beim Erwecken neutralisiert und normale Krankheiten geheilt, magische Krankheiten und Flüche bleiben aber bestehen. Tödliche Wunden werden verschlossen und tödlicher Schaden geheilt. Der Körper des Verstorbenen muss allerdings noch vollständig sein, um erweckt zu werden. Andernfalls fehlen verlorene Körperteile auch nach der Erweckung noch. Besitztümer und Ausrüstung der toten Kreatur werden durch diesen Zauber nicht betroffen

Eine Kreatur, die in eine untote Kreatur verwandelt oder durch einen Todeseffekt getötet wurde, kann mit diesem Zauber nicht wieder belebt werden. Konstrukte, Elementare, Externare und untote Kreaturen können nicht erweckt werden. Der Zauber kann niemanden wieder beleben, der aufgrund seines hohen Alters gestorben ist.

TOTENGLOCKE

Schule: Nekromantie [Tod, Böses]; **Grad:** KLE 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich/10 Minuten pro TW des Ziels (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Du entziehst einer Kreatur ihre Lebenskraft, um sie für dich selbst zu verwenden. Beim Wirken dieses Zaubers berührst du eine lebende Kreatur, die –1 oder weniger Trefferpunkte hat. Schlägt der Rettungswurf dieses Ziels fehl, stirbt es und du erhältst 1W8 temporäre Trefferpunkte und einen Bonus von +2 auf deine Stärke. Außerdem steigt deine effektive Zauberstufe um +1, so dass Zaubereffekte verbessert werden, die von der Zauberstufe abhängen. Diese Steigerung der Zauberstufe gewährt dir aber nicht Zugang zu mehr Zaubern. Der Effekt währt 10 Minuten pro TW der betroffenen Kreatur.

TOTENWACHE

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 9 m
Ziel: Kegelförmige Ausstrahlung
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Mit Hilfe der Kräfte der Nekromantie kannst du innerhalb der Reichweite des Zaubers den Zustand von Kreaturen ermitteln, die dem Tode nahe sind. Du weißt sofort, ob die Kreatur tot, labil (lebend und verwundet, mit 3 oder weniger Trefferpunkten), dem Tod entronnen (lebend mit 4 oder mehr Trefferpunkten), untot oder weder tot noch lebendig (wie etwa ein Konstrukt) ist. *Totenwache* kann alle Zauber oder Fähigkeiten durchschauen, die es Kreaturen ermöglichen, ihren Tod vorzutäuschen.

TRAUM

Schule: Illusion (Phantom) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Minute
Komponenten: V, G
Reichweite: Unbegrenzt
Wirkungsbereich: Eine lebende berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du oder ein von dir berührter Bote senden eine Phantomnachricht

in Form eines *Traums* aus. Zu Beginn des Wirkens musst du den Namen des Empfängers nennen oder ihn sonst wie identifizieren, so dass kein Zweifel an der richtigen Identität bestehen kann. Der Bote verfällt daraufhin in eine Trance und erscheint dem Empfänger im Traum, wobei er die Nachricht übermittelt. Die Nachricht kann so lang sein, wie du möchtest, und der Empfänger wird sich beim Aufwachen vollständig an sie erinnern. Es handelt sich allerdings um eine einseitige Kommunikation. Der Empfänger kann dir keine Fragen stellen und dir keine Informationen geben; der Bote kann nichts in den Träumen des Empfängers sehen, das dir weiterhelfen würde.

Ist die Nachricht einmal überbracht, fährt der Geist des Boten sofort in seinen Körper zurück. Die Wirkungsdauer des Zaubers entspricht der Zeit, die der Bote braucht, um die Träume des Empfängers zu betreten und die Nachricht zu übermitteln.

Ist der Empfänger wach, wenn du beginnst, den Zauber zu wirken, kann der Bote sich aussuchen, ob er aufwacht (und den Zauber damit beendet) oder in Trance bleibt. Der Bote kann solange in Trance bleiben, bis der Empfänger einschläft, und dann dessen Träume betreten, um die Nachricht zu übermitteln. Ein Bote, der in seiner Trance gestört wird, erwacht und der Zauber endet.

Kreaturen, die nicht schlafen (wie etwa Elfen, nicht aber Halbelfen) oder nicht träumen, können nicht mit Hilfe dieses Zaubers kontaktiert werden.

Der Bote ist sich seiner Umgebung und den Handlungen, die in seiner Nähe geschehen, nicht bewusst, solange er in Trance ist. Er ist sowohl physisch als auch geistig nicht in der Lage sich zu verteidigen (ein Rettungswurf misslingt immer).

TUGEND

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 0, DRU 0, PAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min.
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)
Mit nur einer Berührung erfüllst du dein Ziel mit Lebenskraft. Das Ziel erhält 1 temporären Trefferpunkt.

ÜBERLANDFLUG

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 5
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Überlandflug funktioniert wie *Fliegen*, du kannst aber mit einer Bewegungsrate von 12 m fliegen (9 m wenn du eine mittelschwere oder schwere Rüstung trägst oder eine mittelschwere oder schwere Last trägst). Du erhältst einen Bonus auf Würfe für Fliegen, welcher der Hälfte deiner Zauberstufe entspricht. Benutzt du diesen Zauber für das Überwinden weiter Strecken, kannst du dich beeilen, ohne dadurch nichttödlichen Schaden zu erleiden (für einen Gewaltmarsch musst du immer noch Konstitutionswürfe ablegen). Das bedeutet, dass du innerhalb von acht Stunden 96 km fliegen kannst (72 km falls du mit einer Bewegungsrate von 9 m fliegst).

UMWANDLUNG

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Trank der Bärenstärke, den du einnimmst und dessen Wirkung vom Zaubereffekt aufgebraucht wird)
Reichweite: Persönlich
Effekt: Du
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Du wirst zu einer wahren Kampfmaschine – du wirst stärker, zäher, schneller und ein besserer Kämpfer. Selbst deine Geisteshaltung verändert sich dahingehend, dass du den Kampf liebst. Du kannst keine Zauber mehr wirken, selbst mit magischen Gegenständen.

Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution, einen natürlichen Rüstungsbonus von +4 auf deine RK, einen Kompetenzbonus von +5 auf Zähigkeitswürfe und bist im Umgang mit allen einfachen und allen Kriegswaffen geübt. Dein Grund-Angriffsbonus entspricht deiner Charakterstufe (so dass du möglicherweise mehrere Angriffe ausführen kannst).

Du verlierst deine Zauberfähigkeiten, auch deine Fähigkeit, zauberwirkende oder zauberauslösende magische Gegenstände einzusetzen, ganz als stünden die Zauber nicht länger auf der Liste deiner Klassenzauber.

UNAUFFÄLLIGER DIENER

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Stückchen Schnur und etwas Holz)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Ein unsichtbarer, geist- und formloser Diener
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Ein *Unauffälliger Diener* ist eine unsichtbare, geist- und formlose Kraft, die einfache Aufgaben für dich erfüllen kann. Er kann Dinge holen, Türen öffnen, die nicht klemmen, Stühle rücken und sauber machen und flicken. Der Diener kann immer nur eine Aufgabe auf einmal erledigen, wiederholt diese aber auch immer wieder, wenn du ihm dies aufgibst und innerhalb der Reichweite bleibst. Er kann nur normale Türen, Schubladen, Deckel und ähnliches öffnen und hat einen effektiven Stärkewert von 2 (so dass er 10 kg hochheben oder 50 kg ziehen kann). Der Diener kann Fallen auslösen, allerdings nur eine Druckkraft von 10 kg ausüben, was möglicherweise nicht ausreicht, um manche Druckplatten oder ähnliche Mechanismen auszulösen. Aufgaben, die einen Fertigkeitswurf mit einem SG über 10 erfordern oder einen Fertigkeitswurf auf eine Fertigkeit, die nicht ungeübt eingesetzt werden kann, können von dem Diener nicht erledigt werden. Der Diener kann nicht fliegen, klettern oder schwimmen (er schwebt über Wasser und anderen Flüssigkeiten). Seine Grundbewegungsrate liegt bei 4,50 m.

Der Diener kann nicht angreifen, er darf keine Angriffswürfe ablegen. Er kann dafür auch nicht getötet werden, verschwindet aber, wenn er 6 Schadenspunkte durch einen Angriff auf einen Bereich erleidet. (Er darf keine Rettungswürfe gegen Angriffe machen.) Versuchst du, den Diener über die Reichweite des Zaubers hinaus zu senden (gemessen von deiner derzeitigen Position), verschwindet er.

UNAUFFINDBARKEIT

Schule: Bannzauber; **Grad:** WAL 4, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Diamantenstaub im Wert von 50 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur oder berührter Gegenstand
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand);
Zauberresistenz: Ja (harmlos, Gegenstand)
Die geschützten Ziele sind nur schwer mit Erkenntniszaubern wie *Hellhören/Hellsehen* oder *Gegenstand aufspüren* und Entdeckungs-

zaubern zu finden. *Unauffindbarkeit* schützt aber auch vor solchen magischen Gegenständen, wie etwa einer *Kristallkugel*. Wird ein Erkenntniszauber gegen den Geschützten gewirkt, muss der Zauberwirker einen Wurf auf seine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) gegen einen SG von 11 + Zauberstufe des Zauberwirkers von *Unauffindbarkeit* ablegen. Hast du *Unauffindbarkeit* auf dich selbst gewirkt oder auf einen Gegenstand, der sich gerade in deinem Besitz befindet, steigt dieser SG auf 15 + deine Zauberstufe.

Wurde *Unauffindbarkeit* auf eine Kreatur gewirkt, schützt der Zauber auch die Ausrüstung der Kreatur.

UNGEZIEFER ZURÜCKTREIBEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** BAR 4, KLE 4, DRU 4, WAL 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 3 m
Wirkungsbereich: Ausbreitung mit einem Radius von 3 m mit dir im Zentrum
Wirkungsdauer: 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein oder Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Eine unsichtbare Barriere hält Ungeziefer ab. Ungeziefer, das weniger TW hat, als es einem Drittel deiner Zauberstufe entspricht, kann die Barriere nicht durchdringen.

Ungeziefer, das mindestens 1/3 deiner Zauberstufe an TW besitzt, kann die Barriere durchdringen, wenn es einen erfolgreichen Willenswurf macht. Selbst dann aber erleidet es noch 2W6 Schadenspunkte. Außerdem verursacht es ihm Schmerzen, wenn das Ungeziefer sich gegen die Barriere drückt, was meist schon ausreicht, um es abzuschrecken.

UNHEIL

Schule: Nekromantie [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber erfüllt ein einzelnes Ziel mit schrecklicher Angst, die es erschüttert.

UNHEILIGE AURA

Schule: Bannzauber [Böses]; **Grad:** KLE 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (eine kleine Reliquie im Wert von 500 GM)
Reichweite: 6 m
Ziele: Eine Kreatur/Stufe innerhalb eines Explosionsradius von 6 m, der von dir ausgeht
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Das Ziel wird von einer bösartigen Dunkelheit umgeben, die es vor Angriffen schützt, eine Resistenz gegen die Zauber verleiht, die von guten Kreaturen gewirkt wurden, und gute Kreaturen schwächt, wenn sie das Ziel treffen. Der Bannzauber hat vier Effekte.

Erstens erhält jeder Geschützte einen Ablenkungsbonus von +4 auf seine RK und einen Resistenzbonus von +4 auf seine Rettungswürfe. Im Gegensatz zu der Wirkung von *Schutz vor Gutem* gelten dieser Boni hier gegen alle Arten von Angriffen, nicht nur gegen die von guten Kreaturen.

Zweitens erhalten die Geschützten eine Zauberresistenz von 25 gegen gute Zauber und Zauber, die von guten Kreaturen gewirkt wurden.

Drittens verhindert der Zauber Besessenheit und geistige Kontrolle, wie es auch *Schutz vor Gutem* tut.

Viertens erleidet ein guter Angreifer, der einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen einen Geschützten ausführt, 1W6 Punkte temporären Stärkeschaden (Zähigkeit, keine Wirkung).

UNHEILIGE PLAGE

Schule: Hervorrufung [Böses]; **Grad:** KLE 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Ausbreitung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich (1W4 Runden) (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja

Du rufst unheilige Kräfte herab, um deine Feinde zu zerschmettern. Diese Kräfte erscheinen in Form einer kalten, widerlichen Wolke schmieriger Dunkelheit, die voller Krankheitserreger steckt.

Nur gute und neutrale (nicht böse) Kreaturen werden von dem Zauber betroffen.

Der Zauber verursacht bei einer guten Kreatur 1W8 Schadenspunkte pro zwei Zauberstufen (maximal 5W8) (oder 1W6 pro Zauberstufe, falls es sich um einen guten Externar handelt, maximal 10W6) und macht sie 1W4 Runden lang kränkelnd. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert den Schaden um die Hälfte und hebt die Krankheit auf. Der Effekt kann nicht von *Krankheit kurieren* oder *Heilung* aufgehoben werden, *Fluch brechen* wirkt jedoch.

Kreaturen, die weder gut noch böse sind, erleiden nur den halben Schaden und werden nicht krank. Mit einem erfolgreichen Willenswurf kann eine solche Kreatur den Schaden noch einmal um die Hälfte reduzieren (also insgesamt auf ein Viertel des Schadens).

UNHEIMLICHES SCHICKSAL

Schule: Illusion (Phantom) [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 9
Ziele: Eine unbestimmte Anzahl von Kreaturen, von denen keine weiter als 9 m von einer anderen entfernt sein darf

Funktioniert wie *Tödliches Phantom*, kann aber mehr als eine Kreatur betreffen. Nur die Betroffenen sehen das Phantom, das sie angreift, du siehst es als schattenhafte Gestalt.

Gelingt einem Opfer ein Zähigkeitswurf, erleidet es immer noch 3W6 Schadenspunkte und ist 1 Runde lang betäubt. Außerdem erleidet es 1W4 Punkte temporären Stärkeschaden.

UNSICHTBARES SEHEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Talkum und Silberpulver)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe

Du kannst alle unsichtbaren und ätherischen Kreaturen und Gegenstände innerhalb deiner Sichtreichweite sehen. Du siehst diese Wesen als lichtdurchlässige Formen, die es dir ermöglichen, zwischen sichtbaren, unsichtbaren und ätherischen Kreaturen zu unterscheiden.

Der Zauber enthüllt dir jedoch nicht, auf welche Weise die jeweilige Kreatur unsichtbar geworden ist. Auch Illusionen kannst du nicht erkennen und blickdichte Dinge werden für dich nicht durchsichtig. Ebenso wenig werden Kreaturen sichtbar, die sich versteckt haben, in Deckung oder sonst wie schwer zu sehen sind.

Unsichtbares sehen kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

UNSICHTBARKEIT

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (eine in Gummiarabikum eingelassene Wimper)
Reichweite: Persönlich oder Berührung
Ziel: Du oder eine Kreatur oder ein Gegenstand, die nicht mehr als 100 Pfd./Stufe wiegen dürfen
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos) oder Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos) oder ja (harmlos, Gegenstand)

Die berührte Kreatur oder der berührte Gegenstand werden unsichtbar und verschwinden aus dem Sichtfeld. Auch getragene Ausrüstung verschwindet. Wirkst du den Zauber auf jemand anderen, können weder du noch deine Verbündeten diese Kreatur sehen, solange du Unsichtbares nicht sehen kannst oder Magie benutzt, um dies zu tun.

Gegenstände, die der Unsichtbare fallen lässt oder ablegt, werden sichtbar. Gegenstände, die er aufhebt, werden unsichtbar, wenn er sie unter seine Kleidung oder in getragene Beutel steckt. Licht jedoch wird niemals unsichtbar, höchstens die Quelle des Lichts (es wäre dann ein Licht ohne offensichtliche Quelle zu sehen). Trägt der Unsichtbare einen Gegenstand mit Teilen, die weiter als 3 m abstehen, werden diese Teile sichtbar.

Das Ziel des Zaubers steht nicht unter dem Einfluss magischer *Stille*. Aber auch andere Umstände können dazu führen, dass der Unsichtbare entdeckt wird (etwa wenn er in Wasser schwimmt oder in eine Pfütze tritt). Ist ein Wurf erforderlich, erhält ein Unsichtbarer, der sich nicht bewegt, einen Bonus von +40 auf Würfe auf Heimlichkeit. Bewegt die Kreatur sich, sinkt der Bonus auf +20. Der Zauber endet, wenn der Unsichtbare eine Kreatur angreift. Für die Zwecke von *Unsichtbarkeit* gilt auch ein gezielter Zauber auf einen Feind oder auf ein Gebiet, in dem sich ein Gegner aufhält, als Angriff. Wer aber nun genau als Feind gilt, hängt von der Wahrnehmung des Charakters ab. Aktionen, die auf Gegenstände zielen, die nicht getragen werden, beenden den Zauber nicht. Indirekt Schaden zu verursachen, gilt ebenfalls nicht als Angriff. Ein Unsichtbarer kann also Türen öffnen, sprechen, essen, Treppen steigen, Monster beschwören und diese angreifen lassen, die Seile einer Hängebrücke zerschneiden, während sich Gegner auf ihr befinden, ein Fallgitter öffnen, um Hunde zu befreien, die dann angreifen usw. Greift er aber selbst an, wird er sofort mit all seiner Ausrüstung sichtbar. Zauber wie *Segnen*, die nur Verbündete betreffen, gelten hier auch nicht als Angriff, selbst wenn Feinde in dem betroffenen Gebiet stehen.

Unsichtbarkeit kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (allerdings nur für Gegenstände).

MÄCHTIGE UNSICHTBARKEIT

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 4, HXM/MAG 4
Komponenten: V, G
Ziel: Du oder eine berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos)

Funktioniert wie *Unsichtbarkeit*, endet aber nicht, wenn der Unsichtbare angreift.

MASSENUNSICHTBARKEIT

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** HXM/MAG 7
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele: Irgendeine Anzahl an Kreaturen, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein

Funktioniert wie *Unsichtbarkeit*, der Effekt kann sich aber mit einer Gruppe bewegen und endet, wenn irgendein Mitglied der Gruppe angreift. Die einzelnen Mitglieder der Gruppe können sich gegenseitig nicht sehen. Der Zauber endet außerdem für jeden, der sich weiter als 36 m von einem anderen Gruppenmitglied entfernt. Sind nur zwei Personen betroffen, verliert derjenige, der sich wegbewegt die Unsichtbarkeit. Bewegen sich beide voneinander weg, werden beide sichtbar, sobald sie sich mehr als 36 m voneinander entfernt haben.

UNSICHTBARKEIT AUFHEBEN

Schule: Hervorrufung; **Grad:** KLE 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)

Du umgibst dich selbst mit einer Kraftsphäre, die einen Radius von 1,50 m pro Zauberstufe hat und jede Form von Unsichtbarkeit aufhebt.

Alles Unsichtbare innerhalb des Wirkungsbereichs wird sichtbar.

UNTOTE BEFEHLIGEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Stück rohes Fleisch und ein Knochensplitter)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine untote Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Mit Hilfe dieses Zaubers kannst du untote Kreaturen bis zu einem gewissen Grad kontrollieren. Unter der Voraussetzung, dass das Ziel intelligent ist, nimmt es deine Worte und Taten auf die bestmögliche Weise auf (es gilt dir als freundlich gesinnt). Solange der Zauber währt, wird die untote Kreatur dich nicht angreifen. Du kannst versuchen, dem Ziel Befehle zu geben, musst aber einen konkurrierenden Wurf auf Charisma bestehen, um es dazu zu bringen, etwas zu tun, das es normalerweise nicht machen würde. Erneute Versuche sind nicht erlaubt. Eine intelligente untote Kreatur in deiner Befehlsgewalt wird niemals etwas Selbstmörderisches oder für sie offensichtlich Schädliches tun, kann aber dazu überredet werden, etwas sehr Gefährliches zu tun.

Eine nichtintelligente untote Kreatur darf keinen Rettungswurf gegen diesen Zauber ablegen. Kontrollierst du eine geistlose untote Kreatur, kannst du dieser nur rudimentäre Befehle erteilen, wie etwa „komm her“, „geh dahin“, „kämpfe“, „steh still“ und so weiter. Nichtintelligente untote Kreaturen können auch selbstmörderischen oder schädlichen Befehlen nicht widerstehen.

Der Zauber wird gebrochen, wenn du oder deine scheinbaren Verbündeten die untote Kreatur bedrohen (egal wir intelligent sie ist).

Deine Befehle werden nicht telepathisch übermittelt. Die untote Kreatur muss dich hören können.

UNTOTE ENTDECKEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 1, PAL 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Graberde)
Reichweite: 18 m
Wirkungsbereich: Kegelförmige Ausströmung
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst die Auren untoter Kreaturen entdecken. Die Menge an Informationen, die du erhältst, hängt davon ab, wie lange du einen bestimmten Bereich untersuchst.

1. *Runde:* An- oder Abwesenheit untoter Auren.

2. *Runde:* Anzahl der untoten Auren im Bereich und die Stärke der mächtigsten untoten Aura. Bist du guter Gesinnung und die stärkste untote Aura ist überwältigend (siehe unten) und die Menge an TW der entsprechenden Kreatur übersteigt deine Zauberstufe mindestens um das Doppelte, bist du eine Runde lang betäubt und der Zauber endet.

3. *Runde:* Die Stärke und der Standort jeder untoten Aura. Liegt eine Aura außerhalb deiner Sichtreichweite, kannst du die Richtung erkennen, in der sie liegt, nicht aber den genauen Standort.

Stärke der Aura: Die Stärke einer untoten Aura hängt von der Menge der TW der untoten Kreatur ab. Siehe die folgende Tabelle:

Nachschwingende Aura: Eine untote Aura schwingt noch nach, auch wenn ihre Quelle zerstört wurde. Wirkst du *Untote entdecken* und lenkst den Zauber auf einen solchen Bereich, nimmt der Zauber eine Aura mit einer kaum wahrnehmbaren Stärke (schwächer als schwach) wahr. Wie lange eine Aura noch nachschwingt, hängt von ihrer ursprünglichen Stärke ab.

TW	Stärke	Dauer der nachschwingenden Aura
1 oder weniger	Schwach	1W6 Runden
2-4	durchschnittlich	1W6 Minuten
5-10	stark	1W6 x10 Minuten
11 oder mehr	überwältigend	1W6 Tage

Du kannst *Untote entdecken* jede Runde in einen neuen Bereich lenken. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, 30 cm dickes Gestein, 2,50 cm dickes, gewöhnliches Metall, eine dünne Schicht Blei oder 90 cm dickes Holz oder Erde blockieren ihn.

Untote erschaffen

Schule: Nekromantie [Böses]; **Grad:** KLE 6, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Stunde
Komponenten: V, G, M (ein Lehmtiegel, der mit Graberde und einem Onyx im Wert von mindestens 50 GM pro TW des erschaffenen Untoten gefüllt ist)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine Leiche
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser böse Zauber ist um einiges mächtiger als *Tote beleben* und ermöglicht es dir, mächtigere Untote zu erschaffen: Ghule, Grule, Mumien und Mohrgs (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Die Art, bzw. Arten von Untoten, die du erschaffen kannst, hängt von deiner Zauberstufe ab, wie auf der folgenden Tabelle angegeben.

Zauberstufe	Erschaffener Untoter
11. oder niedriger	Ghul
12.-14.	Grul
15.-17.	Mumie
18. oder höher	Mohrg

Du kannst auch schwächere Untote erschaffen, als es deine Zauberstufe zuließe, wenn du möchtest. Die erschaffenen Untoten stehen nicht automatisch unter der Kontrolle ihres Schöpfers. Wenn du in der Lage bist, Untote zu befehligen, kannst du versuchen, dies zu tun, wenn die Kreatur entsteht.

Der Zauber muss in der Nacht gewirkt werden.

Mächtigere Untote erschaffen

Schule: Nekromantie [Böses]; **Grad:** KLE 8, HXM/MAG 8

Dieser Zauber funktioniert wie *Untote erschaffen*, du kannst damit jedoch mächtigere und intelligentere Untote erschaffen: Schatten, Todesalben, Schreckgespenster und Zehrer (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Die Art, bzw. Arten von Untoten, die du erschaffen kannst, hängt von deiner Zauberstufe ab, wie auf der folgenden Tabelle angegeben.

Zauberstufe	Erschaffener Untoter
15. oder niedriger	Schatten
16.-17.	Todesalb
18.-19.	Schreckgespenst
20. oder höher	Zehrer

Untote festsetzen

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine Prise Schwefel und gemahlener Knoblauch)
Reichweite: Mittel (30 m +3 m/Stufe)
Ziele: Bis zu drei untote Kreaturen, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber macht bis zu drei untote Kreaturen bewegungslos. Nichtintelligente Untote dürfen keinen Rettungswurf machen. Intelligente Untote dürfen. Ist der Zauber erfolgreich, sind die Untoten für die Wirkungsdauer des Zaubers bewegungslos (ähnlich wie der Effekt des Zaubers *Person festhalten* bei Lebewesen). Der Effekt wird gebrochen, wenn die festgesetzten Kreaturen angegriffen werden oder Schaden nehmen.

Untote kontrollieren

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Stück von einem Knochen und ein Stück rohes Fleisch)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Bis zu 2 TW/Stufe an untoten Kreaturen, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber ermöglicht es dir, untote Kreaturen für kurze Zeit zu kontrollieren. Wenn du ihnen verbale Befehle erteilst, verstehen sie dich, egal welche Sprache du sprichst. Selbst wenn eine verbale Kommunikation unmöglich sein sollte, greifen die kontrollierten untoten Kreaturen dich nicht an. Endet der Zauber, verhalten die betroffenen Kreaturen sich wieder normal.

Intelligente untote Kreaturen erinnern sich daran, dass du sie kontrolliert hast und sinnen vielleicht auf Rache, nachdem der Zauber geendet hat.

Untote schwächen

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Strahl

Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Du lenkst einen Strahl positiver Energie auf ein Ziel und musst einen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um zu treffen. Trifft der Strahl eine untote Kreatur, verursacht er 1W6 Schadenspunkte.

UNVERWÜSTLICHE SPHÄRE

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (eine Kristallkugel)
Reichweite: Nah (7,50 m +1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Kugel mit einem Durchmesser von 30 cm/Stufe mit einer Kreatur im Zentrum
Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Es entsteht eine schimmernde Energiekugel, welche eine Kreatur umschließt, solange diese klein genug ist, um in den Durchmesser der Sphäre zu passen. Die Sphäre umschließt das Ziel, solange der Zauber wirkt. Sie funktioniert wie eine *Energiewand*, kann aber von *Magie bannen* aufgehoben werden. Das Ziel kann normal atmen. Die Sphäre kann weder von innen noch von außen bewegt werden.

UNWIDERSTEHLICHER TANZ

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 6, HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1W4+1 Runden
Rettungswurf: Willen, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja
Das Ziel des Zaubers verspürt den unwiderstehlichen Drang zu tanzen und beginnt auch sofort damit – es steppt, hüpft usw. Der Effekt des Zaubers macht es dem Opfer unmöglich, irgendetwas anderes zu tun als herumzutänzeln und zu hüpfen. Es erhält dadurch einen Malus von –4 auf die RK und einen Malus von –10 auf Reflexwürfe. Schildboni von Schilden, die das Opfer trägt, werden aufgehoben. Der Tänzer provoziert außerdem jede Runde Gelegenheitsangriffe in seinem Zug. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert die Wirkungsdauer auf 1 Runde.

VAMPIRGRIFF

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Lebende berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich/1 Stunde (siehe Text)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen. Deine Berührung verursacht 1W6 Schadenspunkte pro zwei Zauberstufen (maximal 10W6). Du erhältst dann so viele temporäre Trefferpunkte, wie du Schadenspunkte verursacht hast. Du kannst jedoch nie mehr Trefferpunkte erhalten als die momentanen Trefferpunkte deines Opfers + seinem Konstitutionswert, was aber ausreicht, um es zu töten. Die temporären Trefferpunkte verschwinden nach einer Stunde wieder.

VERARBEITUNG

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: Siehe Text
Komponenten: V, G, M (das Ausgangsmaterial – kostet genauso viel wie die Rohmaterialien, um den Gegenstand auf normale Weise herzustellen)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: bis zu 0,3 m³/Stufe, siehe Text
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du verwandelst eine Art von Materie in ein fertiges Produkt aus demselben Material. Kreaturen oder magische Gegenstände können nicht mit Hilfe dieses Zaubers erschaffen oder verwandelt werden. Die Qualität der Gegenstände, die mit *Verarbeitung* erschaffen werden, entspricht der Qualität des Materials, das verwendet wurde. Arbeitest du mit einem Gestein, kann das Ziel maximal 30 dm³ pro Stufe groß sein, statt 300 dm³.

Du musst einen Wurf auf die entsprechende Handwerksfertigkeit machen, um Gegenstände zu erschaffen, die handwerklich gesehen relativ komplex sind.

Der Zeitaufwand für den Zauber beträgt 1 Runde pro 300 dm³ (oder pro 30 dm³) an Material, das betroffen wird.

VERBANNUNG

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 6, HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (irgendein Gegenstand, der dem Ziel zuwider ist)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Einer oder mehrere Externare, die Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Verbannung ist eine mächtigere Version von *Fortschicken*. Der Zauber ermöglicht es dir, Externare auf ihre Heimatebene zurückzuschicken. Du kannst bis zu 2 TW pro Zauberstufe verbannen.

Wenn du mindestens einen Gegenstand oder eine Substanz mit dir führst, die das Ziel hasst, fürchtet oder die ihm sonst wie zuwider ist, kannst du die Erfolgschancen dieses Zaubers noch verbessern. Für jeden solchen Gegenstand oder jede solche Substanz erhältst du einen Bonus von +1 auf Würfe auf deine Zauberstufe, um die Zauberresistenz des Ziels (falls es eine hat) zu überwinden, und für jede davon steigt der SG für den Rettungswurf gegen den Zauber um +2.

Bestimmte, besonders seltene Gegenstände wirken in dieser Hinsicht wahrscheinlich besser als ein normaler Gegenstand (du erhältst dann für jeden einen Bonus von +2 auf deine Zauberstufe, um die Zauberresistenz zu überwinden, und der SG für den Rettungswurf gegen den Zauber steigt um +4).

VERBERGEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (das Lid eines Basilisken und Gummi-arabikum)
Reichweite: Berührung
Ziel: Eine bereitwillige berührte Kreatur oder ein berührter Gegenstand (bis zu 1 Würfel/Stufe mit jeweils 60 cm Kantenlänge)

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein oder Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Nein oder Ja (Gegenstand)

Dieser Zauber verhindert nicht nur, dass die betroffene Kreatur oder der Gegenstand mit Hilfe von Erkenntniszaubern entdeckt oder aufgespürt werden, sondern macht sie auch unsichtbar (wie der Zauber *Unsichtbarkeit*). Der Zauber verhindert jedoch nicht, dass das Ziel mit Hilfe des Tastsinns oder anderer Möglichkeiten entdeckt wird. Kreaturen, die von *Verbergen* betroffen sind, fallen in einen komatösen Zustand und liegen im Endeffekt im Koma, solange bis der Zauber endet oder gebannt wird.

Anmerkung: Der Willenswurf verhindert, dass ein beaufsichtigter oder magischer Gegenstand verborgen wird. Es gibt keine Möglichkeit, einen Rettungswurf zu machen, um die verborgenen Kreatur oder den verborgenen Gegenstand mit Hilfe eines Erkenntniszaubers zu sehen.

VERBORGENE SEITE

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (gemahlene Heringsschuppen und die Essenz eines Irrlichts)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Seite von bis zu 0,27 m²
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Verborgene Seite verändert den Inhalt einer Seite, so dass sie als etwas anderes erscheint. So kann zum Beispiel auch der Text eines Zaubers so verändert werden, dass er einen anderen Zauber beinhaltet, welcher von einem Grad ist, den der Zaubernde beherrscht und kennt. *Verborgene Seite* kann nicht eingesetzt werden, um einen Zauber zu verändern, der auf einer Schriftrolle steht, wohl aber um die Schriftrolle zu verbergen. *Explosive Runen* oder *Tintenschlange* können auf eine Verborgene Seite gewirkt werden.

Sprachen verstehen alleine kann den Inhalt einer *Verborgenen Seite* nicht enthüllen. Du kannst den ursprünglichen Inhalt aber offen legen, wenn du ein besonderes Wort aussprichst. Dann ist es dir möglich, die Originalseite zu lesen. Die *Verborgene Seite* kannst du nach Belieben wieder herstellen. Sprichst du das besondere Wort zweimal aus, kannst du den Zauber entfernen. Wird *Magie entdecken* auf die Seite gewirkt, enthüllt sich, dass schwache Magie auf der Seite liegt, aber ihr wahrer Inhalt wird nicht sichtbar. *Wahrer Blick* enthüllt die Anwesenheit eines verborgenen Inhalts, nicht aber, worum es sich bei diesem Inhalt handelt, außer *Wahrer Blick* wird in Kombination mit *Sprachen verstehen* gewirkt. Eine *Verborgene Seite* kann gebannt werden und der verborgene Inhalt kann mit Hilfe von *Austilgen* gelöscht werden.

VERBÜNDETEN DER NATUR HERBEIZAUBERN I

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Eine beschworene Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kannst du eine natürliche Kreatur herbeizaubern (üblicherweise ein Tier, eine Fee, eine magische Bestie, einen Externar der Unterart Elementar oder einen Humanoiden der Unterart Riese). Die Kreatur erscheint an einer von dir bestimmten Stelle und handelt sofort in deinem Zug. Sie greift deine Gegner an, so gut sie kann. Wenn du mit der Kreatur kommunizieren kannst, kannst du ihr auch befehlen nicht anzugreifen, bestimmte Feinde anzugreifen oder andere Aktionen auszuführen.

Ein beschworenes Monster kann nicht selbst Kreaturen beschwören oder sonst wie herbeizaubern, noch kann es sich teleportieren oder irgendeine Fähigkeit einsetzen, mit der man zwischen den Ebenen reisen kann. Du kannst keine Kreaturen in eine Umgebung beschwören, in der diese nicht überleben können. Kreaturen, die mit Hilfe dieses Zaubers herbeigerufen wurden, können weder Zauber noch zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen, welche Zauber mit teuren Materialkomponenten nachahmen (wie etwa *Wunsch*).

Der Zauber beschwört eine Kreatur aus der Liste für die 1. Stufe von Tabelle 10-2. Du kannst entscheiden, welche Art von Kreatur du beschwören möchtest und jedes Mal, wenn du den Zauber wirkst, eine andere Kreatur beschwören. Alle Kreaturen auf der Tabelle sind neutral, sofern nichts anderes angegeben wird.

Wenn du eine Herbeizauberung verwendest, um eine Kreatur mit einer bestimmten Gesinnung oder eine Kreatur der Unterart Elementar zu beschwören, fällt auch der Zauber in die entsprechende Kategorie. Jegliche Kreaturen, die du mit diesem Zauber beschwörst, die nicht zu einer Art mit einer bestimmten Gesinnung gehören, haben eine, die zu deiner passt, egal welche Gesinnung sie sonst haben mögen. Zauberst du solche Kreaturen herbei, passt sich der Zauber an deine Gesinnung an.

VERBÜNDETEN DER NATUR HERBEIZAUBERN II

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** DRU 2, WAL 2

Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, allerdings kannst du ein Kreatur aus der Liste für die 2. Stufe herbeizaubern oder 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 1 Stufe.

VERBÜNDETEN DER NATUR HERBEIZAUBERN III

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad:** DRU 3, WAL 3

Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 3. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 2. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 1. Stufe.

Wenn du einen Beschwörungszauber benutzt, um Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserkreaturen oder chaotische, böse, gute oder rechtschaffene Kreaturen herbeizuzaubern, gehört der Zauber zu der entsprechenden Kategorie.

VERBÜNDETEN DER NATUR HERBEIZAUBERN IV

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad:** DRU 4, WAL 4

Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 4. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 3. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

Wenn du einen Beschwörungszauber benutzt, um Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserkreaturen oder chaotische, böse, gute oder rechtschaffene Kreaturen herbeizuzaubern, gehört der Zauber zu der entsprechenden Kategorie.

VERBÜNDETEN DER NATUR HERBEIZAUBERN V

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad:** DRU 5

Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 5. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 4. Stufe oder 1W4+1

Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

Wenn du einen Beschwörungszauber benutzt, um Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserkreaturen oder chaotische, böse, gute oder rechtschaffene Kreaturen herbeizuzaubern, gehört der Zauber zu der entsprechenden Kategorie.

Verbündeten der Natur herbeizaubern VI

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad:** DRU 6
Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 6. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 5. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

Wenn du einen Beschwörungszauber benutzt, um Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserkreaturen oder chaotische, böse, gute oder rechtschaffene Kreaturen herbeizuzaubern, gehört der Zauber zu der entsprechenden Kategorie.

Verbündeten der Natur herbeizaubern VII

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad:** DRU 7
Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 7. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 6. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

Wenn du einen Beschwörungszauber benutzt, um Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserkreaturen oder chaotische, böse, gute oder rechtschaffene Kreaturen herbeizuzaubern, gehört der Zauber zu der entsprechenden Kategorie.

Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad:** DRU 8
Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 8. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 7. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

Wenn du einen Beschwörungszauber benutzt, um Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserkreaturen oder chaotische, böse, gute oder rechtschaffene Kreaturen herbeizuzaubern, gehört der Zauber zu der entsprechenden Kategorie.

Verbündeten der Natur herbeizaubern IX

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad:** DRU 9
Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, allerdings kannst du eine Kreatur aus der Liste für die 9. Stufe herbeizaubern, 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 8. Stufe oder 1W4+1 Kreaturen derselben Art aus einer Liste für eine niedrigere Stufe.

Wenn du einen Beschwörungszauber benutzt, um Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserkreaturen oder chaotische, böse, gute oder rechtschaffene Kreaturen herbeizuzaubern, gehört der Zauber zu der entsprechenden Kategorie.

Verbündeter aus den Ebenen

Schule: Beschwörung (Herbeirufung) [siehe Text von *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*]; **Grad:** KLE 6
Komponenten: V, G, GF, M (Opfergaben im Wert von 1.250 GM plus Bezahlung)
Effekt: Ein oder zwei herbeigerufene Externare, die insgesamt nicht mehr als 12 TW haben und nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein dürfen, wenn sie erscheinen

Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, du kannst aber eine einzelne Kreatur mit 12 TW oder weniger herbeirufen oder zwei Kreaturen derselben Art, deren TW insgesamt nicht über 12 TW liegen. Die Kreaturen sind bereit, dir zu helfen, und verlangen eine Bezahlung von dir.

Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen

Schule: Beschwörung (Herbeirufung) [siehe Text für den *Schwächeren Verbündeten aus den Ebenen*]; **Grad:** KLE 8
Komponenten: V, G, GF, M (Opfergaben im Wert von 2.500 GM plus Bezahlung)
Effekt: Bis zu drei herbeigerufene Externare, die insgesamt nicht mehr als 18 TW haben und nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein dürfen, wenn sie erscheinen

Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, du kannst aber eine einzelne Kreatur mit 18 TW oder weniger herbeirufen oder bis zu drei Kreaturen derselben Art, deren TW insgesamt nicht über 18 TW liegen. Die Kreaturen sind bereit, dir zu helfen, und verlangen eine Bezahlung von dir.

Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen

Schule: Beschwörung (Herbeirufung) [siehe Text]; **Grad:** KLE 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, GF, M (Opfergaben im Wert von 500 GM plus Bezahlung, siehe Text)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Ein herbeigerufener Externar, der nicht mehr als 6 TW haben darf
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Wenn du diesen Zauber wirkst, bittest du deine Gottheit, dir einen Externar (mit 6 TW oder weniger) zu senden – was für eine Kreatur genau das ist, hängt vom Willen deiner Gottheit ab. Wenn du keiner speziellen Gottheit dienst, sendest du eine allgemeine Bitte aus, die von einer Kreatur beantwortet wird, welche deine Philosophie teilt. Wenn du den Namen einer bestimmten Kreatur kennst, kannst du diese anfordern, indem du während des Wirkens ihren Namen nennst (trotzdem kann es dir passieren, dass eine andere Kreatur kommt).

Im Austausch für eine Bezahlung kannst du die Kreatur bitten, eine Aufgabe für dich zu erledigen. Es kann eine einfache, aber auch eine komplexe Aufgabe sein. Du musst mit der Kreatur kommunizieren können, um mit ihr zu handeln.

Für ihre Dienste wird die Kreatur eine Bezahlung verlangen. Dabei kann es sich um Gold oder magische Gegenstände handeln, die du einem verbündeten Tempel spenden musst, oder aber um ein Geschenk, dass du der Kreatur selbst geben musst, oder du musst etwas tun, dass der Gesinnung und den Zielen der Kreatur entspricht. Der Handel dauert mindestens 1 Runde. Die Kreatur kann also erst eine Runde später handeln, nachdem sie erschienen ist.

Eine Aufgabe, die 1 Minute pro Zauberstufe dauert, erfordert eine Bezahlung von 100 GM pro TW der herbeigerufenen Kreatur. Eine Aufgabe, die 1 Stunde pro Zauberstufe dauert, erfordert eine Bezahlung von 500 GM pro TW. Eine langwierigere Aufgabe, die bis zu 1 Tag pro Zauberstufe dauert, erfordert eine Bezahlung von 1.000 GM pro TW.

Eine ungefährliche Aufgabe kostet nur die Hälfte der angegebenen Bezahlung, während eine besonders gefährliche Aufgabe möglicherweise eine höhere Bezahlung erfordert. Nur die wenigsten Kreaturen übernehmen selbstmörderisch erscheinende Aufgaben (vergiss nicht, dass eine herbeigerufene Kreatur im Gegensatz zu einer herbei gezauberten tatsächlich stirbt, wenn sie getötet wird). Steht die Aufgabe jedoch in einem deutlichen Bezug

Tabelle 10-2: Verbündeten der Natur herbeizaubern

1. Stufe	Unterart
Adler	—
Blutmücke	—
Delphin	—
Feuerkäfer	—
Giftfrosch	—
Giftschlange	—
Hund	—
Pony (Pferd)	—
Riesentausendfüßler	—
Schreckensratte	—
Winzling (Gremlin)	—

2. Stufe	Unterart
Elementar, klein	Elementar
Goblinhund	—
Hyäne	—
Oktopus	—
Pferd	—
Riesenameise, Arbeiter	—
Riesenfrosch	—
Riesenspinne	—
Tintenfisch	—
Wolf	—

3. Stufe	Unterart
Auerochse (Herdentier)	—
Hai	—
Krokodil	—
Leopard (Katze)	—
Menschenaffe	—
Riesenameise, Soldat	—
Riesenkrabbe	—
Gepard	—
Schreckensfledermaus	—
Vielfraß	—
Waran (Echse)	—
Wildschwein	—
Würgeschlange	—
Zitteraal	—

4. Stufe	Unterart
Bison (Herdentier)	—
Deinonychus (Dinosaurier)	—
Elementar, mittel	Elementar
Eulenbär	—
Greif	—
Grizzlybär	—
Löwe	—
Mephit (irgendeine Art)	Elementar
Nashorn	—
Pteranodon (Dinosaurier)	—
Riesenameise, Drohne	—
Riesenhirschkäfer	—
Riesenskorpion	—
Riesenwespe	—
Satyr	—
Schreckensaffe	—
Schreckenswildschwein	—
Schreckenswolf	—
Tiger	—

5. Stufe	Unterart
Ankylosaurus (Dinosaurier)	—
Delphin (Orca)	—
Elementar, groß	Elementar
Ettin	—
Girallon	—
Mantikor	—
Riesenmuräne	—
Schreckenslöwe	—
Wollnashorn	—
Zyklop	—

6. Stufe	Unterart
Elasmosaurus (Dinosaurier)	—
Elefant	—
Elementar, riesig	Elementar
Hügelriese	—
Landhai	—
Riesenoktopus	—
Schreckensbär	—
Schreckenstiger	—
Stegosaurus (Dinosaurier)	—
Steinriese	Erde
Triceratops (Dinosaurier)	—

7. Stufe	Unterart
Brachiosaurus (Dinosaurier)	—
Elementar, mächtiger	—
Feuerriese	Feuer
Frostriese	Kälte
Mastodon (Elefant)	—
Riesentintenfisch	—
Roc	—
Schreckenshai	—
Schreckenskrokodil	—
Tyrannosaurus (Dinosaurier)	—

8. Stufe	Unterart
Elementar, älterer	Elementar
Purpurwurm	—
Wolkenriese	Luft

9. Stufe	Unterart
Pixie (mit *Unwiderstehlicher Tanz* und *Schlafpfeilen*)	—
Sturmriese	—

zum Ethos der Kreatur, kann es sogar sein, dass sie nur die Hälfte der Bezahlung oder gar keine verlangt.

Ist die Aufgabe erledigt oder ist die Zeit, die ausgehandelt wurde, abgelaufen, kehrt die Kreatur auf ihre Heimatebene zurück (nachdem sie sich bei dir gemeldet hat, wenn das möglich und sinnvoll ist).

Anmerkung: Wenn du einen Herbeirufungszauber anwendest, um eine Luft-, Chaos-, Erd-, böse, Feuer-, gute, Ordnungs- oder Wasserkreatur herbeizurufen, fällt auch der Zauber in die entsprechende Kategorie.

VERDORREN

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein Stückchen Schwamm)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele: Lebende Kreaturen, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, halbiert; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber entzieht den Körpern der betroffenen lebenden Kreaturen Flüssigkeit. Ihr Fleisch dörrt aus, bricht auf und zerfällt zu Staub. Der Zauber verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W6). Gegen Wasserelementare und Pflanzenkreaturen wirkt der Zauber besonders verheerend. Sie erleiden stattdessen 1W8 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W8).

VERFLUCHEN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: 15 m
Wirkungsbereich: Alle Feinde innerhalb einer Reichweite von 15 m
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Verfluchen erfüllt deine Feinde mit Furcht und Zweifel. Jede betroffene Kreatur erhält einen Malus von –1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furchteffekte. *Verfluchen* bannt und ist der Gegenzauber zu *Segnen*.

VERGIFTEN

Schule: Nekromantie; **Grad:** KLE 4, DRU 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich (siehe Text)
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Du bedienst dich der schädlichen Kräfte natürlicher Raubtiere und vergiftest dein Opfer mit einem schrecklichen Wirkstoff, wenn du einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführst. Das Gift verursacht 6 Runden lang pro Runde 1W3 Punkte Konstitutionsschaden. Der Schaden und die Vergiftung können jede Runde mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf abgewendet werden.

VERHÜLLENDER NEBEL

Schule: Beschwörung (Erschaffung); **Grad:** KLE 1, DRU 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 6 m
Effekt: Wolke verteilt sich in einem Radius von 6 m und einer Höhe von 6 m um dich herum
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Um dich herum bildet sich unbeweglicher Nebel. Er behindert alle Arten von Sicht, auch Dunkelsicht, ab einer Entfernung von 1,50 m. Eine Kreatur, die sich bis zu 1,50 m weit weg befindet, hat Tarnung (Angriffe haben eine Fehlschlagchance von 20 %). Kreaturen, die weiter entfernt sind, haben vollständige Tarnung (Fehlschlagchance von 50 % und der Angreifer kann das Ziel nicht mit Hilfe seines Sehvermögens entdecken).

Ein mittelstarker Wind (16,5+ km/h), wie er etwa bei einem *Windstoß* entsteht, kann den Nebel innerhalb von 4 Runden auflösen. Ein starker Wind (31,5+ km/h) braucht dafür nur 1 Runde. Ein *Feuerball*, ein *Flammenschlag* oder ein ähnlicher Zauber brennen den Nebel innerhalb seines Wirkungsbereichs einfach nur weg. Eine *Feuerwand* verbrennt den Nebel innerhalb des Wirkungsbereichs, in dem sie Schaden verursacht.

Der Zauber funktioniert nicht unter Wasser.

VERLANGSAMEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Sirup)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Eine Kreatur/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von einer der anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Eine betroffene Kreatur bewegt sich und kämpft viel langsamer als normal. Sie kann jede Runde nur eine Bewegungsaktion oder Standard-Aktion ausführen, nicht aber beides (sie kann auch keine vollen Aktionen ausführen). Außerdem erhält sie einen Malus von –1 auf Angriffswurfe, RK und Reflexwürfe. Eine verlangsamte Kreatur bewegt sich mit ihrer halben Grundbewegungsrate (runde auf das nächste Vielfache von 1,50 m ab), was auch ihre Sprungweite beeinflusst.

Mehrere Verlangsamungseffekte sind nicht kumulativ. *Verlangsamen* bannt und ist der Gegenzauber zu *Hast*.

VERSCHWIMMEN

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Die Umrisse des Berührten verschwimmen, wabern und verändern sich ständig. Diese Verzerrung verleiht ihm Tarnung (20 % Fehlschlagchance).

Unsichtbares Sehen ist kein Gegenzauber zu *Verschwimmen*, *Wahrer Blick* schon.

Gegner, die das Ziel sowieso nicht sehen können, können auch diesen Effekt ignorieren (wobei das Kämpfen gegen einen Gegner, den man nicht sehen kann, so seine eigenen Nachteile mit sich bringt).

VERSTÄNDIGUNG

Schule: Hervorrufung; **Grad:** KLE 4, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M/GF (ein dünner Kupferdraht)
Reichweite: Siehe Text
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde (siehe Text)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst eine bestimmte dir bekannte Kreatur kontaktieren und ihr eine kurze Nachricht von 25 oder weniger Worten schicken. Das Ziel erkennt, dass die Nachricht von dir kommt, wenn es dich kennt. Es kann dir sofort eine kurze Antwort zurücksenden. Eine Kreatur mit einem Intelligenzwert von 1 kann die Nachricht verstehen, ihre Reaktion ist aber durch ihre Intelligenz eingeschränkt. Wenn eine Nachricht empfangen wird, muss das Ziel sich nicht an etwaige Vorgaben halten.

Handelt es sich bei dem Ziel der Botschaft um jemanden, der sich nicht auf derselben Existenzebene aufhält wie du, besteht eine 5%-Chance, dass die Nachricht nicht ankommt (Die Bedingungen auf der jeweiligen Ebene können diese Chance noch verschlechtern).

VERSTRICKEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Pflanzen innerhalb einer Ausbreitung mit einem Radius von 12 m
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Reflex, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber bringt hohe Gräser, Unkraut und andere Pflanzen dazu, sich um Feinde zu schlingen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten oder ihn betreten. Kreaturen, deren Rettungswurf misslingt, sind verstrickt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur sich normal bewegen. Wer jedoch in dem Wirkungsbereich bleibt, muss am Ende deines Zuges einen weiteren Rettungswurf machen. Kreaturen, die den Wirkungsbereich betreten, müssen sofort einen Rettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf muss die betroffene Kreatur ihre Bewegung sofort beenden und ist verstrickt. Verstrickte Kreaturen können versuchen, sich mit einer Bewegungsaktion zu befreien, indem sie einen Wurf auf Stärke oder Entfesslungskunst ablegen. Der SG für diesen Wurf entspricht dem SG gegen den Zauber. Solange die Wirkung des Zaubers anhält, gilt der gesamte Wirkungsbereich als schwieriges Gelände.

Sind die Pflanzen in dem Bereich auch noch voller Dornen, verursachen diese jedes Mal 1 Schadenspunkt, wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf gegen den Zauber nicht schafft oder wenn sie erfolglos versucht sich zu befreien. Je nachdem, um welche Pflanzen es sich handelt, kann es sein, dass sie je nach Spielleiterentscheidung auch noch andere Effekte haben.

VERWANDLUNG

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Teil der Kreatur, in die verwandelt werden soll)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Dieser Zauber verwandelt eine bereitwillige Kreatur in ein Tier, einen Humanoiden oder einen Elementar deiner Wahl. Der Zauber hat keine Wirkung auf Kreaturen, die nicht verwandelt werden wollen, noch kann das Ziel seine neue Form beeinflussen (es kann dir höchstens verbal seine Wünsche mitteilen).

Benutzt du den Zauber, um das Ziel in ein Tier oder eine magische Bestie zu verwandeln, funktioniert er wie *Bestiengestalt II*. Soll das Ziel die Gestalt eines Elementars annehmen, funktioniert der Zauber wie *Elementargestalt I*. Soll das Ziel die Form eines Humanoiden annehmen, funktioniert der Zauber wie *Gestalt verändern*. Der Verwandelte kann sich mit einer vollen Aktion wieder in seine normale Form zurückverwandeln und beendet damit den Zauber für sich.

MÄCHTIGE VERWANDLUNG

Schule: Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad:** HXM/MAG 7

Funktioniert wie *Verwandlung*, ermöglicht es aber auch, eine Kreatur in einen Drachen oder eine Pflanzenkreatur zu verwandeln Benutzt du den Zauber, um jemanden in ein Tier oder eine magische Bestie zu verwandeln, funktioniert er wie *Bestiengestalt IV*. Soll die Gestalt eines Elementars angenommen werden, funktioniert der Zauber wie *Elementargestalt III*. Soll die Form eines Humanoiden angenommen werden, funktioniert der Zauber wie *Gestalt verändern*. Wird der Betroffene in eine Pflanze verwandelt, funktioniert *Verwandlung* wie *Pflanzengestalt II* und soll das Ziel die Gestalt eines Drachen annehmen, funktioniert der Zauber wie *Drachengestalt I*. Der Betroffene kann sich mit einer vollen Aktion wieder in seine normale Gestalt zurückverwandeln, was den Zauber beendet.

VERWIRRUNG

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (drei Nussschalen)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele: Alle Kreaturen in einem Explosionsradius von 4,50 m
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber verwirrt das Ziel, so dass es nicht mehr alleine entscheiden kann, was es machen soll.

Würfle jede Runde zu Beginn des Zuges der betroffenen Kreatur auf der folgenden Tabelle, um zu ermitteln, was sie tun wird:

W%	Verhalten
1-25	Verhält sich normal.
26-50	Macht nichts, außer unverständlich vor sich hin zu brabbeln.
51-75	Fügt sich selbst 1W8 Schadenspunkte + Stärke modifikator mit einem Gegenstand zu, den sie in der Hand hält.
76-100	Greift die nächste Kreatur an (ein Vertrauter gilt in diesem Fall als Teil der betroffenen Kreatur).

Einem verwirrten Charakter, dem es nicht möglich ist, die angegebene Aktion durchzuführen, brabbelt unverständlich vor

sich hin. Angreifer haben aber keine besonderen Vorteile, wenn sie eine verwirrte Kreatur angreifen. Ein verwirrter Charakter, der angegriffen wird, greift seine Angreifer automatisch in seinem nächsten Zug an, solange er dann noch verwirrt ist. Ein verwirrter Charakter wird keine Gelegenheitsangriffe gegen Kreaturen ausführen, die er nicht sowieso schon angreift (entweder aufgrund seiner letzten Aktion oder weil er gerade selbst angegriffen wurde).

SCHWÄCHERE VERWIRRUNG

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Runde
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber verwirrt eine Kreatur 1 Runde lang.

VERZAUBERUNG BRECHEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** BAR 4, KLE 5, PAL 4, HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Minute
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Bis zu eine Kreatur pro Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein
Dieser Zauber befreit die Ziele von Verzauberungen, Verwandlungen und Flüchen. *Verzauberung brechen* kann auch einen sofortigen Effekt umkehren. Für jeden Effekt musst du einen Wurf auf deine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe, maximal +15) gegen einen SG von 11 + Zauberstufe des Effekts machen. Ein Erfolg bedeutet, dass die Kreatur von dem Zauber, Fluch oder Effekt befreit wurde. Bei einem verfluchten magischen Gegenstand gleicht der SG dem SG für den Rettungswurf gegen den Fluch.

Handelt es sich um einen Effekt, der nicht mit *Magie bannen* oder *Stein zu Fleisch* gebannt werden kann, funktioniert *Verzauberung brechen* nur, falls der entsprechende Zauber vom 5. oder einem niedrigeren Grad ist.

Wird der Effekt von einem permanenten magischen Gegenstand hervorgerufen, kann *Verzauberung brechen* den Fluch zwar nicht von dem Gegenstand nehmen, aber das Opfer von den Auswirkungen befreien.

VISION

Schule: Erkenntnis; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Funktioniert wie *Sagenkunde*, wirkt aber schneller und erschöpft dich stärker. Du stellst erst eine Frage über eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand und wirkst dann den Zauber. Sind die Person oder der Gegenstand vorhanden oder bist du an dem entsprechenden Ort, erhältst du eine passende Vision, wenn dir ein Wurf auf deine Zauberstufe gegen einen SG von 20 gelingt (1W20 +1 pro Zauberstufe, maximal +25). Hast du nur ausführliche Informationen über die Person, den Ort oder den Gegenstand, liegt der SG bei 25 und du wirst nur unvollständige Informationen erhalten. Kennst du sogar nur Gerüchte, liegt der SG bei 30 und du wirst nur vage Informationen erhalten. Wenn der Zauber endet, bist du erschöpft.

VOLLSTÄNDIGE GENESUNG

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 7
Komponenten: V, G, M (Diamantenstaub im Wert von 5.000 GM)
Funktioniert wie *Teilweise Genesung*, hebt aber alle permanenten und temporären negativen Stufen auf, die das Ziel betreffen.

Vollständige Genesung hebt außerdem auch alle magischen Effekte auf, welche die Attribute des Ziels betreffen, heilt temporären Attributsschaden und stellt jeden permanenten Attributsverlust wieder her. Der Zauber heilt Erschöpfung und Entkräftung und entfernt jede Form von *Wahnsinn, Verwirrung* und ähnliche geistige Effekte.

VOR TIEREN VERSTECKEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Eine berührte Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja
Geschützte Kreaturen können von Tieren weder gesehen, noch gehört oder gerochen werden. Selbst außergewöhnliche oder übernatürliche Sinne wie Blindgespür, Blindsicht, Geruchssinn oder Erschütterungssinn können die Geschützten nicht orten. Die Tiere verhalten sich, als wären die Betroffenen einfach nicht da. Berührt einer der Geschützten aber ein Tier oder greift es an, endet der Zauber für alle Betroffenen.

VOR UNTOTEN VERSTECKEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziele: Eine berührte Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos) (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja
Die Geschützten können von untoten Kreaturen weder gesehen, noch gehört oder gerochen werden. Selbst außergewöhnliche oder übernatürliche Sinne wie Blindgespür, Blindsicht, Geruchssinn oder Erschütterungssinn können die Geschützten nicht orten. Nichtintelligente untote Kreaturen werden automatisch betroffen und verhalten sich, als wären die Geschützten gar nicht da. Intelligente untote Kreaturen dürfen einen Willenswurf machen. Schlägt dieser fehl, kann die untote Kreatur die Betroffenen nicht sehen. Hat sie aber Grund zur Annahme, dass irgendwelche Gegner in der Nähe sind, kann sie versuchen, sie zu finden oder anzugreifen. Versucht ein Geschützter, eine untote Kreatur zu vertreiben oder greift er eine an (selbst wenn es mit einem Zauber ist), endet der Zauber sofort für alle Geschützten.

VORAHNUNG

Schule: Erkenntnis, Grad: KLE 2
Zeitaufwand: 1 Minute
Komponenten: V, G, M (Weihrauch im Wert von mindestens 25 GM), F (ein Set markierter Stöckchen oder Knochen im Wert von mindestens 25 GM)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Mit *Vorahnung* kannst du sehen, ob eine bestimmte Handlung in der nahen Zukunft ein gutes oder schlechtes Ergebnis für dich haben wird.

Die Grundchance, eine sinnvolle Antwort zu erhalten, liegt bei 70% + 1% pro Zauberstufe bis zu einem Maximum von 90%. Der Wurf wird verdeckt ausgeführt. Eine Frage kann so direkt sein, dass

man automatisch eine sinnvolle Antwort erhält, oder so vage, dass man keinerlei Chance auf einen Erfolg hat. War *Vorahnung* erfolgreich, erhältst du eine der folgenden Antworten:

- Wohl (wenn die Aktion wahrscheinlich zu einem guten Ergebnis führt)
- Wehe (bei einem voraussichtlich schlechten Ergebnis)
- Wohl und Wehe (für beides)
- Nichts (bei Aktionen, deren Ergebnis weder wirklich gut noch schlecht ist)

Schlägt der Zauber fehl, erhältst du „Nichts" als Antwort. Ein Kleriker, der „Nichts" als Antwort erhält, hat also keine Möglichkeit zu sagen, ob dies das Ergebnis eines erfolgreichen oder eines fehlgeschlagenen Vorahnungszaubers war.

Man kann mit *Vorahnung* nur ungefähr eine halbe Stunde in die Zukunft sehen, alles, was danach noch passieren kann, hat keinen Einfluss auf das Ergebnis. Langzeitkonsequenzen können bei einer Handlung also nicht miteinbezogen werden. Bei jedem weiteren Vorahnungszauber, der von derselben Person auf dieselbe Handlung bezogen gewirkt wird, wird dasselbe Würfelergebnis wie beim ersten Wirken verwendet.

VORBESTIMMTES TRUGBILD

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** BAR 6, HXM/MAG 6
Komponenten: V, G, M (Pelz und Jadepulver im Wert von 25 GM)
Effekt: Visuelles Trugbild, das nicht größer sein darf als ein Würfel mit 6 m Kantenlänge plus 1 Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: Permanent bis es ausgelöst wird, dann 1 Runde/Stufe

Funktioniert wie *Stilles Trugbild*, die Einbildung wird allerdings erst ausgelöst, wenn eine bestimmte Bedingung eintritt. Das Trugbild beeinflusst den Seh-, den Hör- und den Geruchssinn sowie das Temperaturempfinden; auch verständliche Sprache kann vorgegaukelt werden.

Du legst den Auslöser des Trugbilds (zum Beispiel ein bestimmtes Wort) beim Wirken fest. Dieser Auslöser kann so allgemein oder speziell und detailliert sein, wie du möchtest, muss aber etwas Hör-, Seh-, Riech- oder Fühlbares sein. Es darf sich nicht um etwas handeln, dass mit den normalen Sinnen nicht wahrgenommen werden kann, wie etwa die Gesinnung. Siehe *Magischer Mund* für weitere Einzelheiten zu solchen Auslösern.

WÄCHTEREICHE

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 6
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührter Baum
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber verwandelt eine Eiche in einen Wächter und Beschützer. Der Zauber kann nur auf einen einzelnen Baum gewirkt werden. Solange der Zauber währt, kannst du ihn nicht auf einen anderen Baum wirken.

Wächtereiche muss auf eine gesunde, riesige Eiche gewirkt werden. Dann wird ein Auslöser in den Baum eingewoben, der aus bis zu einem Wort pro Zauberstufe besteht. Der Zauber macht die Eiche zu einem Baumhirten (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*).

Wenn der Zauber gebannt wird, schlägt der Baum sofort an der Stelle Wurzeln, an der er sich gerade aufhält. Wenn du den Zauber fallen lässt, versucht der Baum, an seinen Ursprungsort zurückzukehren, bevor er Wurzeln schlägt.

WÄCHTER UND HÜTER

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 30 Minuten
Komponenten: V, G, M (brennender Weihrauch, ein wenig Schwefel und Öl, ein verknoteter Faden und eine kleine Menge Blut), F (ein kleines Silberzepter)
Reichweite: Irgendwo innerhalb des Bereichs, der geschützt werden soll
Wirkungsbereich: Bis zu 18 m²/Stufe (F)
Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Siehe Text

Dieser mächtige Zauber wird in erster Linie eingesetzt, um Stützpunkte zu verteidigen. Er schützt einen 60 m² großen Bereich pro Stufe. Dieser Bereich kann bis zu 6 m hoch und geformt sein, wie du möchtest. Du kannst mehrere Stockwerke einer Feste schützen, indem du den Bereich unter diesen aufteilst. Du musst nur irgendwo innerhalb des zu schützenden Bereichs stehen, wenn du den Zauber wirkst. In dem geschützten Bereich werden die folgenden Effekte erzeugt.

Nebel: Alle Gänge werden von Nebel erfüllt, welcher die Sicht, auch Dunkelsicht über 1,50 m hinaus behindert. Eine Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m befindet, hat Tarnung (Angriffe haben eine Fehlschlagschance von 20 %). Kreaturen, die weiter entfernt sind, haben volle Tarnung (Fehlschlagschance von 50 %, außerdem kann der Angreifer nicht seine visuellen Sinne einsetzen, um sein Ziel zu lokalisieren). Rettungswurf: Nein. Zauberresistenz: Nein.

Arkane Schlösser: Alle Türen im geschützten Bereich sind arkan verschlossen. Rettungswurf: Nein. Zauberresistenz: Nein.

Netze: Alle Treppenaufgänge sind von oben bis unten voller Spinnennetze. Die Fäden sind identisch mit denen, die durch den Zauber *Spinnennetz* erzeugt werden. Werden sie verbrannt oder auseinander gerissen, wachsen sie innerhalb von 10 Minuten nach, solange *Wächter und Hüter* wirkt. Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung, siehe die Beschreibung von *Spinnennetz*. Zauberresistenz: Nein.

Verwirrung: Immer, wenn es darum geht, sich für eine Richtung zu entscheiden (also an Kreuzungen oder Seitengängen), tritt ein leichter Verwirrungseffekt ein, der so funktioniert, dass die Eindringlinge zu 50 % glauben, dass sie in die entgegen gesetzte Richtung gehen. Es handelt sich hierbei um eine Verzauberung, einen geistesbeeinflussenden Effekt. Rettungswurf: Nein. Zauberresistenz: Ja.

Verschwundene Türen: Pro Zauberstufe wird eine Tür von einem *Stillen Trugbild* bedeckt, welche sie als normale Wand erscheinen lässt. Rettungswurf: Willen, anzweifeln (wenn mit der Illusion interagiert wird). Zauberresistenz; Nein.

Außerdem kannst du noch einen der fünf folgenden magischen Effekte erzeugen:

1. *Tanzende Lichter* in vier Gängen. Du kannst ein einfaches Programm erstellen, das die Lichter dazu bringt, sich so lange zu wiederholen, wie *Wächter und Hüter* wirkt. Rettungswurf: Nein. Zauberresistenz: Nein.

2. Ein *Magischer Mund* an zwei Stellen. Rettungswurf: Nein. Zauberresistenz: Nein.

3. Eine *Stinkende Wolke* an zwei Stellen. Die Dämpfe entstehen an den von dir bestimmten Orten. Wenn sie sich aufgrund von Wind auflösen, sammeln sie sich innerhalb von 10 Minuten wieder, wenn *Wächter und Hüter* noch wirkt. Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; siehe die Beschreibung von *Stinkende Wolke*. Zauberresistenz: Nein.

4. Ein *Windstoß* in einem Gang oder Raum. Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung. Zauberresistenz: Ja.

5. Eine *Einflüsterung* an einem Ort. Du suchst dir einen Bereich von maximal 1,50 m² Größe aus. Eine Kreatur, die den Bereich betritt oder ihn passiert, erhält die *Einflüsterung* auf geistigem Wege. Rettungswurf: Willen, keine Wirkung. Zauberresistenz: Ja.

Der gesamte Bereich strahlt eine starke magische Aura aus, welche der Schule der Bannzauber angehört. Wird *Magie bannen* erfolgreich

auf einen der magischen Effekte gewirkt, wird auch nur dieser Effekt aufgehoben. Wird hingegen *Magische Auftrennung* gewirkt, wird der gesamte Effekt von *Wächter und Hüter* zerstört.

WAFFE DES GLAUBENS

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** KLE 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Magische Energiewaffe
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Eine Waffe aus reiner Energie entsteht und greift Gegner auf Entfernung an, auf die du sie lenkst. Bei einem Treffer verursacht sie 1W8 Punkte Energieschaden + 1 pro drei Zauberstufen (maximal +5 auf der 15. Stufe). Die Waffe nimmt entweder eine Form an, die von deiner Gottheit bevorzugt wird, oder eine Form, die für dich von spiritueller Bedeutung ist oder eine spirituelle Symbolkraft besitzt (siehe unten). Sie hat dieselbe Bedrohungschance und dieselben Multiplikatoren für Kritische Treffer wie eine normale Waffe derselben Art. Die Waffe greift den von dir bestimmten Gegner an. Sie beginnt damit in der Runde, in welcher der Zauber gewirkt wird, und greift danach jede Runde in deinem Zug an. Dazu benutzt sie deinen GAB (was ihr möglicherweise zusätzliche Angriffe pro Runde nach der ersten verschafft) plus deinem WE-Modifikator als Angriffsbonus. Die Waffe trifft als Zauber und nicht als Waffe, so dass sie auch Kreaturen mit einer Schadensreduzierung verletzen kann. Da sie ein Energieeffekt ist, kann die *Waffe des Glaubens* körperlose Kreaturen ohne die normale Fehlschlagchance angreifen, die sonst mit Körperlosigkeit verbunden ist. Die Waffe greift immer aus deiner Richtung an, kann also weder einen Bonus für in die Zange nehmen erhalten, noch einem anderen Kämpfer zu diesem Bonus verhelfen. Deine Talente oder Kampfaktionen haben keinen Einfluss auf die Waffe. Verlässt sie die Reichweite des Zaubers oder deine Sichtreichweite oder lenkst du die Waffe nicht, kehrt sie zu dir zurück und schwebt neben dir.

Du kannst jede Runde nach der ersten eine Bewegungsaktion dafür aufwenden, die Waffe auf ein neues Ziel zu lenken. Ansonsten greift die Waffe einfach das Ziel weiter an, gegen das sie schon in der vorangegangenen Runde gekämpft hat. Jede Runde, in der die Waffe das Ziel wechselt, kann sie einen Angriff ausführen. Danach kann sie gegen dasselbe Ziel auch mehrere Angriffe ausführen, wenn dein GAB dies zulässt. Wenn es sich bei deiner *Waffe des Glaubens* um eine Fernkampfwaffe handelt, musst du dennoch die Reichweite des Zaubers und nicht die Grundreichweite der Waffe benutzen. Das Wechseln von Zielen gilt immer noch als Bewegungsaktion.

Eine *Waffe des Glaubens* kann nicht mit physischen Angriffen getroffen oder verletzt werden. *Magie bannen*, *Auflösung*, eine *Sphäre des Nichts* oder ein *Entzauberungszepter* wirken gegen die Waffe. Der RK der *Waffe des Glaubens* gegen Berührungsangriffe liegt bei 12 (10 + Größenbonus für sehr kleine Gegenstände).

Hat eine angegriffene Kreatur eine Zauberresistenz, würfelst du beim ersten Mal, welches die Waffe das Ziel trifft, auf deine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) gegen die Zauberresistenz. Widersteht die Kreatur der Waffe erfolgreich, ist der Zauber gebannt. Falls die Kreatur nicht widersteht, hat die *Waffe des Glaubens* für die Wirkungsdauer des Zaubers ihre normale volle Wirkung gegen diese Kreatur.

Die Waffe, die du durch diesen Zauber erhältst, ist meist das Gegenstück der bevorzugten Waffe deiner Gottheit, nur eben in Form von Energie. Ein Kleriker ohne Gottheit erhält eine zu seiner Gesinnung passende Waffe. Ein neutraler Kleriker ohne Gottheit könnte eine *Waffe des Glaubens* jeglicher Gesinnung erschaffen, wenn er sich zu diesem Zeitpunkt wenigstens einigermaßen im Einklang mit seiner Gesinnung befindet. Ansonsten sind mit den jeweiligen Gesinnungen die folgenden Waffen verbunden: chaotisch (Streitaxt), böse (Leichter Streitflegel), gut (Streithammer), rechtschaffen (Langschwert).

WAFFE WEIHEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** PAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Waffe
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Dieser Verwandlungszauber macht eine Waffe wirkungsvoller gegen böse Feinde. Die Waffe wird behandelt, als hätte sie einen Verbesserungsbonus von +1, wenn es darum geht, die Schadensreduzierung einer bösen Kreatur zu umgehen oder körperlose böse Kreaturen zu treffen (der Zauber verleiht aber nicht wirklich einen Verbesserungsbonus). Die Waffe wird außerdem zu einer guten Waffe, was bedeutet, dass sie die Schadensreduzierung bestimmter Kreaturen umgehen kann. (Der Effekt überlagert und unterdrückt jede andere Gesinnung, welche die Waffe sonst vielleicht hat.) Einzelne Pfeile oder Bolzen können ebenfalls verwandelt werden. Betroffene Fernkampfwaffen (wie etwa Bögen) übertragen die Wirkung jedoch nicht auf die von ihnen verschossenen Projektile.

Außerdem sind alle kritischen Treffer, die gegen böse Feinde erzielt werden, automatisch erfolgreich – jede Bedrohung wird zu einem kritischen Treffer. Dieser zuletzt genannte Effekt betrifft keine Waffen, die bereits über einen magischen Effekt verfügen, der sich auf kritische Treffer bezieht, wie etwa eine *Waffe der Schärfe* oder *der Hinrichtung*.

WAFFENGESINNUNG

Schule: Verwandlung [siehe Text]; **Grad:** KLE 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Waffe oder 50 Projektile (müssen sich während des Wirkens alle berühren)
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos, Gegenstand)
Waffengesinnung macht eine Waffe gut, böse, rechtschaffen oder chaotisch. Eine Waffe mit Gesinnung kann die Schadensreduzierung bestimmter Kreaturen umgehen. Der Zauber hat keine Wirkung auf Waffen, die bereits eine Gesinnung haben.

Du kannst diesen Zauber nicht auf natürliche Waffen wirken, wie etwa den waffenlosen Schlag. Wenn du eine Waffe gut, böse, rechtschaffen oder chaotisch machst, gilt *Waffengesinnung* dementsprechend als guter, böser, rechtschaffener oder chaotischer Zauber.

WAHNSINN

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Die betroffene Kreatur erleidet einen dauerhaften Verwirrungs-Effekt, wie bei dem gleichnamigen Zauber.

Fluch brechen hebt den *Wahnsinn* nicht auf. Dies können nur *Vollständige Genesung*, *Heilung*, *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* oder *Wunsch*.

Wahre Auferstehung

Schule: Beschwörung (Heilung); **KLE** 9
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, m, GF (Diamant im Wert von 25.000 GM)
Funktioniert wie *Tote erwecken*, allerdings kannst du Kreaturen wieder beleben, die bereits 10 Jahre pro Zauberstufe tot waren. Selbst solche, deren Körper zerstört wurde, können wiedererweckt werden, solange du den Verstorbenen zweifelsfrei identifizieren kannst (den Todeszeitpunkt, sowie den Geburts- oder Sterbeort zu nennen, ist die üblichste Methode).

Ist der Zauber abgeschlossen, erwacht der Verstorbene mit all seinen Trefferpunkten, voller Lebenskraft und Gesundheit wieder. Er verliert keine Stufen (oder Konstitutionspunkte) oder vorbereitete Zauber.

Du kannst sogar Tote erwecken, die durch einen Todeseffekt gestorben sind oder in eine untote Kreatur verwandelt wurden, bevor sie gestorben sind. Auch Elementare und Externare können belebt werden, nur Konstrukte und untote Kreaturen sind hiervon ausgeschlossen.

Wahre Auferstehung kann niemanden erwecken, der aufgrund seines hohen Alters gestorben ist.

Wahrer Blick

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 5, DRU 7, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine Augensalbe im Wert von 250 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)
Du verleihst dem Ziel die Fähigkeit, alle Dinge so zu sehen, wie sie wirklich sind. Es kann in normaler und magischer Dunkelheit sehen, Geheimtüren sehen, die mit Hilfe von Magie versteckt wurden, den genauen Standpunkt von Kreaturen oder Gegenständen sehen, auf denen *Flimmern* oder *Standort Vortäuschen* liegt, unsichtbare Kreaturen und Gegenstände sehen, Illusionen durchschauen und die wahre Gestalt von verwandelten oder veränderten Dingen sehen. Der Betroffene kann seinen Blick sogar so fokussieren, dass er auf die Ätherebene (nicht aber in außerdimensionale Räume) schauen kann. Die Reichweite von *Wahrer Blick* beschränkt sich auf 36 m.

Feste Gegenstände werden für das Ziel jedoch nicht durchsichtig. Der Zauber verleiht keinen Röntgenblick oder ein entsprechendes Äquivalent. Tarnung – auch solche, die durch Nebel oder Ähnliches verliehen wird – wird auf diese Weise ebenfalls nicht aufgehoben. *Wahrer Blick* hilft dem Betroffenen nicht, normale Verkleidungen zu durchschauen, Kreaturen zu entdecken, die sich einfach nur verstecken, oder Geheimtüren zu entdecken, die mit normalen Mitteln verborgen sind. Der Effekt kann außerdem nicht mit Hilfe von irgendeiner Magie verbessert werden. *Wahrer Blick* kann nicht durch eine *Kristallkugel* hindurch oder in Zusammenwirkung mit *Hellhören/Hellsehen* benutzt werden.

Wände passieren

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Sesamkörner)
Reichweite: Berührung
Effekt: Öffnung von 1,50 m x 2,50 m und mit einer Tiefe von 3 m + 1,50 m pro drei Stufen
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du erschaffst einen Durchgang durch Wände aus Holz, Mörtel oder Stein – Metall oder andere härtere Materialien können nicht beeinflusst werden. Der Durchgang ist 3 m tief + 1,50 m pro drei Zauberstufen über der neunten (4,50 m auf der 12. Stufe, 6 m auf der 15. Stufe und 7,50 m – maximale Tiefe – auf der 18. Stufe). Ist die Wand dicker als die Tiefe des Durchgangs, erschafft eine einzige Anwendung des Zaubers nur eine Nische oder einen kurzen Tunnel. Um eine sehr dicke Wand zu durchdringen, muss *Wände passieren* mehrmals gewirkt werden. Endet der Zauber, werden Kreaturen, die sich noch in dem Durchgang befinden, zum nächsten Ausgang hinaus befördert. Bannt jemand den Zauber oder du lässt ihn fallen, werden Kreaturen, die sich noch in dem Durchgang befinden, zum entferntest liegenden Ausgang hinaus befördert oder zum einzigen Ausgang, falls nur einer existiert.

Wasser atmen

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 3, DRU 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein kurzes Schilfrohr oder ein Strohhalm)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: ja (harmlos)
Die Verwandelten können *Wasser atmen*. Teile die Wirkungsdauer zu gleichen Teilen unter allen berührten Kreaturen auf. Der Zauber macht es Kreaturen nicht unmöglich, Luft zu atmen.

Wasser entweihen

Schule: Nekromantie [Böses]; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Minute
Komponenten: V, G, M (2,5 kg Silberpulver im Wert von 25 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Wasserflasche
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand);
Zauberresistenz: Ja (Gegenstand)
Dieser Zauber erfüllt eine Flasche Wasser (1/2 Liter) mit negativer Energie und verwandelt das Wasser damit in Unheiliges Wasser (siehe das Kapitel zu Ausrüstung). Unheiliges Wasser schadet guten Externaren, so wie Weihwasser untoten Kreaturen und bösen Externaren schadet.

Wasser erschaffen

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Wasser];
Grad: KLE 0, DRU 0, PAL 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Bis zu 7,5 Liter/Stufe
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Dieser Zauber erschafft gesundes Trinkwasser, das reinem Regenwasser gleicht. Der Bereich, in dem das Wasser erschaffen wird, kann gerade groß genug sein, um die Flüssigkeit aufzunehmen, oder dreimal so groß – um beispielsweise einen Regenguss zu fassen oder um mehrere kleine Behälter zu füllen. Das Wasser verschwindet nach einem Tag, wenn es nicht aufgebraucht wird.

Anmerkung: Beschwörungszauber können keine Substanzen oder Gegenstände innerhalb von Kreaturen erschaffen. Wasser wiegt 1 kg pro Liter. Ein Würfel mit einer Kantenlänge von 30 cm fasst 30 Liter Wasser und wiegt 30 kg.

WASSER KONTROLLIEREN

Schule: Verwandlung [Wasser]; **Grad:** KLE 4, DRU 4, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein Tropfen Wasser für Wasser steigen lassen oder eine Prise Staub für Wasser sinken lassen)
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Wasser in einem Würfel mit den Ausmaßen 3 m/Stufe x 3 m/Stufe x 60 cm/Stufe (F)
Wirkungsdauer: 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein, siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber hat zwei verschiedene Versionen – beide beeinflussen Wasser auf unterschiedliche Weise. Die erste Version lässt das Wasser in einem Gebiet schnell verdampfen oder im Boden versickern, so dass der Wasserspiegel sinkt. Die zweite Version lässt das Wasser ansteigen, so dass es tiefer wird und möglicherweise nahe liegende Gebiete überschwemmt.

Wasser sinken lassen: Dadurch wird der Wasserspiegel oder der einer anderen Flüssigkeit um 60 cm pro Zauberstufe gesenkt, bis das Wasser minimal nur noch 2,5 cm hoch steht. Das Wasser sinkt in einem quadratischen Bereich, dessen Kantenlängen bis zu Zauberstufe x 3 m betragen. Bei extrem großen und tiefen Gewässern, wie etwa dem Ozean, erzeugt der Zauber einen Strudel, der Schiffe und ähnliche Wasserfahrzeuge in die Tiefe reißt. Diese Schiffe sind in Gefahr und können sich nicht normal bewegen, solange der Zauber wirkt. Wird der Zauber auf Wasserelementare oder andere auf Wasser basierende Kreaturen gewirkt, gleicht sein Effekt dem des Zaubers *Verlangsamen* (Willen, keine Wirkung). Der Zauber hat keinen Effekt auf andere Kreaturen.

Wasser steigen lassen: Mit Hilfe dieser Version des Zaubers kann man den Wasserspiegel oder den einer anderen Flüssigkeit steigen lassen, so wie man ihn mit der anderen Version des Zaubers eben sinken lassen kann. Boote, die auf diese Weise an Höhe gewinnen, rutschen die entstandene „Welle" einfach wieder hinunter. Wenn sich in dem betroffenen Bereich Flussufer, ein Strand oder eine andere Landmasse befinden, wird das Wasser an Land gespült.

Egal welche Version des Zaubers du wirkst, kannst du eine horizontale Dimension um die Hälfte reduzieren und dafür die andere verdoppeln.

WASSER WEIHEN

Schule: Verwandlung [Gutes]; **Grad:** KLE 1, PAL 1
Zeitaufwand: 1 Minute
Komponenten: V, G, M (2,5 kg Silberpulver im Wert von 25 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührtes Wasserfläschchen
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (Gegenstand)

Dieser Zauber erfüllt ein Fläschchen Wasser (1/2 Liter) mit positiver Energie und verwandelt das Wasser in Weihwasser (siehe S. 160).

WEG FINDEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 6, KLE 6, DRU 6
Zeitaufwand: 3 Runden
Komponenten: V, G, F (ein Set mit Weissagungswerkzeugen)
Reichweite: Persönlich oder Berührung
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein oder Willen, ohne Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein oder Ja (harmlos)

Das Ziel dieses Zaubers kann den schnellsten und direktesten Weg zu einem großzügig bemessenen, bestimmten Ort finden, wie etwa zu einer Stadt, einer Burg, einem See oder einem Verließ. Die Örtlichkeit kann sich im Freien oder unterirdisch befinden, solange sie nur groß genug ist. Eine Jägerhütte beispielsweise ist nicht groß genug, ein Holzfällerlager schon. *Weg finden* bezieht sich immer auf Orte, nicht auf Personen oder Gegenstände an diesem Ort, und die Örtlichkeit muss sich auf derselben Ebene befinden wie der Zaubernde.

Der von diesem Zauber Betroffene kann die Richtung erspüren, die ihn zu dem gesuchten Ort führen wird. Der Zauber wird wenn nötig den genauen Weg vorgeben oder auf notwendige physische Aktionen aufmerksam machen. So zeigt er etwa an, welchen Gang man in einer Höhle nehmen muss. Der Zauber endet, wenn der Ort erreicht wurde oder die Wirkungsdauer abgelaufen ist, je nachdem, was zuerst eintritt. *Weg finden* kann auch genutzt werden, um das Ziel des Zaubers und seine Begleiter eine Runde lang von den Effekten eines *Irrgartens* zu befreien, indem der gesuchte Ort als „außerhalb des Irrgartens" definiert wird. Dieser Erkenntniszauber wirkt nur auf das Ziel des Zaubers, nicht auf seine Begleiter. Außerdem erstreckt sich der Effekt nicht darauf, das Vorhandensein von Kreaturen (auch Wächtern) anzuzeigen.

WEHGESCHREI DER TODESFEE

Schule: Nekromantie [Tod, Schall]; **Grad:** HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur/Stufe innerhalb einer Ausbreitung von 12 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dir entfährt ein schrecklicher Schrei, der alle Kreaturen töten kann, die ihn hören (außer dir). Der Zauber betrifft bis zu eine Kreatur pro Zauberstufe und verursacht 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe. Die Kreaturen, die dem Ursprungspunkt am Nächsten sind, werden zuerst betroffen.

WEIHEN

Schule: Hervorrufung [Gutes]; **Grad:** KLE 5, DRU 5
Zeitaufwand: 24 Stunden
Komponenten: V, G, M (Kräuter, Öle und Weihrauch im Wert von mindestens 1.000 GM, plus 1.000 GM pro Grad des Zaubers, der in den geweihten Bereich eingewirkt werden soll), GF
Reichweite: Berührung
Wirkungsbereich: Radius von 12 m, der von der berührten Stelle ausgeht.
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** siehe Text

Weihen macht einen bestimmten Ort, ein Gebäude oder einen Gebäudekomplex zu einem heiligen Ort. Dies beinhaltet vier mächtige Effekte.

Erstens wird der Ort von einem *Schutzkreis gegen Böses* geschützt.

Zweitens steigt der SG, um positiver kanalisierter Energie zu widerstehen, um einen heiligen Bonus +4 und der SG, um negativer Energie zu widerstehen, sinkt um –4. Zauberresistenz wirkt gegen diesen Effekt nicht. Die druidische Version dieses Zaubers hat diese Wirkung nicht.

Drittens kann eine Leiche in einem geweihten Bereich nicht in einen Untoten verwandelt werden.

Zuletzt kannst du dem geweihten Ort noch einen festgelegten Zaubereffekt zuweisen. Dieser Effekt währt 1 Jahr und wirkt im gesamten geweihten Gebiet, egal wie lange die normale Wirkungsdauer und wie groß der normale Wirkungsbereich sind. Du kannst bestimmen, ob dieser Effekt für alle Kreaturen gilt, nur für Kreaturen, die deinen Glauben teilen oder dieselbe Gesinnung haben, oder für Kreaturen, die einem anderen Glauben angehören und eine andere Gesinnung haben. Am Ende des Jahres endet auch der ausgewählte Effekt, er kann erneuert oder ersetzt werden, indem *Weihen* einfach noch einmal gewirkt wird.

Zu den Zaubereffekten, die an einen geweihten Ort gebunden werden können, gehören: *Beistand, Verfluchen, Segnen, Furcht auslösen, Dunkelheit, Tageslicht, Todesschutz, Tiefere Dunkelheit, Böses entdecken, Magie entdecken, Dimensionsanker, Lügen erkennen, Magie bannen, Elementen trotzen, Bewegungsfreiheit, Unsichtbarkeit aufheben, Schutz vor Energien, Furcht bannen, Energien widerstehen, Stille, Zungen* und *Zone der Wahrheit*. Rettungswürfe und Zauberresistenz gelten bei diesen Effekten (siehe die jeweiligen Zauberbeschreibungen für Details).

Ein Gebiet kann nur von jeweils einem *Weihen*-Zauber betroffen werden. *Weihen* ist der Gegenzauber zu *Entweihen*, bannt ihn aber nicht.

WEISHEIT DER EULE

Schule: Verwandlung;
Grad: KLE 2, DRU 2, PAL 2, WAL 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Federn oder Dung von einer Eule)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja

Der Verwandelte wird weiser. Der Zauber verleiht ihm einen Verbesserungsbonus von +4 auf Weisheit, was auch die üblichen Vorteile für Fertigkeitswürfe mit sich bringt, die auf Weisheit basieren. Kleriker, Druiden und Waldläufer (und andere Zauberkundige, deren Zauberkraft von ihrer Weisheit abhängt) erhalten durch *Weisheit der Eule* keine Bonuszauber, der SG für Rettungswürfe gegen ihre Zauber steigt jedoch.

MASSEN-WEISHEIT DER EULE

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 6, DRU 6, HXM/MAG 6
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur/Stufe, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein

Funktioniert wie *Weisheit der Eule*, kann aber mehrere Kreaturen betreffen.

WEISSAGUNG

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, M (Weihrauch und eine weitere passende Opfergabe im Wert von 25 GM)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: Augenblicklich

Dieser Zauber ähnelt *Vorahnung*, ist aber mächtiger. *Weissagung* kann dir nützliche Ratschläge bezüglich einer Frage geben, die ein bestimmtes Ziel, ein Ereignis oder eine Aktivität betrifft, das, bzw. die innerhalb der nächsten Woche geschehen werden. Der Ratschlag kann sehr kurz sein oder die Form eines rätselhaften Reims oder Omens annehmen. Handelt die Gruppe nicht dem Ratschlag entsprechend, können sich die Bedingungen so ändern, dass der Ratschlag nicht mehr nützlich ist. Die Grundchance für eine korrekte *Weissagung* liegt bei 70 % + 1 % pro Zauberstufe (maximal 90 %). Misslingt dieser Wurf, ist dir klar, dass der Zauber versagt hat, außer es ist besondere Magie am Werke, die dir falsche Informationen gibt.

Wie auch bei *Vorahnung* wird für weitere *Weissagungen*, die von demselben Zauberkundigen gewirkt werden und dasselbe Thema betreffen, das Würfelergebnis des ersten Weissagungsversuchs verwendet und auch die Antwort wird dieselbe sein.

WELLEN DER ENTKRÄFTUNG

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 18 m
Wirkungsbereich: Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Alle lebenden Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers werden von Wellen negativer Energie erfasst und dadurch entkräftet. Kreaturen, die bereits entkräftet sind, werden nicht beeinflusst.

WELLEN DER ERSCHÖPFUNG

Schule: Nekromantie; **Grad:** HXM/MAG 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 9 m
Ziel: Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Alle lebenden Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers werden von Wellen negativer Energie erfasst und dadurch erschöpft. Kreaturen, die bereits erschöpft sind, werden nicht beeinflusst.

WETTERKONTROLLE

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 7, DRU 7, HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 10 Minuten (siehe Text)
Komponenten: V, G
Reichweite: 3 km
Wirkungsbereich: Ein Kreis mit einem Radius von 3 km mit dir im Zentrum (siehe Text)
Wirkungsdauer: 4W12 Stunden (siehe Text)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du veränderst das Wetter in deiner näheren Umgebung. Das Wirken des Zaubers dauert 10 Minuten und dann dauert es noch einmal 10 Minuten, bis die Wirkung in Kraft tritt. Du kannst jede Art von Wetter hervorrufen, das zu den dich umgebenden klimatischen Bedingungen und der Jahreszeit passt.

Du kontrollierst die allgemeinen Wetterbedingungen, wie etwa Windrichtung und -stärke. Genauere Auswirkungen des Wetters kannst du nicht kontrollieren – wo beispielsweise ein Blitz einschlägt oder wo sich ein Tornado entlang bewegt. Wenn du dir eine Wetterbedingung ausgesucht hast, tritt diese 10 Minuten später ein (das Wetter ändert sich langsam, nicht sofort). Die Wetterbedingungen halten solange an, wie es die Wirkungsdauer angibt, oder bis du eine Standard-Aktion benutzt, um eine neue Wetterbedingung zu bestimmen (die dann innerhalb der nächsten 10 Minuten eintritt). Wetterbedingungen, die einander widersprechen, können nicht gleichzeitig herrschen.

Wetterkontrolle kann atmosphärische Phänomene verschwinden lassen oder sie erzeugen (egal ob sie natürlicher oder anderer Art sind).

Ein Druide, der diesen Zauber wirkt, darf die Wirkungsdauer verdoppeln und kann einen Kreis mit einem Radius von 4,5 km betreffen.

Jahreszeit	Mögliches Wetter
Frühling	Tornado, Gewittersturm, Schneeregen oder heißes Wetter
Sommer	Sintflutartiger Regen, Hitzewelle oder Hagelsturm
Herbst	Heißes oder kaltes Wetter, Nebel oder Schneeregen
Winter	Eiseskälte, Schneesturm oder Tauwetter
Später Winter oder früher Frühling	Orkanartige Winde

WIEDERGEBURT

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, m, GF (Öle im Wert von 1.000 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Tote berührte Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)
Mit Hilfe dieses Zaubers erweckst du eine tote Kreatur in einem anderen Körper zum Leben, vorausgesetzt der Tod ist nicht länger als eine Woche her und die Seele ist frei und möchte wieder zurückkehren. Ist die Seele nicht bereit zurückzukommen, funktioniert der Zauber nicht. Deshalb muss eine Kreatur, die zurückkehren möchte, auch keinen Rettungswurf machen.

Da der Tote in einen anderen Körper zurückkehrt, sind alle physischen Krankheiten und Gebrechen geheilt. Der Zustand der Leiche hat keinen Einfluss darauf. Solange noch ein kleiner Teil der sterblichen Überreste existiert, kann der Charakter wiedergeboren werden. Der entsprechende Überrest muss nur Teil des Körpers des Toten gewesen sein, als dieser gestorben ist. Der Zauber erschafft aus den natürlich vorhandenen Elementen den vollkommen neuen Körper eines jungen Erwachsenen für die Seele. Dieser Vorgang dauert 1 Stunde. Ist der Körper fertig, wird der Tote wiedergeboren.

Ein Wiedergeborener erinnert sich an den Großteil seines vergangenen Lebens und an seine frühere Gestalt. Er behält alle Klassenfähigkeiten, Talente oder Fertigkeitsränge, die er einmal besaß. Seine Klasse, sein GAB, Rettungswurfboni und Trefferpunkte ändern sich nicht. Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionswerte hängen von dem neuen Körper ab. Streiche zuerst die Volksmerkmale des Wiedergeborenen (er gehört ja nicht mehr unbedingt seinem früheren Volk an) und wende dann die unten angegebenen Anpassungen auf die noch vorhandenen Attributswerte an. Die *Wiedergeburt* verursacht zwei permanente negative Stufen. War der Betroffene zum Zeitpunkt seines Todes erst auf der 1. Stufe, sinkt seine Konstitution stattdessen um 2 Punkte (würde dies die Konstitution auf 0 oder weniger senken, kann derjenige nicht wiedergeboren werden). Ein Charakter, der zum Zeitpunkt seines Todes Zauber vorbereitet hatte, hat bei jedem Zauber eine 50 %-Chance, dass er diesen verliert. Ein Charakter, der keine Zauber vorbereiten muss (wie ein Hexenmeister), hat eine 50 %-Chance, dass ungenutzte Zauberplätze verloren gehen, als hätte er sie benutzt, um einen Zauber zu wirken.

Es kann sein, dass die neuen Attributswerte es dem Charakter schwer machen, seiner bisherigen Klasse weiter nachzugehen. Ist dies der Fall, kann es sinnvoll sein, dass der Charakter eine Klassenkombination wählt.

Für humanoide Kreaturen kannst du die *Wiedergeburt* mit Hilfe der folgenden Tabelle ermitteln. Für nicht humanoide Kreaturen derselben Art solltest du dir eine ähnliche Tabelle ausdenken.

Eine Kreatur, die in eine untote Kreatur verwandelt wurde oder durch einen Todeseffekt gestorben ist, kann nicht mittels dieses Zaubers wiedergeboren werden. Konstrukte, Elementare, Externare und untote Kreaturen können nicht wiedergeboren werden. Der Zauber kann sogar jemanden wieder zum Leben erwecken, der aufgrund seines hohen Alters gestorben ist.

Der Wiedergeborene erhält alle Fähigkeiten seiner neuen Gestalt, inklusive neuer Bewegungsarten, einer neuen Bewegungsrate, natürlicher Rüstung, natürlicher Angriffe, außergewöhnlicher Fähigkeiten und Ähnlichem. Er spricht aber nicht unbedingt die Sprache seiner neuen Gestalt.

Ein *Wunsch* oder ein *Wunder* kann dem Wiedergeborenen seine alte Gestalt zurückgeben.

W%	Neue Gestalt	ST	GE	KO
01	Grottenschrat	+4	+2	+2
02-13	Zwerg	+0	+0	+2
14-25	Elf	+0	+2	–2
26	Gnoll	+4	+0	+2
27-38	Gnom	–2	+0	+2
39-42	Goblin	–2	+2	+0
43-52	Halbelf	+0	+0	+0
53-62	Halbork	+2	+0	+0
63-74	Halbling	–2	+2	+0
75-89	Mensch	+0	+0	+0
90-93	Kobold	–4	+2	–2
94	Echsenvolk	+2	+0	+2
95-98	Ork	+4	+0	+0
99	Troglodyt	+0	–2	+4
100	Andere (Entscheidung des SL)	?	?	?

WINDGEFLÜSTER

Schule: Verwandlung [Luft]; **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 1,5 km/Stufe
Wirkungsbereich: Ausbreitung in einem Radius von 3 m
Wirkungsdauer: Nicht mehr als 1 Stunde/Stufe oder bis zur Entladung (bis das Ziel erreicht ist)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du schickst eine Botschaft oder ein Geräusch mit dem Wind an einen gewünschten Ort. Das *Windgeflüster* reist zu einem dir vertrauten Ort innerhalb der Reichweite, solange es diesen Ort finden kann. Es ist so sanft und leise wie ein laues Lüftchen, bis es sein Ziel erreicht. Dann überbringt es die Nachricht oder das Geräusch im Flüsterton. Beachte hierbei, dass diese Nachricht überbracht wird, egal ob sich nun jemand an dem Ort befindet, der sie hören könnte, oder nicht. Der Wind verflüchtigt sich danach.

Du kannst den Zauber so vorbereiten, dass er eine Nachricht von nicht mehr als 25 Worten überbringen kann, dass er andere Geräusche 1 Runde lang überbringt oder das *Windgeflüster* einfach nur eine leichte Luftbewegung verursachen lassen. Du kannst das *Windgeflüster* entweder 1,5 km pro Stunde reisen lassen oder es bis zu 1,5 km in 10 Minuten zurücklegen lassen.

Erreicht der Zauber sein Ziel, wirbelt er dort herum, bis die Nachricht überbracht wurde. Wie ein *Magischer Mund* kann *Windgeflüster* keine verbalen Komponenten oder Passwörter aussprechen oder magische Effekte aktivieren.

WINDKONTROLLE

Schule: Verwandlung [Luft]; **Grad:** DRU 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 12 m/Stufe

Wirkungsbereich: Zylinder mit einem Radius von 12 m/Stufe, der 12 m hoch ist
Wirkungsdauer: 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Nein
Mit diesem Zauber beeinflusst du die Kraft des Windes in deiner Umgebung. Du kannst ihn in eine andere Richtung oder auf eine bestimmte Art oder schwächer, bzw. stärker wehen lassen. Die neue Windrichtung oder -geschwindigkeit währt solange, wie der Zauber wirkt oder du sie erneut beeinflusst – für letzteres musst du dich konzentrieren. Du kannst auch ein „Auge" mit einem Durchmesser von bis zu 24 m mit dir im Zentrum erschaffen, in dem es windstill ist. Außerdem kannst du den zylinderförmigen Bereich auch kleiner machen, als es maximal möglich ist.

Windrichtung: Du kannst dir eine von vier grundlegenden Arten von Windrichtung aussuchen, welche in dem Wirkungsbereich des Zaubers wehen.

- Ein fallender Wind weht vom Zentrum des Wirkungsbereichs aus gleichstark in alle Richtungen.
- Ein aufsteigender Wind weht von den äußeren Rändern des Wirkungsbereichs von allen Richtungen aus gleichstark nach innen und steigt auf, bevor er das Auge im Zentrum erreichen würde.
- Ein drehender Wind bewegt sich im Zentrum des Wirkungsbereichs entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn.
- Ein Windstoß lässt den Wind im gesamten Wirkungsbereich in eine Richtung wehen.

Windstärke: Pro drei Zauberstufen kannst du die Windgeschwindigkeit um eine Stufe erhöhen oder senken. Befindet sich eine Kreatur im Wirkungsbereich, muss sie pro Runde in deinem Zug einen Zähigkeitswurf machen. Misslingt dieser, erleidet sie die Effekte des Windes. Siehe das Kapitel zur Umgebung für weitere Einzelheiten.

Starker Wind (31,5 km/h+) macht es schwierig zu segeln.

Heftiger Wind (46,5 km/h+) verursacht kleinere Schäden an Schiffen und Häusern.

Ein Windsturm (76,5 km/h+) holt die meisten fliegenden Kreaturen vom Himmel, entwurzelt kleine Bäume, wirft leichte Holzbauten um, schlägt Dächer ab und gefährdet Schiffe.

Ein Orkan (112,5 km/h+) zerstört Holzbauten, entwurzelt große Bäume und bringt die meisten Schiffe zum Kentern.

Ein Tornado (262,5 km/h+) zerstört alle Bauten, die nicht befestigt sind, und entwurzelt große Bäume.

WINDSTOSS

Schule: Hervorrufung [Luft]; **Grad:** DRU 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 18 m
Effekt: Linienförmiger starker Windstoß, der von dir ausgeht und bis zum Ende der Reichweite wirkt
Wirkungsdauer: 1 Runde
Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Dieser Zauber erzeugt einen starken *Windstoß* (circa 75 km/h), der von dir ausgeht und alle Kreaturen auf seinem Weg betrifft. Alle fliegenden Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs erhalten einen Malus von –4 auf Würfe auf Fliegen. Sehr kleine oder kleinere fliegende Kreaturen müssen einen Wurf auf Fliegen (SG 20) machen, um sich entgegen der Windrichtung zu bewegen.

Eine sehr kleine oder kleinere Kreatur auf dem Boden wird umgeworfen, rollt 1W4 x 3 m weit und erleidet 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden pro 3 m.

Kleine Kreaturen werden umgeworfen.

Mittelgroße oder kleinere Kreaturen sind nicht in der Lage, sich gegen die Windrichtung zu bewegen, außer es gelingt ihnen eine Stärkewurf (SG 15).

Große oder größere Kreaturen können sich normal bewegen. Der *Windstoß* kann eine Kreatur nicht über seine Reichweite hinaus bewegen.

Alle Kreaturen, egal wie groß sie sind, erhalten einen Malus von –4 auf Fernkampfangriffe und Würfe auf Wahrnehmung fürs Hören im Wirkungsbereich des Windstoßes. Der Wind löscht Kerzen, Fackeln und ähnliche ungeschützte Flammen automatisch. Geschützte Flammen, wie die in einer Laterne, flackern heftig und erlöschen zu 50 %.

Zusätzlich zu diesen Effekten kann der Zauber *Windstoß* alles, was man auch von einem normalen Windstoß erwarten würde. Er kann Sand oder Staub mit sich bringen, ein großes Feuer anfachen, Segel und Vorhänge aufblähen, kleine Boote zum Kentern bringen und Gase oder Dämpfe bis zum Ende seiner Reichweite verwehen.

Windstoß kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

WINDWALL

Schule: Hervorrufung [Luft];
Grad: KLE 3, DRU 3, WAL 2, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein kleiner Fächer und eine exotische Feder)
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt: Wand von bis zu 3 m Länge/Stufe und bis zu 1,50 m Höhe/Stufe (F)
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Nein (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja
Eine unsichtbare, senkrechte Wand aus Wind entsteht. Sie ist 60 cm stark und von beachtlicher Stärke. Die Wand besteht aus heulenden Wind, der Vögel, die kleiner als ein Adler sind, einfach fortweht und Papier oder ähnliches Material aus den Händen Überraschter reißt (ein erfolgreicher Reflexwurf ermöglicht es einer Kreatur, den von ihr gehaltenen Gegenstand weiter festzuhalten). Winzige und kleine fliegende Kreaturen können die Barriere nicht durchqueren. Loses Material und Kleidungsstücke werden nach oben geweht, wenn der *Windwall* sie erfasst. Pfeile und Bolzen werden nach oben abgelenkt und verfehlen ihr Ziel, während alle anderen normalen Fernkampfwaffen eine Fehlschlagchance von 30 % erhalten (ein Felsbrocken, der von einem Riesen geworfen wird, das Geschoss einer Belagerungswaffe oder ähnliche massive Fernkampfwaffen sind nicht davon betroffen). Gase, die meisten gasförmigen Odemwaffen und Kreaturen in gasförmiger Gestalt können die Wand nicht durchqueren (gegen körperlose Kreaturen wirkt die Barriere nicht).

Die Wand muss zwar senkrecht sein, du kannst sie aber auch am Boden auf einem Pfad deiner Wahl formen, solange dieser nur ungebrochen ist. Es ist ebenfalls möglich, zylinderförmige oder rechteckige *Windwälle* zu erschaffen, die eine bestimmte Stelle umschließen.

WINDWANDELN

Schule: Verwandlung [Luft]; **Grad:** KLE 6, DRU 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Du und eine berührte Kreatur pro drei Stufen
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A) (siehe Text)
Rettungswurf: Nein und Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Nein und Ja (harmlos)
Du verwandelst deinen Körper in eine wolkenähnliche Substanz (wie bei *Gasförmige Gestalt*) und bewegst dich, falls du dies wünschst, mit großer Geschwindigkeit durch die Luft. Du kannst andere Kreaturen mitnehmen, die alle unabhängig handeln können.

Normalerweise hat ein Windwandler perfekte Manövrierfähigkeiten und fliegt mit einer Bewegungsrate von 3 m. Wenn das Ziel dies wünscht, kann es aber auch von einem heftigen Wind erfasst werden

und sich unbeholfen bis zu 180 m pro Runde weit bewegen (90 km/h). Windwandler sind nicht unsichtbar, erscheinen aber nebelhaft und durchscheinend. Sind sie ganz in weiß gekleidet, wird man sie mit einer Wahrscheinlichkeit von 80 % für Wolken, Nebel, Dämpfe oder etwas Ähnliches halten. Die Verwandlung in die nebelhafte Form dauert 5 Runden, das Zurückverwandeln dauert genauso lange. Diese Dauer zählt schon zu der Wirkungsdauer des Zaubers (wie jede Zeitspanne, die in der physischen Form verbracht wird). Du kannst den Zauber entweder für alle Windwandler oder nur einen einzigen fallen lassen.

In der letzten Minute der Wirkungsdauer sinkt ein Windwandler in der Wolkenform automatisch 18 m pro Runde (insgesamt also 180 m), kann aber auch schneller sinken, wenn er dies wünscht. Dieses Sinken dient als Hinweis, dass der Zauber bald endet.

WINZIGE HÜTTE

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (eine kleine Kristallperle)
Reichweite: 6 m
Effekt: Sphäre mit einem Radius von 6 m, deren Zentrum an deinem Aufenthaltsort liegt
Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du erschaffst eine unbewegliche, undurchsichtige Sphäre aus Energie, die eine Farbe deiner Wahl hat. Die Hälfte der Sphäre liegt überirdisch, die andere unterirdisch. Neben dir passen noch weitere neun mittelgroße Kreaturen in die Sphäre. Sie können sich aus der Hütte heraus und in sie hinein bewegen, ohne ihr zu schaden. Verlässt aber du selbst die Sphäre, endet der Zauber.

Die Temperatur in der Hütte beträgt 21°C, wenn es draußen zwischen –18°C und 39°C ist. Liegt die Temperatur draußen unter –18°C oder über 39°C, steigt oder sinkt die Temperatur drinnen im Verhältnis 1°C zu 1°C. Außerdem schützt die Hütte vor den Elementen, also vor Regen, Staub und Sandstürmen. Die Hütte kann einem Wind widerstehen, der unter Orkanstärke liegt, aber ein Orkan (150 km/h+) oder eine stärkere Kraft zerstört sie.

Das Innere der Hütte ist halbkugelförmig. Du kannst sie auf Befehl schwach beleuchten oder das Licht löschen. Das Energiefeld ist zwar undurchsichtig, wenn man es von außen betrachtet, von innen aber durchsichtig. Geschosse, Waffen und die meisten Zaubereffekte können die Hütte durchdringen, ohne sie zu beeinflussen. Da die Kreaturen im Innern der Hütte nicht sichtbar sind, haben sie volle Tarnung.

WIRBELWIND

Schule: Hervorrufung [Luft]; **Grad:** DRU 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt: Windhose, die am Boden 3 m breit und oben 9 m breit ist und 9 m hoch ist
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber erschafft eine mächtige Windhose, die sich 18 m pro Runde durch die Luft, am Boden oder über Wasser bewegen kann. Du kannst dich auf sie konzentrieren, um die Bewegungen der Windhose zu kontrollieren oder ihr ein einfaches Bewegungsmuster einzugeben. Es entspricht einer Standard-Aktion, wenn du die Bewegungen der Windhose kontrollieren willst oder ihr Bewegungsmuster ändern willst. Die Windhose bewegt sich stets während deines Zuges. Wenn die Windhose sich über die Reichweite des Zaubers hinaus bewegt, bewegt sie sich 1W3 Runden lang zufällig und unkontrolliert, bis sie verschwindet. Selbst wenn die Windhose sich wieder in deine Reichweite hinein bewegt, kannst du die Kontrolle nicht wieder erlangen.

Eine große oder kleinere Kreatur, die in die Windhose gerät, muss einen erfolgreichen Reflexwurf machen oder sie erleidet 3W6 Schadenspunkte. Eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, deren erster Rettungswurf nicht gelingt, muss einen zweiten Rettungswurf ablegen. Misslingt dieser ebenfalls, wird die Kreatur von der Windhose erfasst und umher gewirbelt. Sie erleidet pro Runde 1W8 Schadenspunkte in deinem Zug und darf keinen Rettungswurf machen. Du kannst dem *Wirbelwind* befehlen, Kreaturen wieder auszuspucken, wann immer du wünschst. Der Unglücksselige fällt dort zu Boden, wo die Windhose sich gerade befand.

WORT DER MACHT: BETÄUBUNG

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 8
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur mit 150 oder weniger TP
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du sprichst ein Wort der Macht und betäubst damit sofort eine Kreatur deiner Wahl, egal ob diese dich hören kann oder nicht. Die Wirkungsdauer des Zaubers hängt von der derzeitigen Gesamtmenge an TP ab, die das Ziel hat. Jede Kreatur, die beim Wirken des Zaubers 151 oder mehr TP hat, wird nicht betroffen.

Trefferpunkte	Wirkungsdauer
50 oder weniger	4W4 Runden
51-100	2W4 Runden
101-150	1W4 Runden

WORT DER MACHT: BLINDHEIT

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur mit 200 TP oder weniger
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du sprichst ein Wort der Macht aus, das eine Kreatur deiner Wahl erblinden lässt, egal ob sie das Wort hören kann oder nicht. Die Wirkungsdauer des Zaubers hängt von der derzeitigen Menge an Trefferpunkten ab, die das Ziel hat. Jede Kreatur, die zum Zeitpunkt des Wirkens 201 oder mehr Trefferpunkte hat, wird von dem Zauber nicht betroffen.

Trefferpunkte	Wirkungsdauer
50 oder weniger	permanent
51-100	1W4+1 Minuten
101-200	1W4+1 Runden

WORT DER MACHT: TOD

Schule: Verzauberung (Zwang) [Tod, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel: Eine lebende Kreatur mit 100 oder weniger TP
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja
Du sprichst ein einziges Wort der Macht und tötest damit sofort eine Kreatur deiner Wahl, egal ob diese das Wort hören kann oder nicht. Jede Kreatur, die zum Zeitpunkt des Wirkens 101 oder mehr TP hat, wird nicht betroffen.

WORT DES CHAOS

Schule: Hervorrufung [Chaos, Schall]; **Grad:** KLE 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: 12 m
Wirkungsbereich: Nicht chaotische Kreaturen in einer Ausbreitung mit einem Radius von 12 m, deren Zentrum du bildest
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Nein oder Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja
Nicht chaotische Kreaturen im Wirkungsbereich des *Worts des Chaos* erleiden die folgenden negativen Effekte:

TW	Effekt
Gleich deiner Zauberstufe	Taub
Bis zu Zauberstufe –1	Betäubt, taub
Bis zu Zauberstufe –5	Verwirrt, betäubt, taub
Bis zu Zauberstufe –10	Getötet, verwirrt, betäubt, taub

Die Effekte sind kumulativ und treten simultan auf. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert oder negiert die Effekte. Kreaturen, die von mehreren Effekten betroffen werden, müssen nur einen Rettungswurf machen und dessen Ergebnis auf alle Effekte anwenden.

Taub: Die Kreatur ist 1W4 Runden lang taub. Rettungswurf: keine Wirkung.

Betäubt: Die Kreatur ist 1 Runde lang betäubt. Rettungswurf: keine Wirkung.

Verwirrt: Die Kreatur ist 1W10 Minuten lang verwirrt. Es handelt sich um einen geistesbeeinflussenden Verzauberungseffekt. Ein erfolgreicher Rettungswurf reduziert die Wirkungsdauer auf 1 Runde.

Getötet: Lebende Kreaturen sterben. Untote werden zerstört. Rettungswurf: keine Wirkung. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, erleidet die Kreatur stattdessen 3W6 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +25).

Bist du zudem noch auf deiner Heimatebene, wenn du diesen Zauber wirkst, werden nicht chaotische, extraplanare Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs auf ihre Heimatebene verbannt. Kreaturen, die auf diese Weise verbannt wurden, können 24 Stunden lang nicht mehr zurückkehren. Der Effekt tritt ein, egal ob die betroffenen Kreaturen dich hören können oder nicht. Gegen den Verbannungseffekt kann ein Willenswurf gemacht werden (Malus von –4).

Kreaturen, deren Trefferwürfel deine Zauberstufe übersteigen, können nicht von dem *Wort des Chaos* betroffen werden.

WUNDER

Schule: Hervorrufung; **Grad:** KLE 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G (siehe Text)
Reichweite: Siehe Text
Ziel, Effekt, Wirkungsbereich: Siehe Text
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja
Du wirkst ein *Wunder* nicht, du erbittest es. Du sagst, was passieren soll und bittest deine Gottheit (oder die Macht, die du anbetest, um Zauber zu erhalten) darum, dies geschehen zu lassen.

Ein *Wunder* kann eines der folgenden Dinge bewirken:

- Einen Klerikerzauber des 8. oder eines niedrigeren Grades duplizieren.
- Einen anderen Zauber des 7. oder eines niedrigeren Grades duplizieren.
- Die negativen Effekte eines Zaubers, wie etwa *Schwachsinn* oder *Wahnsinn*, rückgängig machen.
- Einen anderen Effekt hervorbringen, der nicht mächtiger ist als die oben beschriebenen.

Alternativ kann der Kleriker auch eine sehr große Bitte aussprechen. Das Wirken eines *Wunders* kostet Diamantstaub im Wert von 25.000 GM, da mächtige göttliche Energien am Werk sind. Beispiele für solche besonders mächtigen *Wunder* sind:

- Eine Schlacht zu deinen Gunsten wenden, indem die gefallenen Verbündeten von den Toten auferstehen und wieder kämpfen.
- Dich, alle deine Gefährten und all eure Ausrüstung von einer Ebene zu einem ganz bestimmten Ort bringen, durch alle Barrieren zwischen den Ebenen hindurch und ohne Abweichungen.
- Eine Stadt vor einem Erdbeben, einem Vulkanausbruch, einer Flut oder einer anderen schlimmen Naturkatastrophe schützen.

Jegliche Bitte, die nicht mit der Natur der Gottheit oder ihrer Gesinnung übereinstimmt, wird nicht gewährt.

Ein duplizierter Zauber lässt Rettungswürfe und Zauberresistenz ganz normal zu, als SG für den Rettungswurf gilt aber der gegen einen Zauber des 9. Grades. Wenn das *Wunder* einen Zauber duplizieren soll, der Materialkomponenten im Wert von mehr als 100 GM benötigt, musst du diese Komponenten auch bereitstellen.

WUNSCH

Schule: Allgemein; **Grad:** HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Diamant im Wert von 25.000 GM)
Reichweite: Siehe Text
Ziel, Wirkungsbereich oder Effekt: Siehe Text
Wirkungsdauer: Siehe Text
Rettungswurf: Nein, siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja
Ein *Wunsch* ist der mächtigste Zauber, den ein Magier oder Hexenmeister wirken kann. Du musst den *Wunsch* einfach nur laut aussprechen und schon ändert sich die Realität nach deinen Wünschen. Doch selbst ein so mächtiger Zauber hat seine Grenzen. Ein *Wunsch* kann einen der folgenden Effekte hervorrufen:

- Einen Zauber für Magier oder Hexenmeister des 8. oder eines niedrigeren Grades duplizieren, solange er nicht zu einer dir verbotenen Schule gehört.
- Einen Zauber duplizieren, der nicht zu den Magier- oder Hexenmeisterzaubern gehört und vom 7. oder einem niedrigeren Grad ist, solange er nicht zu einer dir eigentlich verbotenen Schule gehört.
- Einen Zauber für Magier oder Hexenmeister des 7. oder eines niedrigeren Grads duplizieren, auch wenn er zu einer dir eigentlich verbotenen Schule gehört.
- Einen Zauber duplizieren, der nicht zu den Magier- oder Hexenmeisterzaubern gehört und vom 6. oder einem niedrigeren Grad ist, auch wenn er zu einer dir eigentlich verbotenen Schule gehört.
- Die nachteiligen Effekte vieler Zauber aufheben, wie etwa die von *Geas/Auftrag* oder *Wahnsinn*.
- Einer Kreatur einen innewohnenden Bonus von +1 auf ein Attribut verleihen. Zwei bis fünf *Wünsche*, die direkt hintereinander gewirkt werden, können einer Kreatur einen innewohnenden Bonus von +2 bis +5 auf einen Attributswert verleihen (zwei *Wünsche* für einen innewohnenden Bonus von +2, drei für einen innewohnenden Bonus von +3 usw.).

Innewohnende Boni wirken augenblicklich, können also nicht gebannt werden. Anmerkung: Ein innewohnender Bonus darf bei einem einzelnen Attribut nicht über +5 steigen. Innewohnende Boni auf ein einzelnes Attribut sind nicht kumulativ – es gilt immer nur der höchste Bonus.

- *Verletzungen und Krankheiten heilen:* Ein einzelner *Wunsch* kann einer Kreatur pro Zauberstufe helfen und alle Betroffenen werden von derselben Krankheit geheilt. Du könntest zum Beispiel allen Schaden heilen, den du und deine Gefährten erlitten haben, oder die Effekte eines Gifts von allen Gruppenmitgliedern nehmen. Du könntest nicht beides auf einmal durch einen *Wunsch* erreichen.
- *Tote erwecken:* Ein *Wunsch* kann Tote erwecken, indem er *Auferstehung* dupliziert und sogar Verstorbene zurück ins Leben holen, deren Körper zerstört wurde. Dazu bräuchte es aber zwei Wünsche. Einen für die Wiederherstellung des Körpers und einen zweiten für die Auferstehung. Der *Wunsch* kann jedoch nicht verhindern, dass der Auferstandene negative Stufen erhält.
- *Reisende transportieren:* Ein *Wunsch* kann eine Kreatur pro Zauberstufe von jedem beliebigen Ort auf jeder beliebigen Ebene zu jedem beliebigen Ort auf jeder beliebigen Ebene transportieren, egal welche Bedingungen vor Ort herrschen. Ein Betroffener, der nicht transportiert werden möchte, darf einen Willenswurf ablegen, um dem Effekt zu widerstehen, und auch seine Zauberresistenz (falls vorhanden) einsetzen.
- *Ein Unglück rückgängig machen:* Ein *Wunsch* kann ein einziges, vor kurzem passiertes Ereignis rückgängig machen. Der *Wunsch* erzwingt, dass ein Wurf, der innerhalb der letzten Runde gemacht wurde, wiederholt wird (inklusive deines letzten Zuges). Die Realität passt sich an dieses neue Ergebnis an. Ein *Wunsch* könnte beispielsweise den erfolgreichen Rettungswurf oder den Kritischen Treffer (entweder den Angriffswurf oder den Wurf für den Kritischen Treffer) eines Gegners oder den misslungenen Rettungswurf eines Freundes ungeschehen machen. Dieser neue Wurf kann natürlich genauso gut oder schlecht sein wie der erste. Einer unwilligen Kreatur steht ein Willenswurf zu, um diesen Effekt aufzuheben, und auch Zauberresistenz (falls vorhanden) ist wirksam.

Du kannst einen *Wunsch* auch einsetzen, um noch mächtigere Effekte als die hier beschriebenen zu erzeugen. Dies ist aber gefährlich (der *Wunsch* könnte deine Absicht wörtlich aber mit unerwünschtem Ergebnis umsetzen oder sie nur zum Teil erfüllen).

Duplizierte Zauber lassen Rettungswürfe und Zauberresistenzen zu (als SG für den Rettungswurf gilt aber der SG gegen einen Zauber des 9. Grades).

Wenn der *Wunsch* einen Zauber dupliziert, der Materialkomponenten im Wert von mehr als 10.000 GM benötigt, musst du diese Komponenten bereitstellen (neben dem Diamanten im Wert von 25.000 GM, den du für den *Wunsch* benötigst).

WUT

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele: Eine bereitwillige Kreatur pro 3 Stufen, keine zwei beliebigen Ziele dürfen weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer: Konzentration + 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Jede betroffene Kreatur erhält einen Moralbonus von +2 auf Stärke und Konstitution, einen Moralbonus von +1 auf Willenswürfe und einen Malus von –2 auf die RK. Der Effekt ist ansonsten mit dem barbarischen Kampfrausch identisch, außer dass das Ziel am Ende des Kampfrauschs nicht erschöpft ist.

ZAUBER ANALYSIEREN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 6, HXM/MAG 6
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (ein Rubin und eine goldene Linse im Wert von 1.500 GM)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele: Ein Gegenstand oder eine Kreatur pro Zauberstufe
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Nein oder Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst magische Auren erkennen. Du kannst jede Runde eine einzelne Kreatur oder einen Gegenstand als freie Aktion untersuchen. Handelt es sich dabei um einen magischen Gegenstand, kannst du seine Funktionen erkennen (auch Fluch-Effekte), wie man diese aktiviert (falls möglich) und wie viele Ladungen noch enthalten sind (falls der Gegenstand Ladungen besitzt). Im Falle eines Gegenstands oder einer Kreatur, auf denen aktive Zauber liegen, kannst du ermitteln, um welchen Zauber es sich handelt, was er für einen Effekt hat und welcher Zauberstufe er entspricht.

Ein gehaltener Gegenstand darf einen Willenswurf ablegen, um diesem Effekt zu widerstehen, wenn derjenige, der ihn hält, dies wünscht. Ist der Rettungswurf erfolgreich, kannst du nichts über den Gegenstand herausfinden außer dem, was du sowieso sehen kannst. Ein Gegenstand, dessen Rettungswurf erfolgreich war, kann danach 24 Stunden lang nicht mehr mit *Zauber analysieren* untersucht werden.

Zauber analysieren funktioniert nicht bei Artefakten.

ZAUBER ZURÜCKWERFEN

Schule: Bannzauber; **Grad:** HXM/MAG 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein kleiner Silberspiegel)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: Bis zur Auslösung oder 10 Min./Stufe

Zauber und zauberähnliche Effekte, die gegen dich gerichtet sind (und nur solche), werden zurück auf den Zauberwirker geworfen. Effektzauber und Zauber mit Wirkungsbereich sind hiervon nicht betroffen, ebenso wenig wie Berührungszauber auf Entfernung.

Du kannst sieben bis zehn (1W4+6) Zaubergrade zurückwerfen. Die genaue Anzahl wird durch einen geheimen Wurf festgelegt.

Wenn du das Ziel eines Zaubers wirst, der mehr Zaubergrade hat, als du zurückwerfen könntest, wird dieser Zauber nur teilweise zurückgeworfen. Ziehe einfach die Grade, die du noch zurückwerfen kannst, von den Graden des auf dich gezielten Zaubers ab und teile das Ergebnis durch den Grad des auf dich gerichteten Zaubers, um zu ermitteln, wie viel von dem Zauber noch durchkommt. Bei Zaubern, die Schaden verursachen, erleiden sowohl du als auch der Zauberwirker einen Teil des Schadens. Bei Zaubern, die keinen Schaden verursachen, habt ihr beide eine gewisse Wahrscheinlichkeit betroffen zu werden. Sind aber sowohl du als auch dein Angreifer von *Zauber zurückwerfen* geschützt, entsteht ein Schwingungsfeld. Würfle auf dieser Tabelle, um das Ergebnis zu ermitteln:

W%	Effekt
1-70	Zauber verpufft ohne Effekt.
71-80	Ihr beide werdet von dem vollen Effekt betroffen.
81-97	Beide zurückwerfenden Effekte werden für 1W4 Minuten außer Kraft gesetzt.
98-100	Ihr beide werdet durch einen Riss in den Dimensionen auf eine andere Ebene gezogen.

ZAUBERKRÄFTE VERLEIHEN

Schule: Hervorrufung; **Grad:** KLE 4
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur (siehe Text)
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Entladung
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Du transferierst einen von dir vorbereiteten Zauber und die Fähigkeit, ihn zu wirken, auf jemand anderen. Nur eine Kreatur mit einem Intelligenzwert von mindestens 5 und einem Weisheitswert von mindestens 9 kann den Zauber wirken. Du kannst nur Klerikerzauber aus den Schulen der Bannzauber, der Erkenntnis und der Beschwörung (Heilung) übertragen. Die Anzahl und der Grad der Zauber, die du dem Ziel gewähren kannst, hängen von dessen Trefferwürfeln ab. Selbst durch das mehrmalige Wirken von *Zauberkräfte verleihen* kann dieses Maximum nicht überschritten werden.

TW des Empfängers	Verliehene Zauber
2 oder weniger	Ein Zauber des 1. Grades
3-4	Ein oder zwei Zauber des 1. Grades
5 oder mehr	Ein oder zwei Zauber des 1. Grades und ein Zauber des 2. Grades

Die variablen Eigenschaften des verliehenen Zaubers (Reichweite, Wirkungsdauer, Wirkungsbereich usw.) richten sich nach deiner Stufe, nicht nach der des Empfängers.

Hast du *Zauberkräfte verleihen* einmal gewirkt, kannst du keinen neuen Zauber des 4. Grades vorbereiten, der dessen Stelle einnimmt, bis der Empfänger den verliehenen Zauber gewirkt hat, getötet wurde oder du *Zauberkräfte verleihen* beendest. In der Zwischenzeit bist du deinem Gott oder deinen Prinzipien gegenüber verantwortlich, es ist also nicht egal, wie der verliehene Zauber genutzt wird. Sinkt die Anzahl an Zaubern des 4. Grades, die du wirken kannst, unter die Anzahl deiner gerade aktiven Versionen von *Zauberkräfte verleihen*, werden die neuesten verliehenen Zauber gebannt.

Um einen Zauber mit einer verbalen Komponente wirken zu können, muss das Ziel in der Lage sein zu sprechen. Um einen Zauber mit einer gestischen Komponente wirken zu können, muss das Ziel sich frei bewegen können, und um einen Zauber mit Materialkomponenten wirken zu können, muss das Ziel die entsprechenden Materialien oder den Fokus besitzen.

ZAUBERRESISTENZ

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Das Ziel erhält eine Zauberresistenz von 12 + deine Zauberstufe.

ZAUBERSTECKEN

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 6
Zeitaufwand: 10 Minuten
Komponenten: V, G, F (der Stab, in dem der Zauber gespeichert wird)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührter hölzerner Kampfstab
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Entladung (A)
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand);
Zauberresistenz: Ja (Gegenstand)

Du speicherst einen Zauber, den du wirken kannst, in einem hölzernen Kampfstab. Du kannst nur einen *Zauberstecken* auf einmal haben und auch nur einen Zauber in einem solchen Stab speichern. Du kannst den gespeicherten Zauber dann wirken, als hättest du ihn ganz normal vorbereitet, er zählt aber nicht zu dem Maximum an Zaubern, das du für einen Tag vorbereiten kannst. Die notwendigen Materialkomponenten für den Zauber, den du speichern möchtest, verwendest du, wenn du diesen Zauber auf den *Zauberstecken* wirkst.

ZAUBERTRICK

Schule: Allgemein; **Grad:** BAR 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: 3 m
Ziel, Effekt oder Wirkungsbereich: Siehe Text
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Nein

Zaubertricks werden von Novizen der Zauberkunst zum Üben benutzt. Wurde ein *Zaubertrick* gewirkt, kannst du daraufhin 1 Stunde lang kleine magische Effekte erzeugen. Die Effekte sind sehr geringfügig und haben nur eine stark eingeschränkte Wirkung. Ein *Zaubertrick* kann zum Beispiel 500 Gramm Materie langsam anheben. Er kann pro Runde Gegenstände von der Größe eines Würfels mit 30 cm Kantenlänge färben, säubern oder verschmutzen, er kann 1 Pfd. toter Materie kühlen, erhitzen oder mit einem Geschmack versehen. *Zaubertricks* können keinen Schaden verursachen und haben keinen Einfluss auf die Konzentration eines Zaubernden. Sie können kleine Objekte erschaffen, diese sehen jedoch künstlich und plump aus. Die Materie, die mit einem *Zaubertrick* hergestellt werden kann, ist extrem zerbrechlich und kann weder als Werkzeug, noch als Waffe oder Materialkomponente benutzt werden. Man kann mit *Zaubertricks* keine Effekte anderer Zauber duplizieren. Jede wirkliche Veränderung an einem Gegenstand (über das Bewegen, Säubern und Verschmutzen hinaus), hält nur 1 Stunde lang an.

ZEITSTOPP

Schule: Verwandlung; **Grad:** HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: 1W4+1 Runden (scheinbare Zeit) (siehe Text)

Dieser Zauber hält die Zeit für jeden außer dir scheinbar an. Tatsächlich aber wirst du so schnell, dass alle anderen Kreaturen wie eingefroren wirken, obwohl sie sich noch mit ihrer ganz normalen Geschwindigkeit bewegen. Du kannst 1W4+1 Runden scheinbarer Zeit lang handeln. Normales und magisches Feuer, Kälte, Gas und ähnliches kann dich noch betreffen. Solange der *Zeitstopp* wirkt, kannst du andere Kreaturen mit deinen Angriffen und Zaubern nicht verletzen, noch nicht einmal auf sie zielen. Ein Zauber, der ein ganzes Gebiet betrifft und länger wirkt als es der Wirkungsdauer des *Zeitstopps* entspricht, wirkt ganz normal auf andere Kreaturen, wenn der *Zeitstopp* endet. Die meisten Zauberkundigen nutzen die Extrazeit dementsprechend, um ihre Verteidigungsmaßnahmen zu verbessern, Verbündete zu beschwören oder zu fliehen.

Du kannst Gegenstände, die jemand in der tatsächlichen Zeit hält, trägt oder anhat, nicht bewegen oder beschädigen. Andere Gegenstände kannst du beeinflussen.

Solange der *Zeitstopp* wirkt, kannst du nicht entdeckt werden,

allerdings auch keine Gebiete betreten, die von einem *Antimagischen Feld* geschützt werden.

Zerbersten

Schule: Hervorrufung [Schall]; **Grad:** BAR 2, KLE 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (ein wenig Glimmererde)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel oder Wirkungsbereich: Ausbreitung mit einem Radius von 1,50 m oder ein fester Gegenstand oder eine kristalline Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (Gegenstand) oder Zähigkeit, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber erzeugt einen lauten, schwingenden Ton, der spröde, nichtmagische Gegenstände zerbersten lässt, einen nichtmagischen, festen Gegenstand zerbricht oder einer kristallinen Kreatur schadet.

Als Zauber mit Wirkungsbereich eingesetzt zerstört *Zerbersten* nichtmagische Gegenstände aus Kristall, Glas, Keramik oder Porzellan. Alle unbeaufsichtigten Gegenstände dieser Art innerhalb eines Radius von 1,50 m um den Ursprungspunkt des Zaubers herum werden in Dutzende kleine Scherben zerschlagen. Gegenstände, die schwerer als 500 Gramm pro Zauberstufe sind, werden nicht betroffen, alle anderen Gegenstände aus dem entsprechenden Material werden jedoch zerstört.

Du kannst auch einen einzelnen, festen Gegenstand aus irgendeinem Material anvisieren, der maximal 5 Kilo pro Zauberstufe wiegen darf. Zielst du auf eine kristalline Kreatur (egal wie viel diese wiegt), verursacht der Zauber 1W6 Punkte Schallschaden pro Zauberstufe (maximal 10W6). Der Schaden kann mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf halbiert werden.

Zerdrückende Hand

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 9

Dieser Zauber funktioniert wie *Behindernde Hand*, kann aber auch einen Gegner in den Ringkampf verwickeln, wie der Zauber *Zugreifende Hand*. Bei Ringkampfwürfen wird allerdings deine Zauberstufe für den KMB und die KMV verwendet statt des GAB der Hand. Sie erhält einen Bonus von +12 aufgrund ihres Stärkewerts (35) und einen Bonus von +1 aufgrund ihrer Größe (groß). Die Geschicklichkeit der Hand liegt bei 10, so dass sie keinen Bonus auf ihre KMV erhält. Eine *Zerdrückende Hand* verursacht 2W6+12 Schadenspunkte bei einem erfolgreichen Ringkampfangriff. Sie kann aber auch einen Ansturm machen (wie die *Kräftige Hand*). Dabei gelten dieselben Boni wie oben angegeben. Und sie kann sich wie die *Behindernde Hand* zwischen dich und einen Gegner schieben.

Zerstörende Waffe

Schule: Verwandlung; **Grad:** KLE 5
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Eine Nahkampfwaffe
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand) (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos, Gegenstand)

Dieser Zauber macht eine Nahkampfwaffe für untote Kreaturen tödlich. Jede untote Kreatur, die genauso viele TW oder weniger hat, als es deiner Zauberstufe entspricht, muss einen Willenswurf machen oder sie wird vollständig zerstört, wenn sie im Kampf von dieser Waffe getroffen wird. Die Zauberresistenz gilt bei diesem Zerstörungseffekt nicht.

Zerstörung

Schule: Nekromantie [Tod]; **Grad:** KLE 7
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, F (heiliges oder unheiliges Symbol im Wert von 500 GM)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber verursacht sofort 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe. Tötet der Zauber ein Ziel, werden dessen Überreste durch heiliges (oder unheiliges) Feuer vollständig aufgezehrt (nicht jedoch Ausrüstung und Besitztümer). War der Zähigkeitswurf des Ziels erfolgreich, erleidet es stattdessen nur 10W6 Schadenspunkte. Die einzigen Möglichkeiten, einen Charakter wieder zum Leben zu erwecken, der durch diesen Zauber getötet wurde, sind *Wahre Auferstehung*, ein wohl formulierter *Wunsch*, dem der Zauber *Auferstehung* folgt, oder ein *Wunder*.

Zielsicherer Schlag

Schule: Erkenntnis; **Grad:** HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, F (kleine, hölzerne Nachbildung einer Zielscheibe)
Reichweite: Persönlich
Ziel: Du
Wirkungsdauer: Siehe Text

Du bekommst während deines nächsten Angriffs für kurze Zeit einen intuitiven Einblick in die nahe Zukunft. Dein nächster Angriffswurf erhält einen Verständnisbonus von +20, wenn er vor dem Ende der nächsten Runde ausgeführt wird. Außerdem wirst du nicht von der Fehlschlagchance betroffen, die normalerweise gilt, wenn man versucht, ein getarntes Ziel zu treffen.

Zone der Stille

Schule: Illusion (Fehlgefühl); **Grad:** BAR 4
Zeitaufwand: 1 Runde
Komponenten: V, G
Reichweite: Persönlich
Wirkungsbereich: Ausstrahlung mit einem Radius von 1,50 m, die von dir ausgeht
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Mit Hilfe dieses Zauber kannst du die Schallwellen in deiner unmittelbaren Umgebung manipulieren, so dass du und alle innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers sich ganz normal unterhalten können. Alle, die sich außerhalb der Zone befinden, können jedoch weder euch, noch andere Geräusche aus der Zone hören, also auch keine sprachabhängigen oder auf Schall basierenden Zaubereffekte. Der Effekt geht von dir aus und bewegt sich mit dir. Jeder, der die Zone betritt, wird sofort von ihrem Effekt betroffen, und wer die Zone verlässt, steht auch nicht länger unter ihrer Wirkung. Vergiss aber nicht, dass ein erfolgreicher Wurf auf Sprachenkunde (SG 20) das Lesen eurer Lippen ermöglicht, so dass man immer noch verstehen könnte, was ihr in der Zone sagt.

Zone der Wahrheit

Schule: Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, GF
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsbereich: Ausstrahlung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja
Kreaturen, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs befinden oder diesen betreten, können nicht absichtlich lügen. Jeder potentiell Betroffene darf einen Rettungswurf machen, während der Zauber gewirkt wird oder wenn er die Zone das erste Mal betritt, um den Effekt zu umgehen. Die Betroffenen sind sich der Wirkung des Zaubers bewusst. Dementsprechend können sie Antworten verweigern, die sie normalerweise mit einer Lüge beantworten würden, oder sie können ausweichende Antworten geben, solange sie im Rahmen der Wahrheit bleiben. Kreaturen, welche die Zone verlassen, können wieder reden, was sie wollen.

ZORN DER ORDNUNG

Schule: Hervorrufung [Ordnung]; **Grad:** KLE 4
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: Nicht rechtschaffene Kreaturen innerhalb eines Explosionsbereichs, der einen Würfel mit 9 m Kantenlänge füllt
Wirkungsdauer: Augenblicklich (1 Runde) (siehe Text)
Rettungswurf: Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja
Du fokussierst die Energie der Ordnung, um deine Feinde nieder zu zerschmettern. Diese Macht nimmt die Form eines dreidimensionalen Energiegitters an. Nur chaotische und neutrale (nicht rechtschaffene) Kreaturen werden von dem Zauber betroffen.

Er verursacht bei chaotischen Kreaturen 1W8 Schadenspunkte pro zwei Zauberstufen (maximal 5W8) (1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe, maximal 10W6, bei chaotischen Externaren) und macht sie 1 Runde lang benommen. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert den Schaden um die Hälfte und hebt die Benommenheit auf.

Bei Kreaturen, die weder chaotisch noch rechtschaffen sind, verursacht der Zauber nur halben Schaden und macht sie nicht benommen. Sie können den Schaden mit einem erfolgreichen Willenswurf noch einmal um die Hälfte senken (also insgesamt auf ein Viertel des Schadens).

ZUFLUCHT

Schule: Beschwörung (Teleportation); **Grad:** KLE 7, HXM/MAG 9
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein speziell vorbereiteter Gegenstand im Wert von 1.500 GM)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührter Gegenstand
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Entladung
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein
Du erzeugst mächtige Magie in einem speziell dafür präpariertem Gegenstand. Dieser Gegenstand enthält dann genug Macht, um seinen Besitzer sofort und über jegliche Entfernung auf derselben Ebene in dein Heim zu bringen. Wurde der Gegenstand verwandelt, musst du ihn freiwillig einer Kreatur übergeben und dieser zur gleichen Zeit auch das Passwort verraten, mit dem sie den Gegenstand benutzen kann. Der neue Besitzer muss das Passwort aussprechen und gleichzeitig den Gegenstand zerreißen oder zerbrechen (eine Standard-Aktion). Ist dies getan, werden diese Kreatur und alles, was sie anhat und trägt (bis zur maximalen Traglast), sofort zu deinem Heim transportiert. Keine anderen Kreaturen (außer Vertrauten oder Tiergefährten, die den Benutzer berühren) werden von dem Effekt betroffen.

Du kannst den Zauber aber auch so wirken, dass er dich innerhalb von 3 m in die Nähe des Besitzers bringt, wenn der Gegenstand zerbrochen und das Passwort gesprochen wird. Du wirst schon eine ungefähre Ahnung von dem Ort haben, der dich erwartet, und der Lage des Benutzers, wenn der *Zuflucht*-Zauber ausgelöst wird. Hast du den Zauber erst einmal dahingehend verändert, kannst du nicht mehr entscheiden, ob du nun transportiert werden möchtest oder nicht.

ZUGREIFENDE HAND

Schule: Hervorrufung [Energie]; **Grad:** HXM/MAG 7
Dieser Zauber funktioniert wie die *Behindernde Hand*, kann aber auch einen Gegner in den Ringkampf verwickeln, den du ausgewählt hast. Die *Zugreifende Hand* darf einen Ringkampfangriff pro Runde ausführen. Dieser Angriff provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Für den KMB und die KMV der Hand wird nicht deren GAB verwendet, sondern deine Zauberstufe + 10 für den Stärkewert der Hand (31) + 1 für die Größe der Hand (groß). Da der Geschicklichkeitswert der Hand bei 10 liegt, erhält sie keinen Bonus auf ihre KMV. Die Hand hält Kreaturen fest, schadet ihnen aber nicht, wenn sie sie in den Ringkampf verwickelt hat. Es entspricht einer Bewegungsaktion, den Zauber auf ein neues Ziel zu lenken. Die *Zugreifende Hand* kann einen Ansturm ausführen. Es gelten dieselben Boni wie oben angegeben. Die Hand kann sich wie die *Behindernde Hand* aber auch zwischen dich und einen Gegner schieben.

ZUNGEN

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 2, KLE 4, HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, M/GF (das Lehmmodell einer Zikkurats)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 10 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Nein
Dieser Zauber verleiht dem Berührten die Fähigkeit, jede Sprache zu sprechen und zu verstehen, die von irgendeiner intelligenten Kreatur benutzt wird, ganz egal ob es sich um eine Landessprache oder einen regionalen Dialekt handelt. Der Verzauberte kann nur eine Sprache auf einmal sprechen, aber mehrere verstehen. *Zungen* erlaubt es dem Ziel nicht, mit Kreaturen zu sprechen, die dies einfach nicht tun. Der Sprecher kann sich so weit verständlich machen, wie seine Stimme trägt. Der Zauber hat keinerlei Einfluss auf die Einstellung eines Angesprochenen.

Zungen kann mit *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden.

ZUSTAND

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 2
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Eine berührte lebende Kreatur pro drei Stufen
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz: Ja (harmlos)
Wenn du den Zustand von Gefährten überwachen möchtest, die von dir getrennt werden, kannst du mit Hilfe dieses Zaubers ihre ungefähren Positionen und ihren allgemeinen Zustand verfolgen. Du bist dir der Entfernung und Richtung der Ziele bewusst und weißt Bescheid, von welchen Zuständen sie betroffen sind: unverletzt, verletzt, kampfunfähig, wankend, bewusstlos, sterbend, von Übelkeit betroffen, in Panik, betäubt, vergiftet, verwirrt und ähnliche Zustände. Wurde der Zauber einmal auf ein Ziel gewirkt, hat die Entfernung zwischen dir und dem Betroffenen keinen

Einfluss mehr, solange ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Verlässt ein Überwachter die Ebene oder stirbt er, endet der Zauber für ihn.

ZUTRITT VERWEHREN

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 6
Zeitaufwand: 6 Runden
Komponenten: V, G, M (Weihwasser und Weihrauch im Wert von 1.500 GM plus 1.500 GM pro Würfel mit 18 m Kantenlänge), GF
Reichweite: Mittel (30 m +3 m/Stufe)
Wirkungsbereich: 1 Würfel/Stufe mit jeweils 18 m Kantenlänge (F)
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: Siehe Text; **Zauberresistenz:** Ja

Zutritt verwehren versiegelt einen Bereich, so dass es nicht mehr möglich ist, in ihn hinein oder aus ihm heraus über die Ebenen zu reisen. Das beinhaltet auch alle Teleportationszauber (wie etwa *Dimensionstür* und *Teleportieren*), *Ebenenwechsel, Astralreisen, Ätherische Reisen* und alle Herbeizauberungssprüche. Diese Effekte sind automatisch erfolglos.

Außerdem schadet der Zauber Kreaturen, die das Gebiet betreten, deren Gesinnung nicht mit der deinen übereinstimmt. Wie genau diese Kreaturen betroffen werden, hängt davon ab, wie ihre Gesinnung in relativem Verhältnis zu deiner steht (siehe unten). Eine Kreatur, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs befindet, während der Zauber gewirkt wird, erleidet keinen Schaden, solange sie den Bereich nicht verlässt und versucht, ihn erneut zu betreten. Dann betrifft der Zauber sie ganz normal.

Gesinnungen sind identisch: Kein Effekt. Die Kreatur kann das Gebiet problemlos betreten und verlassen (außer mit Ebenenreisen).

Gesinnungen unterscheiden sich und zwar entweder in der Hinsicht Ordnung/Chaos oder Gut/Böse: Die Kreatur erleidet 6W6 Schadenspunkte. Ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden, Zauberresistenz gilt.

Gesinnungen unterscheiden sich sowohl was Ordnung/Chaos betrifft als auch was Gut/Böse betrifft: Die Kreatur erleidet 12W6 Schadenspunkte. Ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden, Zauberresistenz gilt.

Wenn du möchtest, kann der Bannzauber auch ein Passwort zulassen, mit dessen Hilfe Kreaturen, deren Gesinnung nicht mit deiner übereinstimmt, den Schaden vermeiden können, wenn sie es beim Betreten aussprechen. Du musst dich beim Wirken für diese Option (und das Passwort) entscheiden. Wenn du ein Passwort festlegst, musst du zusätzlichen Weihrauch im Wert von mindestens 1.000 GM plus 1.000 GM pro 18 m Kantenlänge des Würfels verbrennen.

Magie bannen hebt *Zutritt verwehren* nicht auf, solange die Zauberstufe des Bannenden nicht mindestens genauso hoch ist wie deine Zauberstufe.

Es ist nicht möglich, dass verschiedene *Zutritt verwehren*-Effekte sich überschneiden. In diesem Fall endet der Wirkungsbereich des neueren Effekts am Rand des älteren.

11 Prestigeklassen

Die bedrohliche Bebilith zischte vor Freude, als sich ihre rasiermesserscharfen Beißzangen in ihr Ziel bohrten. Mit geradezu erschreckender Geschwindigkeit begann sie, Amiris Rüstung auseinander zu nehmen, sie zu schälen wie eine Orange.

Seltyiel hatte sich schon gedacht, dass die Bestie sich zuerst über seine Gefährtin her machen würde, und so hatte er seinen Angriff noch hinausgezögert.

Er tauchte unter den Beinen der Kreatur durch und schlug ihr eine verheerende Wunde in den Bauch. Seltyiel grinste triumphierend, als seine Klinge genau ins Schwarze traf, und er spürte, wie seine magischen Kräfte sich in ihm regten. Noch während die Eingeweide des Monstrums zu Boden fielen, wirkte Seltyiel einen Kältekegel direkt auf die klaffende Wunde, um das Ungetüm endgültig zu Fall zu bringen.

Prestigeklassen eröffnen den Charakteren wahrhaft außergewöhnliche Möglichkeiten und gestatten es ihnen, Kräfte zu entwickeln, mit denen sie ihre Mitmenschen überflügeln können. Im Gegensatz zu den Basisklassen müssen die Charaktere bestimmte Voraussetzungen erfüllen, um die erste Stufe einer Prestigeklasse zu erreichen. Erfüllt ein SC diese Voraussetzungen nicht, kann er die gewünschte Prestigeklasse nicht wählen. Charaktere, die Stufen in Prestigeklassen aufsteigen, erhalten für diese Stufen keine Boni für ihre bevorzugte Klasse.

In diesem Kapitel werden zehn Prestigeklassen vorgestellt, aus denen ihr wählen könnt, wobei in anderen *Pathfinder*-Produkten noch weitere zu finden sind. Manche Prestigeklassen haben einen ganz bestimmten Hintergrund. Sie sind sehr speziell und passen daher vielleicht nicht in eure Kampagne. Bespreche dich also lieber noch einmal mit deinem SL, bevor du darauf hin arbeitest, deinen SC für eine dieser Prestigeklassen zu qualifizieren.

Es folgt eine kurze Zusammenfassung der Prestigeklassen, die in diesem Kapitel vorgestellt werden.

Arkaner Bogenschütze: Bei dieser Klasse handelt es sich um arkane Zauberkundige, die uralte, elfische Traditionen nutzen, um ihre Pfeile mit magischer Energie aufzuladen.

Arkaner Betrüger: Arkane Betrüger sind Unruhestifter und Halunken, die arkane Magie nutzen, um besser stehlen und schwindeln zu können.

Assassine: Assassinen sind gewissenlose Mörder, die für Geld oder aus reiner Freude am Morden töten.

Drachenjünger: Drachenjünger sind arkane Zauberkundige, die das drakonische Erbe, das in ihnen schlummert, erkannt haben und mit großer Hingabe daran arbeiten, sich so weit es geht selbst in einen Drachen zu verwandeln.

Duellant: Duellanten sind verwegene Schwertkämpfer, die sich auf ihre Anmut, ihre eleganten Bewegungen und ihre akrobatischen Künste verlassen.

Kundschafter-Chronist: Kundschafter-Chronisten sind im Grunde ihres Herzens Entdecker. Sie bereisen ferne und exotische Länder, um ihr Wissen zu erweitern.

Mystischer Ritter: Bei dieser Klasse handelt es sich um arkane Zauberkundige, die ihre magischen Fähigkeiten und ihre Kampftalente zu einer tödlichen Kombination verbinden.

Mystischer Theurg: Mystische Theurgen haben sich sowohl der göttlichen als auch der arkanen Magie verschrieben und verbinden beide Traditionen, so dass sie eine unglaubliche Bandbreite an Fähigkeiten abdecken können.

Schattentänzer: Schattentänzer sind geheimnisvolle Abenteurer, welche die Grenzen zwischen der realen Welt und dem Reich der Schatten beschreiten und den Schatten selbst ihren Willen aufzwingen können.

Wissenshüter: Wissenshüter sind Zauberkundige, die ihr Leben der Forschung und der Erkundung der Geheimnisse dieser Welt gewidmet haben.

Begriffsdefinitionen

Hier nun einige kurze Erläuterungen zu den Begriffen, die in diesem Kapitel verwendet werden.

Grundklasse: Eine der elf Standard-Klassen, die im 3. Kapitel vorgestellt werden.

Zauberstufe: Die Zauberstufe entspricht normalerweise der Klassenstufe (siehe unten) in einer zauberkundigen Klasse. Manche Prestigeklassen verleihen zusätzliche Zauberstufen auf eine bereits vorhandene Klasse.

Charakterstufe: Die Gesamtstufe eines Charakters, also die Summe aller Klassenstufen, die der Charakter besitzt.

Klassenstufe: Die Stufe eines Charakters in einer bestimmten Klasse. Bei einem Charakter, der nur Stufen in einer Klasse hat, entspricht die Klassenstufe der Charakterstufe.

Die Prestigeklassen werden wie folgt abgekürzt: Arkaner Bogenschütze ArB; Arkaner Betrüger ArK; Assassine AsS; Drachenjünger DrJ; Duellant DuE; Kundschafter-Chronist KuC; Mystischer Ritter MyR; Mystischer Theurg MyT; Schattentänzer ScT; Wissenshüter WiH.

Arkaner Bogenschütze

Viele, die danach streben, den Umgang mit Pfeil und Bogen zu perfektionieren, entscheiden sich manchmal dafür, den Weg des Arkanen Bogenschützen einzuschlagen. Arkane Bogenschützen sind wahre Meister des Fernkampfs und besitzen die Fähigkeit, ihre Pfeile mit mächtigen Zaubern zu belegen und ihre Feinde mit unfehlbarer Genauigkeit zu treffen. Pfeile, die von ihnen abgeschossen werden, fliegen auf seltsamen und unheimlichen Bahnen. Sie können um Ecken fliegen und sogar feste Gegenstände durchdringen, die dahinter befindlichen Gegnern als Deckung dienen sollten. Wenn sie den Höhepunkt ihrer Macht erreicht haben, können Arkane Bogenschützen selbst die mächtigsten Feinde mit nur einem einzigen Schuss zur Strecke bringen.

Waldläufer und Magier eignen sich am Besten als Arkane Bogenschützen, aber auch andere Klassenkombinationen sind möglich. Wo immer man auf Elfen treffen kann, lassen sich Arkane Bogenschützen finden. Doch nicht alle von ihnen sind auch mit den Elfen verbündet. Viele – vor allem Halb-Elfen – nutzen die elfischen Traditionen zu ihrem eigenen Vorteil, oder schlimmer noch, sie bedienen sich der Künste dieses Volks, um es zu bekämpfen.

Rolle: Arkane Bogenschützen töten aus der Entfernung. Sie dünnen die Reihen ihrer Gegner aus, während ihre Gefährten sie in den Nahkampf verwickeln. Ihre Fähigkeit, einen Pfeilhagel auf ihre Feinde niedergehen zu lassen, stellt den Gipfel der Kunst des Bogenschießens dar.

Gesinnung: Arkane Bogenschützen können jede beliebige Gesinnung haben. Die meisten elfischen und halb-elfischen Arkanen Bogenschützen sind Freigeister und daher nur selten rechtschaffen. Ebenso sind elfische Arkane Bogenschützen gewöhnlich nicht böser Gesinnung. Im Allgemeinen sind es eher gute oder neutrale Charaktere, die diese Klasse nehmen.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um ein Arkaner Bogenschütze zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Grund-Angriffsbonus: +6.

Talente: Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Langbogen oder Kurzbogen).

Zauber: Muss die Fähigkeit besitzen, arkane Zauber des 1. Grades zu wirken.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Arkanen Bogenschützen und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Heimlichkeit (GE), Reiten (GE), Überlebenskunst (WE) und Wahrnehmung (WE).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle der folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Arkanen Bogenschützen.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Arkaner Bogenschütze ist im Umgang mit allen einfachen,allen Kriegswaffen, leichten und mittelschweren Rüstungen und Schilden geübt.

Zauber pro Tag: Auf den angegebenen Stufen erhält der Arkane Bogenschütze so viele neue Zauber pro Tag, als wäre er eine Stufe in der zauberkundigen Klasse aufgestiegen, zu der er gehörte, bevor er diese Prestigeklasse gewählt hat. Außer den zusätzlichen Zaubern pro Tag, den bekannten Zaubern (falls der Charakter einer spontan Zauber wirkenden Klasse angehörte) und der erhöhten effektiven Zauberstufe, erhält der Charakter sonst keine Vorteile dieser zauberkundigen Klasse. Gehörte der Charakter mehreren zauberkundigen Klassen an, bevor er zum Arkanen Bogenschützen wurde, muss er sich entscheiden, auf welche Klasse er die neue Stufe addiert, um seine Zauber pro Tag zu ermitteln

Pfeil verbessern (ÜF): Ab der 1. Stufe wird jeder nicht magische Pfeil, der von einem Arkanen Bogenschützen verschossen wird, zu einem magischen Pfeil und erhält einen Verbesserungsbonus von +1. Der Arkane Bogenschütze muss jedoch keine Goldstücke ausgeben, um diese Wirkung zu erzielen, wie es sonst bei der Erschaffung magischer Gegenstände der Fall ist. Dafür funktioniert der magische Pfeil aber auch nur, wenn er von dem Arkanen Bogenschützen eingesetzt wird.

Wenn der Arkane Bogenschütze Stufen aufsteigt, erhält auch sein magischer Pfeil zusätzliche Eigenschaften. Die elementaren-, Elementarinferno- und Gesinnungseigenschaften können einmal pro Tag geändert werden, so dass sich die Fähigkeit ändert, welche dem Pfeil verliehen wird. Die Fähigkeiten können dann geändert werden, wenn der Arkane Bogenschütze Zauber für den Tag vorbereitet oder – im Falle spontaner Zauberwirker – wenn der Charakter 8 Stunden lang geruht hat.

Auf der 3. Stufe erhalten nicht magische Pfeile, die von dem Arkanen Bogenschützen verschossen werden, die Eigenschaften *Aufflammen*, *Eis* oder *Blitz*.

Auf der 5. Stufe erhalten nicht magische Pfeile, die von dem Arkanen Bogenschützen verschossen werden, die Eigenschaft *Reichweite*.

Auf der 7. Stufe erhalten nicht magische Pfeile, die von dem Arkanen Bogenschützen verschossen werden, die Eigenschaften *Flammeninferno, Eisinferno* oder *Blitzinferno*. Diese Eigenschaften ersetzen die Eigenschaften, die auf der 3. Stufe verliehen werden können.

Auf der 9. Stufe erhalten nicht magische Pfeile, die von dem Arkanen Bogenschützen verschossen werden, die Eigenschaften *Anarchie, Grundsatz, Heilig* oder *Unheilig*. Der Arkane Bogenschütze darf sich jedoch keine Eigenschaft aussuchen, die seiner eigenen Gesinnung nicht entspricht (ein rechtschaffen guter Arkaner Bogenschütze darf sich nicht die Eigenschaften *Anarchie* oder *Unheilig* aussuchen).

Die Boni, die ein magischer Bogen verleiht, werden ganz normal auf Pfeile angewendet, die mit dieser Fähigkeit verbessert wurden. Es gilt allerdings nur der höhere

Tabelle II-1: Arkaner Bogenschütze

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+1	+1	+0	+1	Pfeil verbessern (Magie)	—
2	+2	+1	+1	+1	Pfeilzauber	Wie Grundklasse +1
3	+3	+2	+1	+2	Pfeil verbessern (Element)	Wie Grundklasse +1
4	+4	+2	+1	+2	Suchpfeil	Wie Grundklasse +1
5	+5	+3	+2	+3	Pfeil verbessern (Reichweite)	—
6	+6	+3	+2	+3	Ätherpfeil	Wie Grundklasse +1
7	+7	+4	+2	+4	Pfeil verbessern (Elementarinferno)	Wie Grundklasse +1
8	+8	+4	+3	+4	Pfeilhagel	Wie Grundklasse +1
9	+9	+5	+3	+5	Pfeil verbessern (Gesinnung)	—
10	+10	+5	+3	+5	Pfeil des Todes	Wie Grundklasse +1

Verbesserungsbonus. Andere besondere Eigenschaften der Waffe sind nicht kumulativ.

Pfeilzauber (ÜF): Auf der 2. Stufe erhält der arkane Bogenschütze die Fähigkeit, einen Pfeil mit einem Zauber mit Flächenwirkung zu belegen. Das Zentrum des Wirkungsbereichs des Zaubers liegt an der Stelle, an welcher der abgeschossene Pfeil einschlägt, selbst wenn dieses Zentrum normalerweise beim Zauberwirker liegt. Außerdem kann der Arkane Bogenschütze die Reichweite seines Bogens, statt die des Zaubers einsetzen. Ein Zauber der auf diese Weise genutzt wird, verbraucht seinen normalen Zeitaufwand und der arkane Bogenschütze kann den Pfeil als Teil des Zaubervorgangs verschießen. Der Pfeil muss in der Runde abgefeuert werden, in welcher der Zauber gewirkt wird, oder der Zauber geht verloren.

Suchpfeil (ÜF): Ab der 4. Stufe kann der Arkane Bogenschütze einmal pro Tag einen Pfeil auf ein Ziel abschießen, das er kennt und das sich innerhalb seiner Reichweite befindet. Der Pfeil wird sein Ziel finden und fliegt sogar um Ecken herum. Nur unüberwindliche Hindernisse, bzw. die Reichweite des Pfeils schränken seine Flugbahn ein. Modifikatoren durch Tarnung oder Deckung werden negiert, ansonsten muss der Charakter einen normalen Angriffswurf ausführen. Der Einsatz der Fähigkeit entspricht einer Standard-Aktion (das Abschießen des Pfeils ist Teil dieser Aktion). Ab der 4. Stufe kann ein Arkaner Bogenschütze diese Fähigkeit einmal pro Tag einsetzen. Pro zwei weitere Stufen ab der 4. kann er die Fähigkeit einmal mehr pro Tag einsetzen – maximal vier Mal pro Tag auf der 10. Stufe.

Ätherpfeil (ÜF): Ab der 6. Stufe kann der Arkane Bogenschütze einmal pro Tag einen Pfeil auf ein Ziel abschießen, das er kennt und das sich innerhalb seiner Reichweite befindet. Der Pfeil fliegt in einer geraden Linie auf das Ziel zu und kann alle nicht magischen Hindernisse oder Wände auf seinem Weg durchqueren. Magische Hindernisse halten den Pfeil auf. Modifikatoren durch Tarnung oder Deckung und Rüstungs- oder Schildmodifikatoren werden negiert, ansonsten muss der Charakter einen normalen Angriffswurf ausführen. Der Einsatz der Fähigkeit entspricht einer Standard-Aktion (das Abschießen des Pfeils ist Teil dieser Aktion). Ab der 6. Stufe kann ein Arkaner Bogenschütze diese Fähigkeit einmal pro Tag einsetzen. Pro zwei weitere Stufen ab der 6. kann er die Fähigkeit einmal mehr pro Tag einsetzen – maximal drei Mal pro Tag auf der 10. Stufe

Pfeilhagel (ÜF): Anstatt einen normalen Angriff auszuführen, kann der Arkane Bogenschütze ab der 8. Stufe einmal pro Tag einen Pfeil auf jedes Ziel innerhalb seiner Reichweite abfeuern – maximal auf ein Ziel pro Stufe als Arkaner Bogenschütze. Bei jedem dieser Angriffe wird der primäre Angriffsbonus des Charakters verwendet und jeder Gegner kann nur von einem einzelnen Pfeil betroffen werden.

Pfeil des Todes (ÜF): Ab der 10. Stufe kann ein Arkaner Bogenschütze einen Pfeil des Todes erschaffen, der das Ziel, das von dem Pfeil getroffen wurde, dazu zwingt, einen Zähigkeitswurf (SG 20 + Charisma-Modifikator des Arkanen Bogenschützen) zu machen. Misslingt der Rettungswurf, stirbt das Ziel sofort. Es dauert einen Tag, einen Pfeil des Todes zu erschaffen. Dieser Pfeil wirkt nur, wenn er von dem Arkanen Bogenschützen verschossen wird, der ihn angefertigt hat. Das Wirkungspotential des Pfeils des Todes währt ein Jahr lang. Ein Arkaner Bogenschütze kann nur einen solchen Pfeil auf einmal besitzen.

Arkaner Betrüger

Nur wenige Leute sind so tückisch und hinterlistig wie ein Arkaner Betrüger. Die Mitglieder dieser Klasse sind außergewöhnliche Diebe, welche die subtilsten Anwendungsmöglichkeiten der Magie mit der natürlichen Schläue von Banditen und Schurken verbinden. Sie nutzen Zauber, um ihre angeborenen Diebesfähigkeiten zu verbessern. Arkane Betrüger können sogar aus der Entfernung Schlösser knacken, Fallen entschärfen und Taschen leer räumen, indem sie ihre magische Fingerfertigkeit einsetzen. Nicht selten versuchen sie ihre Gegner durch Erniedrigungen zu besiegen, statt auf Gewalt zurückzugreifen.

Für Schurken, die ihre Talente mit dem Studium des Arkanen verbunden haben, erscheint es ganz natürlich, den Weg des Arkanen Betrügers zu beschreiten. Am Häufigsten wird man bei den Mitgliedern dieser Prestigeklasse auf die Klassenkombinationen Schurke/Hexenmeister oder Schurke/Barde stoßen, aber auch andere Kombinationen sind möglich. Arkane Betrüger treiben sich meist in Metropolen herum, wo sie ihre magischen Diebestalente am Wirksamsten einsetzen können, indem sie die Straßen unsicher machen und von den Ahnungslosen stehlen.

Rolle: Da sie auch die Kunst der Magie gemeistert haben, stellen Arkane Betrüger noch hinterhältigere und verwirrendere Gegner als normale Schurken dar. Ihre Weitreichende Fingerfertigkeit verbessert ihre Diebesfähigkeiten und da sie die Möglichkeit besitzen, Hinterhältige Angriffe als Teil eines Zaubers auszuführen und einen Gegner dabei nicht in die Zange nehmen müssen, können sie auch ordentlich Schaden verursachen.

Gesinnung: Alle Arkanen Betrüger haben einen Hang zum Unfug und Stehlen. Dementsprechend sind sie niemals rechtschaffen. Manche von ihnen erlangen ihre magischen Fähigkeiten zwar, indem sie den anstrengenden Weg des Magiers einschlagen, meistens ist aber eine Hexenmeister-Blutlinie die Quelle ihrer Macht. Aus diesem Grund haben viele Arkane Betrüger eine chaotische Gesinnung.

Trefferwürfel: W6.

Voraussetzungen

Um ein Arkaner Betrüger zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Gesinnung: Alle nicht rechtschaffenen.#

Fertigkeiten: Mechanismus ausschalten 4 Ränge, Entfesselungskunst 4 Ränge, Wissen (Arkanes) 4 Ränge.

Zauber: Muss in der Lage sein, *Magierhand* wirken zu können, sowie mindestens einen arkanen Zauber des 2. Grades oder höher.

Speziell: Hinterhältiger Angriff +2W6.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Arkanen Betrügers und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Akrobatik (GE), Schätzen (IN), Bluffen (CH), Klettern (ST), Diplomatie (CH), Mechanismus ausschalten (IN), Verkleiden (CH), Entfesselungskunst (GE), Wissen (alle Wissensfertigkeiten müssen einzeln gesteigert werden) (IN), Wahrnehmung (WE), Motiv erkennen (WE), Fingerfertigkeit (GE), Zauberkunde (IN), Heimlichkeit (GE) und Schwimmen (ST).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Tabelle 11-2: Arkaner Betrüger

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+0	+1	+1	+0	Weitreichende Fingerfertigkeit	Wie Grundklasse +1
2	+1	+1	+1	+1	Hinterhältiger Angriff +1W6	Wie Grundklasse +1
3	+1	+2	+2	+1	Improvisierter Hinterhältiger Angriff 1/Tag	Wie Grundklasse +1
4	+2	+2	+2	+1	Hinterhältiger Angriff +2W6	Wie Grundklasse +1
5	+2	+3	+3	+2	Zauberlist 3/Tag	Wie Grundklasse +1
6	+3	+3	+3	+2	Hinterhältiger Angriff +3W6	Wie Grundklasse +1
7	+3	+4	+4	+2	Improvisierter Hinterhältiger Angriff 2/Tag, Zauberlist 4/Tag	Wie Grundklasse +1
8	+4	+4	+4	+3	Hinterhältiger Angriff +4W6	Wie Grundklasse +1
9	+4	+5	+5	+3	Unsichtbarer Dieb, Zauberlist 5/Tag	Wie Grundklasse +1
10	+5	+5	+5	+3	Hinterhältiger Angriff +5W6, Überraschungszauber	Wie Grundklasse +1

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Arkanen Betrügers.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Arkane Betrüger sind nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Zauber pro Tag: Wenn der Charakter eine neue Stufe als Arkaner Betrüger erreicht, erhält er so viele neue Zauber pro Tag, als sei er eine Stufe in der zauberkundigen Klasse aufgestiegen, zu der er gehörte, bevor er zum Arkanen Betrüger wurde. Er erhält jedoch keinen der anderen Vorteile, die er als Mitglied dieser Klasse erhalten würde, abgesehen davon, dass er zusätzliche Zauber pro Tag oder neue bekannte Zauber (im Falle eines spontanen Zauberwirkers) erhalten kann und sich seine effektive Zauberstufe erhöht. Gehörte der Charakter mehreren zauberkundigen Klassen an, bevor er zum Arkanen Betrüger wurde, muss er sich entscheiden, in welcher seiner anderen Klassen sich seine Zauber pro Tag erhöhen.

Weitreichende Fingerfertigkeit: Ein Arkaner Betrüger kann Mechanismus ausschalten und Fingerfertigkeit auf eine Reichweite von 9 m einsetzen. Auf diese Entfernung erhöht sich jedoch der normale SG für den Fertigkeitswurf um 5. Außerdem kann der Arkane Betrüger bei diesem Wurf nicht 10 nehmen. Gegenstände, die manipuliert werden, müssen 5 Pfund oder weniger wiegen. Der Charakter kann diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn er mindestens einen Rang in der entsprechenden Fertigkeit besitzt.

Hinterhältiger Angriff: Diese Fähigkeit funktioniert exakt wie die Schurkenfähigkeit desselben Namens. Der Schaden, der zusätzlich verursacht wird, erhöht sich alle zwei Stufen um 1W6 (also auf der 2., der 4., der 6., der 8. und der 10.). Erhält der Charakter auch noch aus anderen Quellen die Fähigkeit des Hinterhältigen Angriffs, so sind diese Fähigkeiten kumulativ.

Zauberlist (ÜF): Ab der 5. Stufe kann ein Arkaner Betrüger seine Zauber ohne verbale oder Gesten als Komponenten wirken, als hätte er die Talente Gestenlos zaubern und Lautlos zaubern. Die Wirkungsdauer und der Grad von Zaubern, die mit dieser Fähigkeit gewirkt werden, erhöhen sich nicht. Der Charakter kann die Fähigkeit ab der 5. Stufe drei Mal pro Tag einsetzen. Pro zwei weiteren Stufen kann der Charakter

die Fähigkeit einmal öfter pro Tag anwenden – maximal 5 Mal pro Tag auf der 9. Stufe. Der Arkane Betrüger muss sich entscheiden, die Fähigkeit einzusetzen, wenn er einen Zauber wirkt.

Unsichtbarer Dieb (ÜF): Ab der 9. Stufe kann der Arkane Betrüger mit einer freien Aktion unsichtbar werden, als wirkte der Zauber *Mächtigere Unsichtbarkeit* auf ihn. Pro Tag kann der Charakter so viele Runden lang unsichtbar bleiben, wie es seiner Stufe als Arkaner Betrüger entspricht. Die Zauberstufe des Effekts entspricht der Zauberstufe des Charakters.

Improvisierter Hinterhältiger Angriff: Ab der 3. Stufe kann der Arkane Betrüger einmal pro Tag einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff zu einem Hinterhältigen Angriff erklären (das Ziel des Angriffs darf sich nicht weiter als 9 m von dem Charakter entfernt befinden, wenn es sich bei dem Improvisierten Hinterhältigen Angriff um einen Fernkampfangriff handelt). Das Ziel des Improvisierten Hinterhältigen Angriffs verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, aber nur gegen diesen einen Angriff. Die Fähigkeit kann gegen jedes Ziel eingesetzt werden. Kreaturen die nicht kritisch getroffen werden können, erleiden jedoch keinen zusätzlichen Schaden (verlieren aber immer noch ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK gegen diesen Angriff).

Ab der 7. Stufe kann der Arkane Betrüger diese Fähigkeit zweimal pro Tag einsetzen.

Überraschungszauber: Ab der 10. Stufe kann der Arkane Betrüger den Schaden seines Hinterhältigen Angriffs auf Zauber addieren, die Schaden verursachen, wenn er das Ziel auf dem falschen Fuß erwischt. Dieser zusätzliche Schaden kann nur auf Zauber addiert werden, die Schaden an den Trefferpunkten verursachen. Der zusätzliche Schaden hat dieselbe Art wie der Schaden, der durch den Zauber verursacht wird. Wenn das Ziel einen Rettungswurf gegen den Zauber machen darf, um den Schaden zu ignorieren, oder ihn zu halbieren, wird bei einem erfolgreichen Rettungswurf auch der Schaden des Hinterhältigen Angriffs ignoriert oder halbiert.

ASSASSINE

Assassinen sind Söldner, die ihre Aufträge mit einer kalten und professionellen Distanz erledigen. Sie sind gleichermaßen als Spione, Kopfgeldjäger oder Terroristen geeignet. Im Grunde genommen sind Assassinen aber Künstler, deren Medium der Tod ist. Sie sind in den verschiedensten Mordtechniken ausgebildet und gehören zu den gefürchtetsten Klassen.

So gut wie jede Klasse ist in der Lage Assassine zu werden, doch Schurken eignen sich dazu besser als alle anderen – dies liegt sowohl an ihren Fähigkeiten als auch an ihrer Einstellung. Assassinen mögen zwar hervorragende Verbündete im Kampf sein, wirklich glänzen können sie jedoch immer nur dann, wenn sie heimlich vorgehen müssen. Die besten Assassinen sind jene, deren Opfer nie wussten, dass sie überhaupt existieren.

Rolle: Assassinen sind von Natur aus Einzelgänger. Gefährten sind für sie höchstens eine Belastung. Manche Aufträge erfordern es aber vielleicht, dass ein Assassine sich über längere Zeit einer Gruppe von Abenteurern anschließen muss. Allerdings fühlen sich nur die Wenigsten damit wohl, im Kampf auf einen professionellen Meuchelmörder zu vertrauen. Und so werden die gefühlskalten Assassinen meist dazu eingesetzt, die nähere Umgebung auszukundschaften oder Hinterhalte vorzubereiten.

Gesinnung: Da Assassinen notwendigerweise egoistisch sind und dem Leben anderer mit Gleichgültigkeit gegenüberstehen müssen, sind es vor allem Charaktere mit einer bösen Gesinnung, die den Weg des Meuchelmörders einschlagen. Und da dieser Beruf auch eine gewisse Selbstdisziplin verlangt, eignen sich chaotische Naturen eher weniger als Assassinen. Neutrale Charaktere, die diese Prestigeklasse nehmen, sehen sich selbst oft als Professionelle, die einfach nur ihre Arbeit erledigen. Das Wesen dieser Arbeit führt sie jedoch schnell auf den Pfad des Bösen.

Trefferwürfel: W8.

Voraussetzungen

Um ein Assassine zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Gesinnung: Jede böse.

Fertigkeiten: Verkleiden 2 Ränge, Heimlichkeit 5 Ränge.

Speziell: Der Charakter muss jemanden töten und zwar aus keinem anderen Grund als zu beweisen, dass er ein Assassine werden will.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Assassinen und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Akrobatik (GE), Bluffen (CH), Klettern (ST), Diplomatie (CH), Mechanismus ausschalten (IN), Verkleiden (CH), Entfesselungskunst (GE), Einschüchtern (CH), Sprachenkunde (IN), Wahrnehmung (WE), Motiv erkennen (WE), Fingerfertigkeit (GE), Heimlichkeit (GE), Schwimmen (ST) und Magischen Gegenstand benutzen (CH).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Assassinen.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Assassinen sind geübt im Umgang mit der Armbrust (Handarmbrust, leichte oder schwere Armbrust), dem Dolch (jeder Art), dem Wurfpfeil, dem Rapier, dem Totschläger, dem Kurzbogen (normal und Kompositbogen) und dem Kurzschwert. Außerdem sind Assassinen im Umgang mit leichten Rüstungen geübt, nicht aber im Umgang mit Schilden.

Hinterhältiger Angriff: Diese Fähigkeit funktioniert exakt wie die Schurkenfähigkeit desselben Namens. Der Schaden, der zusätzlich verursacht wird, erhöht sich alle zwei Stufen um 1W6 (auf der 1., der 3., der 5., der 7. und der 9.). Erhält der Charakter auch noch aus anderen Quellen die Fähigkeit des Hinterhältigen Angriffs, so sind diese Fähigkeiten kumulativ.

Todesangriff: Wenn ein Assassine sein Opfer 3 Runden lang studiert hat und dann einen erfolgreichen Hinterhältigen Angriff mit einer Nahkampfwaffe ausführt, hat dieser Hinterhältige Angriff zusätzlich noch die Wirkung, das Opfer zu lähmen oder zu töten (nach Wahl des Assassinen). Das Studieren eines Opfers entspricht einer Standard-Aktion. Der Todesangriff schlägt fehl, wenn das Opfer den Assassinen bemerkt, oder ihn als Feind identifiziert. Wird dem Opfer aber aus irgendeinem Grund verwehrt, seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK zu addieren, oder wird es in die Zange genommen, kann der Angriff immer noch ein Hinterhältiger Angriff sein. Misslingt der Zähigkeitswurf des Opfers (SG 10 + Klassenstufe des Assassinen + IN-Modifikator des Assassinen) gegen den Tötungsversuch, stirbt es. Misslingt der Zähigkeitswurf des Opfers gegen den Lähmungsversuch, ist es 1W6 Runden +1 Runde pro Stufe des Assassinen hilflos

Tabelle 11-3: Assassine

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+0	+1	+0	+0	Hinterhältiger Angriff +1W6, Todesangriff, Gift einsetzen
2	+1	+1	+1	+1	Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Gift, Reflexbewegung
3	+2	+2	+1	+1	Hinterhältiger Angriff +2W6
4	+3	+2	+1	+1	Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift, Waffen verbergen, Wahrer Tod
5	+3	+3	+2	+2	Verbesserte Reflexbewegung, Hinterhältiger Angriff +3W6
6	+4	+3	+2	+2	Bonus von +3 auf Rettungswürfe gegen Gift, Lautloser Tod
7	+5	+4	+2	+2	Hinterhältiger Angriff +4W6
8	+6	+4	+3	+3	Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift, Meisterliches Verstecken
9	+6	+5	+3	+3	Hinterhältiger Angriff +5W6, Schneller Tod
10	+7	+5	+3	+3	Bonus von +5 auf Rettungswürfe gegen Gift, Todesengel

und kann nicht agieren. Ist der Rettungswurf des Opfers hingegen erfolgreich, war der Angriff nur ein normaler Hinterhältiger Angriff. Wenn der Assassine sein Opfer 3 Runden lang studiert hat, muss er den Todesangriff innerhalb der nächsten 3 Runden ausführen.

Schlägt der Todesangriff fehl (weil der Rettungswurf des Opfers gelang) oder führt der Assassine ihn nicht innerhalb der nächsten 3 Runden aus, nachdem er sein Ziel studiert hat, muss der Assassine sein Opfer noch einmal 3 Runden lang studieren, bevor er erneut einen Todesangriff wagen kann.

Gift einsetzen: Assassinen sind darin ausgebildet, Gifte einzusetzen, und gehen nie das Risiko ein sich selbst zu vergiften, wenn sie Gift auf eine Klinge auftragen (siehe Gifte, S. 558).

Bonus auf Rettungswürfe gegen Gift: Auf der 2. Stufe erhält der Assassine einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Gifte. Dieser Bonus erhöht sich alle zwei Stufen um +1.

Reflexbewegung (AF): Ab der 2. Stufe behält der Assassine seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK (wenn er einen hat), auch wenn er auf dem falschen Fuß erwischt wird oder von einem unsichtbaren Angreifer attackiert wird. Wenn der Charakter sich nicht bewegen kann, verliert er seinen Geschicklichkeitsbonus aber immer noch.

Sollte der Charakter auch eine Reflexbewegung durch eine andere Klasse erhalten, erhält er automatisch die Verbesserte Reflexbewegung (siehe unten).

Waffen verbergen (AF): Ab der 4. Stufe wird der Assassine ein wahrer Meister darin, Waffen am Körper zu verstecken. Er darf seine Stufe als Assassine auf alle Würfe auf Fingerfertigkeit addieren, die er ausführt, um Waffen zu verbergen und andere davon abzuhalten, dies zu bemerken.

Wahrer Tod (AF): Ab der 4. Stufe wird es schwieriger, Kreaturen, die durch den Todesangriff des Assassinen gestorben sind, wiederzubeleben. Zauberkundige, die versuchen, das Opfer durch *Tote erwecken* oder ähnliche Magie wieder lebendig zu machen, müssen einen Wurf auf ihre Zauberstufe ablegen. Der SG ist gleich 15 + Stufe des Assassinen. Bei einem Fehlschlag geht der Zauber verloren und die Materialkomponenten wurden verschwendet. Wird in der Runde vor dem Wiederbelebungsversuch *Fluch brechen* gewirkt, besteht diese Chance nicht. Der SG für das *Fluch brechen* liegt bei 10 + Stufe des Assassinen.

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Ab der 5. Stufe kann ein Assassine nicht länger in die Zange genommen werden, da er auf Gegner, die ihn eingekreist haben, genauso schnell reagieren kann wie auf einen einzelnen Gegner. Also können auch Schurken den Assassinen nicht mehr in die Zange nehmen, um Hinterhältige Angriffe gegen ihn auszuführen. Die einzige Ausnahme hierzu bilden Schurken, die mindestens vier Stufen höher sind als der Assassine – diese können ihn immer noch in die Zange nehmen und dementsprechend mit Hinterhältigen Angriffen attackieren.

Wenn ein Charakter eine Reflexbewegung auch noch von einer anderen Klasse erhalten hat (siehe oben), erhält er automatisch die Verbesserte Reflexbewegung. Außerdem addieren sich die Stufen dieser beiden Klassen, um die Mindeststufe eines Schurken zu ermitteln, der den Assassinen noch in die Zange nehmen darf.

Lautloser Tod: Ab der 6. Stufe kann ein Assassine, der eine Kreatur mit seinem Todesangriff tötet, auch noch einen konkurrierenden Wurf auf Heimlichkeit ausführen, um zu verhindern, dass jemand in der Nähe ihn als den Angreifer identifiziert. War dieser Wurf erfolgreich, kann es sein, dass die in der Nähe befindlichen Personen für ein paar Augenblicke noch nicht einmal merken, dass das Opfer tot ist, so dass der Assassine nicht entdeckt wird. Diese Fähigkeit kann nicht im Kampf eingesetzt werden.

Meisterliches Verstecken (ÜF): Ab der 8. Stufe kann ein Assassine seine Fertigkeit Heimlichkeit sogar dann einsetzen, wenn er beobachtet wird. Solange er sich innerhalb von 3 m in der Nähe eines schattigen Bereichs aufhält, kann er sich auch dann noch verstecken, wenn eigentlich nichts da ist, hinter dem er sich verbergen könnte.

Er kann sich jedoch nicht in seinem eigenen Schatten verstecken.

Schneller Tod: Ab der 9. Stufe kann der Assassine einmal pro Tag einen Todesangriff gegen ein Ziel ausführen, das er vorher nicht studiert hat. Er muss jedoch noch immer einen Hinterhältigen Angriff mit einer Nahkampfwaffe ausführen, die Schaden verursacht.

Todesengel (ÜF): Auf der 10. Stufe wird der Assassine zum Herrn über Leben und Tod. Er kann einmal pro Tag einen Todesangriff ausführen, bei dem der Körper des Opfers zu Staub zerfällt, falls der Angriff erfolgreich war. Es ist dann nicht mehr möglich, das Opfer mit *Tote erwecken* oder *Auferstehung* wieder zum Leben zu erwecken. Nur *Wahre Auferstehung* funktioniert noch ganz normal. Der Assassine muss ankündigen, dass er die Fähigkeit einsetzen will, bevor er den Angriff ausführt. Schlägt der Angriff fehl oder widersteht das Ziel dem Todesangriff erfolgreich, wurde die Fähigkeit ohne Effekt eingesetzt.

Drachenjünger

Drachen gehören zu den ältesten, mächtigsten und launischsten Wesen die es gibt. Ab und an kommt es vor, dass sie Liebesbeziehungen mit ahnungslosen Sterblichen eingehen, oder gar Nachwuchs mit außergewöhnlichen Individuen zeugen. Die Macht, welche diese Kreaturen besitzen, hat Magier und Alchemisten schon lange fasziniert. Sie forschen stets nach magischen Methoden, um ihren Körpern die Macht der Drachen zu verleihen. Aus diesem Grund fließt in den Adern vieler Völker drakonisches Blut. Bei manchen äußert sich dieses Erbe in ihrer Hexenmeister-Blutlinie und einem Talent für die Magie, für andere jedoch wird es zu einer wahren Obsession.

Zauberkundige, die ihr drakonisches Erbe angenommen und gelernt haben, ihre Fähigkeiten anzuwenden, werden zu Drachenjüngern – schreckliche Krieger, die nicht nur über das Repertoire eines fähigen Hexenmeisters verfügen, sondern auch in der Lage sind, die gewaltige Macht der Drachen auf ihre Feinde herab zu rufen. Je mehr ein Drachenjünger über die Kräfte seiner Vorfahren herausfindet, desto mächtiger wird er – er kann Feuer speien, mit lederartigen Schwingen fliegen und auf dem Höhepunkt seiner Macht sogar die Gestalt eines Drachen annehmen. Drachenjünger sind ziemlich selten, man kann sie aber in jedem Land finden, in dem sich Drachen unter die Sterblichen mischen.

Rolle: Da Drachenjünger über magische Fähigkeiten verfügen, welche sie aufgrund ihrer Basisklasse besitzen, können sie die Rolle eines typischen Zauberkundigen übernehmen – zum Beispiel die Bewegungsfreiheit ihrer Feinde einschränken oder tödliche Zauber auf sie herab rufen. Die drakonischen Fähigkeiten dieser Individuen machen sie jedoch zu wahrlich würdigen Gegner, denn ihre Odemwaffen und ihre Flugkünste ermöglichen es ihnen, ihre Kontrahenten auf direktem Wege zur Strecke zu bringen.

Gesinnung: Drachenjünger können jede Art von Gesinnung haben. Die meisten tendieren jedoch eher zu chaotischen als zu rechtschaffenen Gesinnungen. Drachenjünger, welche die Eigenschaften von chromatischen Drachen annehmen, also zum Beispiel die bestialischen Weißen Drachen oder die furchterregenden Roten Drachen nachahmen, haben einen Hang zum Bösen. Drachenjünger hingegen, welche sich an den metallenen Drachen orientieren, so etwa an den stoischen Messingdrachen oder den ritterlichen Golddrachen, haben meist gute Gesinnungen.

Trefferwürfel: W12.

Tabelle II-4: Drachenjünger

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+0	+0	+1	+1	Drachenblut, natürlicher Rüstungsbonus (+1)	—
2	+1	+1	+1	+1	Attributserhöhung (ST +2), Talent der Blutlinie, Drachenbiss	arkane Zauber wie Grundklasse +1
3	+2	+1	+2	+2	Odemwaffe	arkane Zauber wie Grundklasse +1
4	+3	+1	+2	+2	Attributserhöhung (ST +2), natürlicher Rüstungsbonus (+2)	arkane Zauber wie Grundklasse +1
5	+3	+2	+3	+3	Blindgespür (9 m), Talent der Blutlinie	—
6	+4	+2	+3	+3	Attributserhöhung (KO +2)	arkane Zauber wie Grundklasse +1
7	+5	+2	+4	+4	Drachengestalt (1/Tag), natürlicher Rüstungsbonus (+3)	arkane Zauber wie Grundklasse +1
8	+6	+3	+4	+4	Attributserhöhung (IN +2), Talent der Blutlinie	arkane Zauber wie Grundklasse +1
9	+6	+3	+5	+5	Schwingen	—
10	+7	+3	+5	+5	Blindgespür (18 m), Drachengestalt (2/Tag)	arkane Zauber wie Grundklasse +1

Voraussetzungen

Um ein Drachenjünger zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Volk: Darf kein Drache sein.

Fertigkeiten: Wissen (Arkanes) 5 Ränge.

Sprachen: Drakonisch.

Zauber: Muss in der Lage sein, arkane Zauber des 1. Grades ohne Vorbereitung zu wirken. Wenn der Charakter Stufen als Hexenmeister hat, muss er der drakonischen Blutlinie angehören. Wenn der Charakter Stufen als Hexenmeister aufsteigt, nachdem er diese Prestigeklasse gewählt hat, muss er auch die drakonische Blutlinie übernehmen.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Drachenjüngers und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Diplomatie (CH), Entfesselungskunst (GE), Wissen (alle Fertigkeiten müssen einzeln gesteigert werden) (IN), Wahrnehmung (WE) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Drachenjüngers.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Drachenjünger sind nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Zauber pro Tag: Wenn der Charakter eine neue Stufe als Drachenjünger erreicht, erhält er so viele neue Zauber pro Tag, als sei er eine Stufe in der zauberkundigen Klasse aufgestiegen, zu der er gehörte, bevor er zum Drachenjünger wurde. Er erhält jedoch keinen der anderen Vorteile, die er als Mitglied dieser Klasse erhalten würde, abgesehen davon, dass sich seine effektive Zauberstufe erhöht und er zusätzliche Zauber pro Tag, bzw. neue bekannte Zauber (falls er ein spontaner Zauberwirker ist) erhält. Gehörte der Charakter mehreren zauberkundigen Klassen an, bevor er zum Drachenjünger wurde, muss er sich entscheiden, in welcher seiner anderen Klassen sich seine Zauber pro Tag erhöhen.

Drachenblut: Ein Drachenjünger addiert seine Stufen auf seine Stufen als Hexenmeister, wenn er die Kräfte ermittelt, die er durch seine Blutlinie erhält. Hat der Drachenjünger keine Stufen als Hexenmeister, erhält er stattdessen Blutlinien-Kräfte der drakonischen Blutlinie und benutzt seine Stufen als Drachenjünger, um die Boni zu ermitteln, die er erhält. Der Charakter muss sich für eine Drachenart entscheiden, wenn er auf die erste Stufe der Prestigeklasse aufsteigt. Diese Art muss der Art des Hexenmeisters entsprechen. Diese Fähigkeit verleiht einem Hexenmeister keine Bonuszauber, außer er hat Zauberplätze des entsprechenden Grades. Diese Bonuszauber bekommt der Charakter automatisch, wenn er als Hexenmeister Zauberplätze des entsprechenden Spruchgrads erhält.

Natürlicher Rüstungsbonus (AF): Auf der 1., der 4. und der 7. Stufe erhält der Drachenjünger einen Bonus auf seine natürliche Rüstung (falls vorhanden), wie Tabelle 11-4: Drachenjünger zeigt (der angegebene Bonus entspricht immer dem Gesamtbonus, den der Charakter zu diesem Zeitpunkt erhält). Je dicker seine Haut wird, desto ähnlicher wird der Drachenjünger physisch gesehen seinem Vorfahren. Diese Rüstungsboni addieren sich auf.

Attributserhöhung (AF): Wenn der Drachenjünger Stufen in seiner Prestigeklasse aufsteigt, erhöhen sich seine Attributswerte, wie es in Tabelle 11-4 angegeben wird.

Diese Erhöhungen sind kumulativ und werden addiert, als wäre der Charakter Stufen aufgestiegen.

Talent der Blutlinie: Wenn der Drachenjünger die 2.

Stufe erreicht (und danach alle drei Stufen), erhält er ein Bonustalent, das er sich aus der Talentliste für die drakonische Blutlinie aussuchen darf.

Drachenbiss (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Drachenjünger auch noch einen Bissangriff, wenn er seine Blutlinie nutzt, um sich Klauen wachsen zu lassen. Dies ist ein primärer natürlicher Angriff, der 1W6 Schadenspunkte (1W4 wenn der Drachenjünger klein ist) plus das anderthalbfache seines Stärke-Modifikators verursacht. Wenn der Drachenjünger die 6. Stufe erreicht, verursacht der Biss zusätzlich noch 1W6 Punkte Energieschaden. Die Art des verursachten Schadens hängt von der Blutlinie des Drachenjüngers ab.

Odemwaffe (ÜF): Auf der 3. Stufe erhält der Drachenjünger die Blutlinien-Kraft Odemwaffe, selbst wenn ihm nach seiner Stufe diese Kraft eigentlich noch nicht zusteht. Ist seine Stufe dann hoch genug, dass ihm die Kraft auch durch seine Blutlinie zusteht, erhält er eine zusätzliche Anwendung der Kraft pro Tag. Die Art und Form der Odemwaffe hängen von der Art des Drachen ab, den der Drachenjünger sich ausgesucht hat (siehe die Beschreibungen der Blutlinien auf S. 46).

Blindgespür (AF): Auf der 5. Stufe erhält der Drachenjünger die Fähigkeit Blindgespür mit einer Reichweite von 9 m. Indem er seine anderen Sinne einsetzt, kann der Drachenjünger Dinge wahrnehmen, die er nicht sehen kann. Der Charakter muss normalerweise keinen Wurf auf Wahrnehmung machen, um Kreaturen zu bemerken und zu lokalisieren, die sich innerhalb der Reichweite seines Blindgespürs aufhalten, solange er eine Effektlinie (siehe S. 215) zu diesen Kreaturen hat.

Gegner, die der Drachenjünger nicht sehen kann, haben immer noch volle Tarnung gegen ihn und der Drachenjünger unterliegt immer noch der normalen Fehlschlagchance, wenn er Gegner mit Tarnung angreift. Die Bewegungen einer Kreatur mit Blindgespür werden immer noch von ihrer Sichtweite beeinflusst. Eine Kreatur mit Blindgespür erhält nicht ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK gegen Angriffe von Kreaturen, die sie nicht sehen kann. Auf der 10. Stufe erhöht sich die Reichweite dieser Fähigkeit auf 18 m.

Drachengestalt (ZF): Ab der 7. Stufe kann der Drachenjünger für eine begrenzte Zeit die Gestalt eines mächtigen Drachen annehmen. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Drachengestalt I*. Das Aktivieren der Fähigkeit entspricht einer Standard-Aktion. Ab der 10. Stufe funktioniert die Fähigkeit wie der Zauber *Drachengestalt II* und der Drachenjünger kann sie zweimal pro Tag einsetzen. Die Zauberstufe des Charakters für diesen Effekt entspricht seiner effektiven Stufe als Hexenmeister für die drakonische Blutlinie. Wenn der Drachenjünger Drachengestalt wirkt, muss er die Gestalt eines Drachen der Art annehmen, die seiner Blutlinie entspricht

Schwingen (ÜF): Auf der 9. Stufe erhält der Drachenjünger die Blutlinien-Kraft Schwingen, selbst wenn ihm nach seiner Stufe diese Kraft eigentlich noch nicht zusteht. Ist seine Stufe dann hoch genug, dass er die Fähigkeit auch durch seine Blutlinie erhält, erhöht sich seine Bewegungsrate auf 27 m.

DUELLANT

Duellanten sind Meister des eleganten Schwertkampfs. Sie bewegen sich mit einer Anmut, welche ihre Gegner kaum fassen können, weichen Hieben aus und kontern Angriffe mit schnellen Bewegungen ihrer Klinge. Duellanten tragen zwar Rüstungen, meiden aber gewöhnlich allzu schwere, damit ihre Bewegungsfreiheit nicht eingeschränkt wird und sie ihren Gegnern noch immer behände ausweichen können. Andere mögen auf schwierigem Gelände Probleme bekommen, doch Duellanten tanzen anmutig über das Schlachtfeld, springen und turnen durch den Kampf. Sie tun sich vor allem im Nahkampf hervor, wo ihre Schwertkünste es ihnen ermöglichen, plötzliche Angriffe gegen schwerfällige Feinde machen und sie mit gut platzierten Treffern zu verkrüppeln.

Vor allem Schurken und Barden haben eine natürliche Begabung für den Weg des Duellanten, da sie sich nicht auf Rüstungen verlassen müssen, um sich zu verteidigen. Aber auch viele Kämpfer und Waldläufer werden zu Duellanten. Mitglieder dieser Klasse findet man vor allem in Gegenden, in denen der Kampf durch ausgefeilte Regeln und eine bestimmte Etikette geprägt ist.

Rolle: Die Fähigkeiten eines Duellanten ergänzen die der Schurken oder Barden besonders gut, die den Schwerpunkt aufs Kämpfen legen, sich aber nicht unbedingt mitten ins Getümmel stürzen wollen, da sie eben keine schweren Rüstungen tragen. Duellanten findet man meist direkt an der Front, neben Kämpfern, Barbaren und anderen Kriegern. Sie wissen, den Klingen ihrer Feinde auszuweichen, und können deren Schwachpunkte hervorragend ausnutzen.

Gesinnung: Duellanten können jede Gesinnung haben, da sie aber meist einmal Schurken oder Barden waren, tendieren sie eher selten zur Rechtschaffenheit. Man hat jedoch auch schon von rechtschaffenen Duellanten gehört. Diese halten sich oft an einen strengen Ehrenkodex und greifen keine unbewaffneten oder offensichtlich schwächeren Gegner an.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um ein Duellant zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Grund-Angriffsbonus: +6.

Fertigkeiten: Akrobatik 2 Ränge, Auftreten 2 Ränge.

Talente: Ausweichen, Beweglichkeit, Waffenfinesse.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Duellanten und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Akrobatik (GE), Bluffen (CH), Entfesselungskunst (GE), Wahrnehmung (WE), Auftreten (CH) und Motiv erkennen (WE).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Duellanten.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Duellant ist im Umgang mit allen einfachen und allen Kriegswaffen geübt. Duellanten sind im Umgang mit leichten Rüstungen, aber nicht im Umgang mit Schilden geübt.

Gewitzte Verteidigung (AF): Wenn ein Duellant keine oder eine leichte Rüstung trägt und keinen Schild verwendet, darf er pro Klassenstufe einen Punkt seines Intelligenz-Modifikators (falls vorhanden) als Ausweichbonus auf seine RK addieren, wenn er eine Nahkampfwaffe führt. Wird der Duellant auf dem falschen Fuß erwischt, oder darf er aus einem anderen Grund seinen Geschicklichkeitsbonus nicht

Tabelle 12-5: Duellant

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+1	+0	+0	Gewitzte Verteidigung, Präziser Schlag
2	+2	+1	+1	+1	Verbesserte Reaktion +2, Parade
3	+3	+2	+1	+1	Verbesserte Beweglichkeit
4	+4	+2	+1	+1	Kampfreflexe, Anmut
5	+5	+3	+2	+2	Riposte
6	+6	+3	+2	+2	Akrobatischer Sturmangriff
7	+7	+4	+2	+2	Ausgefeilte Parade
8	+8	+4	+3	+3	Verbesserte Reaktion +4
9	+9	+5	+3	+3	Geschosse abwehren, Kein Rückzug
10	+10	+5	+3	+3	Verkrüppelnder Kritischer Treffer

anwenden, verfällt auch dieser zusätzliche Bonus.

Präziser Schlag (AF): Ein Duellant erhält die Fähigkeit, mit einer leichten, oder einer einhändigen Stichwaffe besonders präzise angreifen zu können. Er darf seine Stufe als Duellant auf den Schadenswurf addieren.

Wenn ein Duellant einen Präzisen Schlag ausführt, kann er nicht mit einer Zweihandwaffe angreifen oder einen Schild in der Zweithand einsetzen. Der Präzise Schlag wirkt nur gegen lebende Kreaturen, die eine deutlich erkennbare Anatomie besitzen. Kreaturen, die gegen Kritische Treffer immun sind, können auch nicht von einem Präzisen Schlag betroffen werden. Ein Gegenstand oder eine Fähigkeit, die eine Kreatur vor Kritischen Treffern schützen, schützen die Kreatur auch vor dem Präzisen Schlag des Duellanten.

Verbesserte Reaktion (AF): Auf der 2. Stufe erhält der Duellant einen Bonus von +2 auf Initiativewürfe. Auf der 8. Stufe erhöht sich dieser Bonus auf +4. Der Bonus ist kumulativ mit dem Vorteil, den man durch das Talent Verbesserte Initiative erhält.

Parieren (AF): Auf der 2. Stufe lernt der Duellant, die Angriffe anderer Kreaturen zu parieren, so dass diese ihn verfehlen. Immer wenn der Duellant einen vollen Angriff mit einer leichten oder einer einhändigen Stichwaffe ausführt, kann er sich dazu entscheiden, einen seiner Angriffe nicht auszuführen. Bevor er dann das nächste Mal am Zug ist, kann er versuchen, einen Angriff gegen sich oder einen angrenzenden Verbündeten als augenblickliche Aktion zu parieren. Um einen Angriff zu parieren, muss der Duellant einen Angriffswurf machen. Er benutzt dazu dieselben Boni, die er bei dem Angriff benutzt hätte, den er in seiner vorangegangenen Runde aufgegeben hat. Wenn das Ergebnis des Angriffswurfs höher ist als das Ergebnis des Angriffswurfs der attackierenden Kreatur, schlägt der Angriff auf den Duellanten automatisch fehl. Pro Größenkategorie, welche die angreifende Kreatur größer ist als der Duellant, erhält der Duellant einen Malus von –4 auf seinen Angriffswurf. Außerdem erhält der Duellant auch einen Malus von –4, wenn er versucht, einen Angriff zu parieren, der gegen einen angrenzenden Verbündeten gerichtet ist. Der Duellant muss ankündigen, dass er seine Fähigkeit einsetzen will, nachdem der Angriff auf ihn oder einen angrenzenden Verbündeten angekündigt wurde, aber noch bevor der Wurf für diesen Angriff gemacht wurde.

Verbesserte Beweglichkeit (AF): Wenn ein Duellant keine oder nur eine leichte Rüstung trägt und keinen Schild benutzt, erhält er einen Bonus von +4 auf seine RK gegen Gelegenheitsangriffe, die ausgelöst werden, wenn er sich aus dem bedrohten Feld hinaus bewegt.

Kampfreflexe: Auf der 4. Stufe erhält der Duellant die Vorteile des Talents Kampfreflexe, wenn er eine leichte oder eine einhändige Stichwaffe führt.

Anmut (AF): Auf der 4. Stufe erhält der Duellant einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Reflexwürfe. Die Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Duellant keine, oder nur eine leichte Rüstung trägt und keinen Schild benutzt.

Riposte (AF): Ab der 5. Stufe kann der Duellant einen Gelegenheitsangriff gegen eine Kreatur ausführen, deren Angriff er erfolgreich pariert hat, solange diese Kreatur sich innerhalb seiner Reichweite befindet.

Akrobatischer Sturmangriff (AF): Ab der 6. Stufe erhält der Duellant die Fähigkeit, einen Sturmangriff auch in solchen Situationen auszuführen, in denen anderen Charakteren dies nicht möglich wäre. Er kann einen Sturmangriff auf schwierigem Gelände ausführen, welches die Bewegung normalerweise verlangsamt. Je nach Umständen kann es aber sein, dass der Charakter noch weitere Würfe machen muss, um sich erfolgreich über das Gelände zu bewegen.

Ausgefeilte Parade (AF): Ab der 7. Stufe erhält ein Duellant, der im Nahkampf defensiv kämpft oder volle Verteidigung einsetzt, pro 3 Stufen als Duellant einen Ausweichbonus von +1 auf die RK.

Geschosse abwehren: Auf der 9. Stufe erhält ein Duellant die Vorteile des Talents Geschosse abwehren, wenn er eine leichte oder eine einhändige Stichwaffe führt.

Kein Rückzug (AF): Ab der 9. Stufe provozieren angrenzende Feinde, die sich vom Duellanten zurückziehen wollen, Gelegenheitsangriffe.

Verkrüppelnder Kritischer Treffer (AF): Immer wenn ein Duellant einen Kritischen Treffer, den er mit einer leichten oder einer einhändigen Stichwaffe erzielt hat, erfolgreich bestätigt, verursacht er beim Ziel, abgesehen vom Schaden, noch einen der folgenden Nachteile: alle Bewegungsraten des Ziels werden um 3 m verkürzt (minimal auf 1,50 m), das Ziel erleidet 1W4 Punkte Stärke- oder Geschicklichkeitsschaden, das Ziel erleidet einen Malus von –4 auf alle Rettungswürfe, das Ziel erleidet einen Malus von –4 auf die RK, das Ziel erleidet 2W6 Punkte Schaden durch Blutverlust. Abgesehen vom Attributsschaden und dem Schaden durch Blutverlust währen alle diese Nachteile 1 Minute lang. Der Attributsschaden muss normal geheilt werden. Der Schaden durch Blutverlust wirkt solange weiter, bis das Ziel auf magische Weise oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Heilkunde (SG 15) geheilt wird.

Kundschafter-Chronist

Kundschafter-Chronisten sind mutige Forscher und Sammler verlorenen und vergessen geglaubten Wissens. Sie sind der Inbegriff eines Abenteurers, der die Welt bereist, um geheime Wahrheiten aufzudecken, magische und weltliche Relikte und Artefakte zu suchen und neue und mysteriöse Dinge zu erfahren, seien sie nun von wunderbarer oder schrecklicher Pracht. Für manche geht es bei ihren Reisen nur um Reichtum, andere streben nach dem Ruhm, den neue Entdeckungen versprechen, und wieder andere verspüren den unwiderstehlichen Drang, der Vergangenheit ihre Geheimnisse zu entreißen und die Legenden längst vergessener Epochen zu erkunden, um die großen Taten von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft niederzuschreiben.

Jeder, der den Wunsch verspürt, die Geheimnisse der Welt aufzudecken, kann zum Kundschafter-Chronisten werden. Nicht umsonst haben die Mitglieder dieser Klasse die verschiedensten Hintergründe, sind Kämpfer, Barden, Magier oder Kleriker oder irgendetwas anderes. Da sie jedoch nicht einfach nur Schatzjäger sind, sondern auch Historiker, welche Wissen für die Nachwelt sammeln, müssen sie auf jeden Fall gebildet und belesen sein.

Rolle: Die Missionen eines Kundschafter-Chronisten führen oft dazu, dass er die Rolle des Anführers einer Gruppe übernimmt. Die Abenteuer, die er erlebt, ergeben sich meist aus seiner endlosen Suche.

Gesinnung: Die Gesinnung eines Kundschafter-Chronisten hat großen Einfluss auf seine Motive. Gute Charaktere sehen ihre Missionen als edle Unterfangen, neutrale Charaktere sammeln Wissen um des Wissens willen und böse Charaktere werden von ihrem Hunger nach Reichtum und persönlichem Ruhm angetrieben.

Trefferwürfel: W8.

Voraussetzungen

Um Kundschafter-Chronist zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Fertigkeiten: Sprachenkunde 3 Ränge, Auftreten (Redekunst) 5 Ränge, Beruf (Schreiber) 5 Ränge.

Speziell: Muss ein Werk geschrieben und publiziert haben, bei dem es sich nicht um eine magische Schriftrolle oder anderen magischen Gegenstand handelt und für den jemand anderes (kein SC) mindestens 50 GM gezahlt hat.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Kundschafter-Chronisten und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Schätzen (IN), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Verkleiden (CH), Entfesselungskunst (GE), Einschüchtern (CH), Wissen (alle Wissensfertigkeiten, müssen einzeln gesteigert werden) (IN), Sprachenkunde (IN), Wahrnehmung (WE), Auftreten (CH), Reiten (GE), Motiv erkennen (WE), Fingerfertigkeit (GE), Überlebenskunst (WE) und Magischen Gegenstand benutzen (CH).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 8 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Kundschafter-Chronisten.

Bardenwissen (AF): Diese Fähigkeit ist mit der Bardenfähigkeit desselben Namens identisch. Stufen in dieser Klasse

Tabelle 11-6: Kundschafter-Chronist

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+0	+1	+1	+0	Bardenwissen, Tiefe Taschen, Meisterschreiber
2	+1	+1	+1	+1	Leben um zu erzählen, Kundschaften
3	+2	+2	+2	+1	Bardenauftritt, Verbessertes Jemandem Helfen
4	+3	+2	+2	+1	Epische Geschichten
5	+3	+3	+3	+2	Flüsterpropaganda
6	+4	+3	+3	+2	Zum Handeln inspirieren (Bewegungsaktion)
7	+5	+4	+4	+2	Die Legenden herbeirufen
8	+6	+4	+4	+3	Mächtigere Epische Geschichten
9	+6	+5	+5	+3	Zum Handeln inspirieren (Standard-Aktion)
10	+7	+5	+5	+3	Die Ballade der herrlichen Toten

sind kumulativ mit Stufen in anderen Klassen, die ähnliche Fähigkeiten verleihen.

Tiefe Taschen (AF): Ein Kundschafter-Chronist häuft auf seinen Reisen nicht nur Wissen an, sondern auch kleinere Dinge aller Art. Aus diesem Grund darf er pro Klassenstufe 10 Pfund nicht näher definierte Gegenstände im Wert von bis zu 100 GM mit sich führen. Es kann sich dabei um jede Art von Ausrüstung handeln, die in einen Rucksack passt. Auch um Tränke oder Schriftrollen, nicht aber um andere magische Gegenstände. Der Kundschafter-Chronist darf mit einer vollen Aktion in seinen Taschen herumwühlen, um einen Gegenstand herauszufischen, dessen Natur er zu diesem Zeitpunkt festlegt. Der Wert und das Gewicht des Gegenstands werden vom Gesamtwert, bzw. -gewicht aller Gegenstände abgezogen. Wenn entweder das verfügbare Gesamtgewicht oder der verfügbare Gesamtwert auf 0 sinken, kann der Kundschafter-Chronist keine weiteren Gegenstände aus seinen Taschen ziehen, bis er diese wieder aufgefüllt hat, indem er in irgendeiner Siedlung ein paar Stunden Zeit und soviel Geld aufgewendet hat, dass der Gesamtwert wieder 100 GM pro Klassenstufe entspricht.

Außerdem kann sich der Kundschafter-Chronist pro Tag 1 Stunde Zeit nehmen, um seine Taschen zu packen. Wenn er das tut, erhält er einen Bonus von +4 auf Stärke, um seine leichte Belastung zu ermitteln. Der Bonus hat keinen Einfluss auf die maximale Belastung. Die effiziente Verteilung des Gewichts belastet den Charakter einfach weniger, als das normalerweise der Fall wäre. Außerdem erhält der Kundschafter-Chronist einen Bonus von +4 auf Würfe auf Fingerfertigkeit, um kleine Gegenstände am Körper zu verstecken.

Meisterschreiber (AF): Ein Kundschafter-Chronist darf seine Klassenstufe als Bonus auf alle Würfe auf Sprachenkunde oder Beruf (Schreiber) addieren, sowie auf alle Würfe auf Magischen Gegenstand benutzen, bei denen es sich um Schriftrollen oder andere geschriebene magische Gegenstände handelt. Ein Kundschafter-Chronist darf Würfe auf Sprachenkunde, um einen Text zu entschlüsseln, als volle Aktion ausführen und darf bei den Fertigkeiten Sprachenkunde und Beruf (Schreiber) immer 10 nehmen, auch wenn er abgelenkt ist oder in Gefahr schwebt.

Leben um zu erzählen (AF): Ab der 2. Stufe darf er einmal am Tag pro zwei Klassenstufen als Kundschafter-Chronist einen neuen Rettungswurf gegen einen noch anhaltenden Zustand machen, gegen den er in der vorangegangenen Runde keinen erfolgreichen Rettungswurf gemacht hat. Dies gilt selbst dann, wenn es sich eigentlich um einen permanenten Effekt handelt. Die Fähigkeit hat keinen Einfluss auf sofortige Effekte oder Zustände, die keine Rettungswürfe zulassen.

Kundschaften (AF): Ein Kundschafter-Chronist entwickelt mit der Zeit einen exzellenten Orientierungssinn und lernt, wie er andere durch schwieriges Gelände führen und sich mit Hilfe alter Karten zurecht finden kann. Er erhält einen Bonus von +5 auf Würfe für Überlebenskunst, um sich nicht zu verirren, und einen Bonus von +5 auf Intelligenzwürfe, um dem Effekt des Zaubers *Irrgarten* zu entkommen. Außerdem darf er immer den Bewegungsmodifikator für „Straßen und Wege“ benutzen, selbst wenn er zu Fuß oder zu Pferd querfeldein reist. Gelingt ihm ein Wurf auf Überlebenskunst (SG 15), kann er diesen Vorteil auch einem Gefährten pro Klassenstufe als Kundschafter-Chronist verleihen.

Bardenauftritt (ÜF): Diese Fähigkeit funktioniert genauso wie die Bardenfähigkeit desselben Namens. Allerdings ist die effektive Bardenstufe des Kundschafter-Chronisten 2 Stufen niedriger als seine Stufe als Kundschafter-Chronist. Wenn es darum geht, die effektive Bardenstufe zu ermitteln, sind Stufen in dieser Klasse kumulativ mit den Stufen anderer Klassen, welche eine ähnliche Fähigkeit verleihen.

Verbessertes Helfen (AF): Kundschafter-Chronisten reisen nicht nur an der Seite großer Helden durch die Welt, um deren Taten niederzuschreiben, sie retten sie sogar oft aus Notsituationen. Ein Kundschafter-Chronist, der die Aktion Jemand anderem helfen einsetzt, verleiht einen Bonus von +4 statt nur von +2.

Epische Geschichten (ÜF): Ab der 4. Stufe kann der Kundschafter-Chronist solch bewegende Geschichten schreiben, dass er mit diesen die Effekte von Bardenauftritt auch durch das geschriebene Wort vermitteln kann. Um eine epische Geschichte zu schreiben, muss der Charakter doppelt so viele Runden seiner Fähigkeit Bardenauftritt aufwenden, wie die Wirkungsdauer der epischen Geschichte beträgt (Maximale Wirkungsdauer 10 Runden). Alle relevanten Würfe werden auf Beruf (Schreiber) statt auf Auftreten (Redekunst) gemacht. Eine epische Geschichte beeinflusst nur den Leser selbst. Dieser erhält all die Vorteile, die er normalerweise erhielte, wenn er der Vorführung beiwohnen würde. Ein Kundschafter-Chronist darf all seine Talente, die normalerweise Bardenauftritte betreffen, auch auf seine Epischen Geschichten anwenden. Eine Epische Geschichte bewahrt ihr übernatürliches Potential 1 Tag pro Klassenstufe lang. Es dauert 1 Stunde, eine Epische Geschichte zu schreiben. Es entspricht einer vollen Aktion, sie zu aktivieren und

die Wirkungsdauer beträgt halb so viele Runden, wie bei der Erschaffung aufgewandt wurden. Wurde die Epische Geschichte einmal aktiviert, ist ihre Magie aufgebraucht.

Flüsterpropaganda (AF): Kundschafter-Chronisten beeinflussen die Welt, indem sie Informationen kontrollieren und die öffentliche Meinung formen. Ab der 5. Stufe kann ein Kundschafter-Chronist seinen Bardenauftritt auf eine besondere Weise einsetzen und dadurch den Effekt von *Unheil* nachahmen, als sei er von einem Hexenmeister derselben Klassenstufe gewirkt worden, um so eine Kreatur persönlich schlecht zu machen. Es handelt sich um einen sprachabhängigen Effekt.

Der Kundschafter-Chronist kann aber auch ein bestimmtes Ziel (ein Individuum oder eine Gruppe von Individuen) gegenüber anderen schlecht oder gut dastehen lassen. Bei dieser Einsatzform von Bardenauftritt wird der Effekt von *Fesseln* nachgeahmt. Am Ende der Vorführung ändert sich die Haltung aller Kreaturen, deren Rettungswurf misslungen ist, um einen Schritt in die Richtung, die der Kundschafter-Chronist bestimmt hat. Diese Änderung der Haltung währt 1 Tag pro Klassenstufe als Kundschafter-Chronist.

Zum Handeln inspirieren (ÜF): Ab der 6. Stufe kann ein Kundschafter-Chronist seinen Bardenauftritt so einsetzen, dass er einen Verbündeten in Hörweite mit Tatendrang erfüllt. Dieser Verbündete darf sofort eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen. Die Aktion zählt nicht zur Anzahl der Aktionen, die der Verbündete in seinem eigenen Zug machen darf.

Ab der 9. Stufe kann der Kundschafter-Chronist einem Verbündeten auf diese Weise eine zusätzliche Standard-Aktion verschaffen.

Die Legenden herbeirufen (ÜF): Ab der 7. Stufe kann ein Kundschafter-Chronist einmal pro Woche als volle Aktion 2W4 menschliche Barbaren der 4. Stufe herbeirufen, als hätte er ein *Odinshorn* benutzt. Die Barbaren sind ihm gegenüber absolut loyal. Sie sind allerdings Konstrukte und nicht wirklich Menschen (auch wenn sie so aussehen). Die Konstrukte haben die normale Startausrüstung eines Barbaren und greifen jeden an, auf den der Kundschafter-Chronist sie hetzt.

Mächtigere Epische Geschichten (ÜF): Mit dieser Fähigkeit kann der Kundschafter-Chronist seinem geschriebenen Wort sogar noch mehr Macht verleihen. Die Fähigkeit funktioniert wie die Fähigkeit Epische Geschichten, wird die Geschichte allerdings laut vorgelesen, tritt der Effekt des Bardenauftritts in Kraft, als hätte der Autor selbst die Fähigkeit eingesetzt. Das Ziel des Effekts wird jedoch vom Leser bestimmt. Außerdem wird, wenn nötig, der Charismawert des Lesers angewendet.

Die Ballade der herrlichen Toten (ÜF): Ab der 10. Stufe kann ein Kundschafter-Chronist einmal pro Woche, als volle Aktion, 1W4+1 menschliche Barbaren der 5. Stufe herbeirufen, als hätte er ein eisernes *Odinshorn* benutzt. Die herbeigerufenen Barbaren dienen dem Charakter absolut loyal. Sie sind jedoch keine Menschen (auch wenn sie wie lebende Wesen aussehen), sondern Konstrukte der Unterart körperlos (sie erleiden nur 50 % des Schadens von körperlichen Angriffen, aber gar keinen Schaden durch nicht-magische Angriffe). Sie erscheinen jeweils mit einer *Beschlagenen Lederrüstung +2* und einer *Zweihändigen Axt der Geisterhaften Berührung +1* (können also auch körperliche Kreaturen angreifen). Sie greifen jeden an, auf den der Kundschafter-Chronist sie hetzt. Der Kundschafter-Chronist und seine Verbündeten sehen die herrlichen Toten als Trupp geisterhafter edler Krieger. Ihre Feinde hingegen sehen sich dem schrecklichen Zorn der alten Helden ausgesetzt und müssen einen erfolgreichen Willenswurf ablegen, oder sie sind 1 Runde pro Barbar erschüttert. Der SG des Rettungswurfs liegt bei 15 + dem Charisma-Modifikator des Kundschafter-Chronisten.

Mystischer Ritter

Mystische Ritter sind furchteinflößende Krieger und Zauberkundige und eine wahre Seltenheit, denn nur die wenigsten Anwender der Magie können neben Kämpfern, Barbaren und anderen kriegerischen Klassen in der Schlacht bestehen. Wer sich einem Mystischen Ritter im Kampf stellen muss, fürchtet ihn für seine Vielseitigkeit. Denn während er schwer gerüstete und bewaffnete Gegner mit Zaubern zur Strecke bringt, sehen sich Zauberkundige seiner Klinge gegenüber.

Da man sowohl die Kunst des Kampfes als auch die der arkanen Magie beherrschen muss, um ein Mystischer Ritter zu werden, beginnen die meisten Anwärter auf diese Prestigeklasse ihren Weg mit einer Klassenkombination wie etwa Kämpfer/Magier oder Waldläufer/Hexenmeister. Wo immer das Studium der arkanen Künste genauso hoch geschätzt wird wie die Ausbildung zum Krieger, kann man auf Mystische Ritter stoßen.

Rolle: Mystische Ritter verbinden die Fähigkeiten kämpfender Klassen mit denen von Zauberkundigen. In einem Moment schleudern sie noch Zauber auf ihre

Tabelle II-7: Mystischer Ritter

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+1	+0	+0	+1	Bonustalent, Vielseitige Ausbildung	—
2	+2	+1	+1	+1	—	arkane Zauber wie Grundklasse +1
3	+3	+1	+1	+2	—	arkane Zauber wie Grundklasse +1
4	+4	+1	+1	+2	—	arkane Zauber wie Grundklasse +1
5	+5	+2	+2	+3	Bonustalent	arkane Zauber wie Grundklasse +1
6	+6	+2	+2	+3	—	arkane Zauber wie Grundklasse +1
7	+7	+2	+2	+4	—	arkane Zauber wie Grundklasse +1
8	+8	+3	+3	+4	—	arkane Zauber wie Grundklasse +1
9	+9	+3	+3	+5	Bonustalent	arkane Zauber wie Grundklasse +1
10	+10	+3	+3	+5	Kritischer Zauber	arkane Zauber wie Grundklasse +1

Feinde, während sie sie im nächsten schon mit ihrer Klinge bearbeiten. Mystische Ritter fühlen sich im Kampfgetümmel genauso wohl wie hinter der Frontlinie. Ihre Vielseitigkeit macht sie vor allem dann zu wertvollen Verbündeten, wenn unklar ist, welcher Art der nächste Kampf sein wird.

Gesinnung: Es gibt viele Möglichkeiten, ein Mystischer Ritter zu werden – so wie es viele Wege gibt, zum Lehrling eines Magiers zu werden oder sich zum Soldaten ausbilden zu lassen. Dementsprechend können die Mitglieder dieser Prestigeklasse alle möglichen Gesinnungen haben. Man braucht jedoch große Disziplin, um das Gleichgewicht zwischen dem Studium der Magie und der Ausbildung seiner Kampfkünste zu erhalten. Aus diesem Grund besitzen viele Mystische Ritter eine rechtschaffene Gesinnung.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um ein Mystischer Ritter zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Geübt im Umgang mit Waffen: Der Charakter muss im Umgang mit allen Kriegswaffen geübt sein.

Zauber: Der Charakter muss in der Lage sein, arkane Zauber des 3. Grades zu wirken.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Mystischen Ritters und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Klettern (ST), Wissen (Arkanes) (IN), Wissen (Adel und Königshäuser) (IN), Sprachenkunde (IN), Reiten (GE), Motiv erkennen (WE), Zauberkunde (IN) und Schwimmen (ST).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Mystischen Ritters.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Mystische Ritter sind nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Bonustalent: Der Mystische Ritter darf sich auf der 1. Stufe ein Bonustalent aussuchen. Es handelt sich um ein zusätzliches Talent, das der Charakter neben denen erhält, die er sonst schon durch den Stufenaufstieg erhält. Der Charakter muss aber immer noch die Voraussetzungen des Talents erfüllen. Ein Mystischer Ritter erhält außerdem noch auf der 5. und der 9. Stufe ein Bonustalent.

Vielseitige Ausbildung: Um zu ermitteln, ob er die Voraussetzungen eines Talents erfüllt, darf ein Mystischer Ritter seine Klassenstufe als Mystischer Ritter auf seine Stufen als Kämpfer sowie auf seine Stufen als arkaner Zauberkundiger addieren. Wenn der Charakter keine Stufen als Kämpfer besitzt, behandle seine Stufen als Mystischer Ritter wie Stufen des Kämpfers.

Zauber pro Tag: Ab der 2. Stufe erhält ein Mystischer Ritter pro Stufe, die er aufsteigt, neue Zauber, als wäre er eine Stufe in der arkanen zauberkundigen Klasse aufgestiegen, die er hatte, bevor er zum Mystischen Ritter wurde. Er erhält allerdings keinen der sonstigen Vorteile, welche er in dieser anderen Klasse erhalten würde. Im Endeffekt bedeutet das, dass er seine Stufen als Mystischer Ritter auf seine Stufe in der anderen arkanen zauberkundigen Klasse addiert, um seine Zauber pro Tag, seine bekannten Zauber und seine Zauberstufe zu ermitteln.

Sollte der Charakter mehreren arkanen zauberkundigen Klassen angehört haben, bevor er zum Mystischen Ritter wurde, muss er sich entscheiden, auf welche Klasse er seine Stufen als Mystischer Ritter addieren will, um seine Zauber pro Tag zu ermitteln.

Kritischer Zauber (ÜF): Ab der 10. Stufe kann ein Mystischer Ritter, der einen erfolgreichen Kritischen Treffer erzielt hat, daraufhin einen Zauber als schnelle Aktion wirken. Das Ziel des Angriffs muss auch zu den Zielen des Zaubers gehören

oder sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten. Das Wirken dieses Zaubers provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Der Charakter muss alle nötigen Komponenten des Zaubers verwenden und auf die Chance für arkane Zauberpatzer würfeln, falls erforderlich.

Mystischer Theurg

Mystische Theurgen setzen ihren Zauberfähigkeiten keine Grenzen und sehen es nicht als Widerspruch, sich sowohl der arkanen als auch der göttlichen Magie zu widmen. Die Magie ist für sie überall und es scheint ihnen unvernünftig und unlogisch, sich selbst einzuschränken, indem sie sich nur auf einen ihrer Zweige konzentrieren. Manche Mystischen Theurgen sind allerdings nur auf grenzenlose Macht aus. Doch egal welche Motive sie antreiben, alle Mystischen Theurgen glauben, dass die Realität eine Frage der Wahrnehmung ist, und mit Hilfe der göttlichen Kräfte und den astralen Energien des Multiversums können sie diese Wahrnehmung einsetzen, um nicht nur die Realität zu verändern und zu kontrollieren, sondern das Schicksal selbst zu beeinflussen.

Mystische Theurgen haben meist eine Klassenkombination aus verschiedenen zauberkundigen Klassen und sind daher in der Lage, arkane und göttliche Zauber zu wirken. Die Fähigkeiten, die sie dann in ihrem weiteren Leben erlangen, ermöglichen es ihnen, beide Bereiche zu meistern.

Rolle: Mystische Theurgen sind eine machtvolle Bereicherung für jede Gruppe. Sie können ihre Magie einsetzen, um anzugreifen, zu schützen und zu heilen. Sie bereisen die Welt auf der Suche nach arkanen und heiligen Artefakten, magischem Wissen und göttlichen Offenbarungen. Solange die Ziele einer Gruppe von Abenteurern nicht mit ihren eigenen im Widerstreit stehen, haben sie keine Probleme damit, sich anderen anzuschließen.

Gesinnung: Die Motive eines Mystischen Theurgen werden nur selten von Altruismus oder Philanthropie gespeist und so sind die meisten neutral, neutral gut oder neutral böse. Rechtschaffene Mystische Theurgen – egal ob sie nun gut, neutral oder böse sind – sind sehr viel seltener und setzen ihre Fähigkeiten oft ein, um die Gesellschaft zu verbessern oder zu kontrollieren. Nur dem Chaos neigen sie noch weniger zu, da ihre Berufung ein hohes Maß an Selbstdisziplin erfordert.

Trefferwürfel: W6.

Voraussetzungen

Um ein Mystischer Theurg zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Fertigkeiten: Wissen (Arkanes) 3 Ränge, Wissen (Religion) 3 Ränge.

Zauber: Muss in der Lage sein, göttliche und arkane Zauber des 2. Grades wirken zu können.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Mystischen Theurgen und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Wissen (Arkanes) (IN), Wissen (Religion) (IN), Motiv erkennen (WE) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Mystischen Theurgen.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Mystische Theurgen sind nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Zauber pro Tag: Wenn ein Mystischer Theurg Stufen aufsteigt, erhält er so viele neue Zauber pro Tag, als wäre er sowohl in einer seiner arkanen zauberkundigen als auch in einer seiner göttlichen zauberkundigen Klassen eine Stufe aufgestiegen, zu denen er gehörte, bevor er zum Mystischen Theurg wurde. Er erhält ansonsten keine Vorteile von diesen Klassen. Im Endeffekt bedeutet das, dass der Charakter einfach seine Stufen als Mystischer Theurg auf seine Stufen seiner arkanen, bzw. göttlichen zauberkundigen Klasse addiert, um seine Zauber pro Tag, seine bekannten

Zauber und seine Zauberstufe zu ermitteln. Gehörte der Charakter mehreren arkanen oder göttlichen zauberkundigen Klassen an, bevor er zum Mystischen Theurg wurde, muss er sich entscheiden, auf welche dieser Klassen er seine Stufen als Mystischer Theurg addiert, um seine Zauber pro Tag zu ermitteln.

Magiefusion (ÜF): Ein Mystischer Theurg kann Zauber vorbereiten und wirken, indem er alle Zauberplätze nutzt, die ihm durch seine unterschiedlichen Klassen zur Verfügung stehen. Die Zauber die auf diese Weise vorbereitet werden, nehmen den Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers ein. Die Fähigkeit kann nicht dazu genutzt werden, um einen Zauber der in den Zauberlisten beider Klassen vorhanden ist, auf einem niedrigeren Zaubergrad zu wirken. Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Mystischer Theurg Zauber des 1. Grades von einer seiner beiden zauberkundigen Klassen im 2. Grad der anderen zauberkundigen Klassen vorbereiten. Anschließend steigt der Grad von Zaubern, die auf diese Weise gewirkt werden können alle zwei Stufen um einen Grad, bis hin zu Zaubern des 5. Grades auf der 9. Stufe (diese würden Zauberplätze des 6. Grades der jeweils anderen zauberkundigen Klasse einnehmen). Die Komponenten der Zauber ändern sich dadurch nicht und es gelten alle Regeln für die zauberkundige Klasse, mit welcher der jeweilige Zauber gewirkt wird. Zauberkundige, die ihre Zauber spontan wirken, können diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn sie Zauber wirken, die sie mit einer Klasse vorbereitet haben, die ihre Zauber nicht spontan wirkt, auch wenn diese Zauber bereits gewirkt wurden. Ein Kleriker/Hexenmeister/Mystischer Theurg beispielsweise kann die Fähigkeit einsetzen, um Segnen spontan mit einem Zauberplatz des 2. Grades des Hexenmeisters zu wirken, wenn er Segnen an diesem Tag in einem Zauberplatz des 1. Grades für Kleriker vorbereitet hat, auch wenn er den Zauber an dem Tag bereits gewirkt hat.

Zaubersynthese (ÜF): Ab der 10. Stufe kann ein Mystischer Theurg zwei Zauber seiner unterschiedlichen zauberkundigen Klassen mit nur einer Aktion wirken. Beide Zauber müssen denselben Zeitaufwand benötigen. Ansonsten können die Zauber unabhängig voneinander behandelt werden. Ziele, die von beiden Zaubern betroffen werden, erhalten einen Malus von –2 auf die Rettungswürfe gegen diese Zauber. Der Mystische Theurg erhält einen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, um mit den beiden Zaubern eine Zauberresistenz zu überwinden. Der Mystische Theurg darf diese Fähigkeit einmal pro Tag einsetzen.

Tabelle 11-8: Mystischer Theurg

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+0	+0	+1	+0	Magiefusion (1. Grad)	Wie arkane zauberkundige Grundklasse +1/ Wie göttliche zauberkundige Grundklasse +1
2	+1	+1	+1	+1	—	Wie arkane zauberkundige Grundklasse +1/ Wie göttliche zauberkundige Grundklasse +1
3	+1	+1	+2	+1	Magiefusion (2. Grad)	Wie arkane zauberkundige Grundklasse +1/ Wie göttliche zauberkundige Grundklasse +1
4	+2	+1	+2	+1	—	Wie arkane zauberkundige Grundklasse +1/ Wie göttliche zauberkundige Grundklasse +1
5	+2	+2	+3	+2	Magiefusion (3. Grad)	Wie arkane zauberkundige Grundklasse +1/ Wie göttliche zauberkundige Grundklasse +1
6	+3	+2	+3	+2	—	Wie arkane zauberkundige Grundklasse +1/ Wie göttliche zauberkundige Grundklasse +1
7	+3	+2	+4	+2	Magiefusion (4. Grad)	Wie arkane zauberkundige Grundklasse +1/ Wie göttliche zauberkundige Grundklasse +1
8	+4	+3	+4	+3	—	Wie arkane zauberkundige Grundklasse +1/ Wie göttliche zauberkundige Grundklasse +1
9	+4	+3	+5	+3	Magiefusion (5. Grad)	Wie arkane zauberkundige Grundklasse +1/ Wie göttliche zauberkundige Grundklasse +1
10	+5	+3	+5	+3	Zaubersynthese	Wie arkane zauberkundige Grundklasse +1/ Wie göttliche zauberkundige Grundklasse +1

Schattentänzer

Das zivilisierte Volk hat die Nacht schon immer gefürchtet und sich in seinen Häusern versteckt und mit dem Licht des Feuers geschützt, wenn die Schatten lang wurden. Und es hatte durchaus Recht damit, sich vor den Kreaturen in Acht zu nehmen, welche in der Dunkelheit umher streifen. Jedoch haben einige schon vor langer Zeit gelernt, dass der beste Weg, einen Feind zu besiegen, darin besteht, sich dessen Fähigkeiten zu eigen zu machen. Diese Leute waren die ersten Schattentänzer.

Schattentänzer leben auf der Grenze zwischen Licht und Dunkelheit. Sie beherrschen die Schatten und nutzen sie, um Meister der Täuschung zu werden. Schattentänzer sind durch keine Moralvorstellungen und keinen überlieferten Kodex gebunden. Und so entschließen sich Abenteurer, welche den Wert der Dunkelheit erkannt haben, immer wieder dazu, diese Klasse zu nehmen. Zauberkundige etwa nutzen ihre neu gewonnen Fähigkeiten, um ihre Magie aus dem Verborgenen zu wirken und dann schnell zu verschwinden, während Klassen, die sich dem Nahkampf verschrieben haben, ihre Gegner nun noch besser überraschen können. Manche nehmen den Namen des Schattentänzers sogar ganz wörtlich und werden zu unheimlichen und geheimnisvollen

Tabelle 11-10: Schattentänzer

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+0	+1	+0	+0	Meisterliches Verstecken
2	+1	+1	+1	+1	Entrinnen, Dunkelsicht, Reflexbewegung
3	+2	+2	+1	+1	Schattenillusion, Schatten herbeizaubern, Schurkentrick
4	+3	+2	+1	+ 1	Schattenschritt 12 m, Schattenruf
5	+3	+3	+2	+2	Ausweichrolle, Verbesserte Reflexbewegung
6	+4	+3	+2	+2	Schattenschritt 24 m, Schurkentrick
7	+5	+4	+2	+2	Entschlüpfender Geist
8	+6	+4	+3	+3	Schattenschritt 48 m, Schattenmacht
9	+6	+5	+3	+3	Schurkentrick
10	+7	+5	+3	+3	Schattenschritt 96 m, Verbessertes Entrinnen, Schattenmeister

Schauspielern und Tänzern. Das ist jedoch selten und viele Schattentänzer neigen eher dazu, ihre Talente für Täuschung und Infiltration als Dieb zu nutzen.

Rolle: Schattentänzer ziehen aus den verschiedensten Gründen auf Abenteuer aus und viele Gruppen lernen den Wert dieser Gefährten schnell zu schätzen, können sie doch unglaublich gut schleichen und Gegner mit ihren blitzschnellen Angriffen überraschen, wenn diese es am Wenigsten erwarten. Aus diesem Grund werden Schattentänzer oft von Gruppen angeheuert, die gerade Späher oder Spione benötigen.

Gesinnung: Da Schattentänzer ein verwirrendes Doppelspiel treiben können, sind sie nur selten rechtschaffen, denn viele nutzen ihre Talente, um sich vor den Augen der Autoritäten zu verbergen. Doch auch wenn sie in der Dunkelheit einen natürlichen Verbündeten finden, sind Schattentänzer weder zwangsweise böse noch gut. Für sie ist die Dunkelheit einfach nur die Dunkelheit. Sie weisen ihr keine moralische Bedeutung zu, wie es die Unwissenden tun.

Trefferwürfel: W8.

Voraussetzungen

Um ein Schattentänzer zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Fertigkeiten: Heimlichkeit 5 Ränge, Auftreten (Tanzen) 2 Ränge.

Talente: Kampfreflexe, Ausweichen, Beweglichkeit.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Schattentänzers und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Akrobatik (GE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Verkleiden (CH), Entfesselungskunst (GE), Wahrnehmung (WE) , Auftreten (CH), Fingerfertigkeit (GE) und Heimlichkeit (GE).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 6 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Schattentänzers.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Schattentänzer sind im Umgang mit der Keule, der Armbrust (Handarmbrust, leichte oder schwere Armbrust), dem Dolch (alle Arten), dem Wurfpfeil, dem Streitkolben, dem Morgenstern, dem Kampfstab, dem Rapier, dem Totschläger, dem Kurzbogen (normal und Kompositkurzbogen) und dem Kurzschwert geübt. Sie sind im Umgang mit leichten Rüstungen, nicht aber im Umgang mit Schilden geübt.

Meisterliches Verstecken (ÜF): Ein Schattentänzer kann seine Fertigkeit Heimlichkeit selbst dann einsetzen, wenn er beobachtet wird. Solange sich ein Bereich mit dämmrigen Licht innerhalb von 3 m von ihm befindet, kann er sich verstecken, ohne sich tatsächlich hinter etwas zu verbergen. Der Schattentänzer kann sich nicht in seinem eigenen Schatten verstecken.

Entrinnen (AF): Auf der 2. Stufe erhält ein Schattentänzer die Fähigkeit Entrinnen. Wenn ein Effekt auf den Charakter wirkt, bei dem er normalerweise einen Reflexwurf machen darf, um den Schaden zu halbieren, nimmt er bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden. Die Fähigkeit kann nur eingesetzt werden, wenn der Schattentänzer keine oder nur eine leichte Rüstung trägt.

Dunkelsicht (AF): Ab der 2. Stufe kann ein Schattentänzer im Dunkeln sehen, als stünde er permanent unter der Wirkung von *Dunkelsicht*.

Reflexbewegung (AF): Ab der 2. Stufe behält ein Schattentänzer seinen Geschicklichkeitsbonus (falls vorhanden) auf seine RK, auch wenn er überrascht oder von einem unsichtbaren Angreifer attackiert wird. Kann der Charakter sich nicht bewegen, verliert er aber immer noch seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Erhält der Charakter die Fähigkeit Reflexbewegung auch noch von einer anderen Klasse, erhält er sofort die Fähigkeit Verbesserte Reflexbewegung (siehe unten).

Schurkentrick: Auf der 3. Stufe und alle drei weiteren Stufen erhält ein Schattentänzer eine besondere Fähigkeit, welche es ihm erlaubt, seine Feinde zu verwirren. Dies funktioniert wie das Klassenmerkmal Schurkentrick . Der Charakter darf sich jedoch nicht mehrmals denselben Trick aussuchen. Wenn ein Schattentänzer das Klassenmerkmal Verbesserte Tricks besitzt, kann er sich seine Tricks stattdessen auch aus der Liste für Verbesserte Tricks aussuchen.

Schattenillusion (ZF): Wenn ein Schattentänzer die 3. Stufe erreicht, kann er sichtbare Illusionen erzeugen. Die Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Stilles Trugbild*. Die Stufe des Schattentänzers ist die Zauberstufe. Pro zwei Stufen als Schattentänzer kann der Charakter die Fähigkeit einmal pro Tag einsetzen. Der SG für diese Fähigkeit basiert auf Charisma.

Schatten herbeizaubern (ÜF): Ab der 3. Stufe kann der Schattentänzer untote Schatten herbeizaubern. Im Gegensatz zu einem normalen Schatten gleicht die Gesinnung des untoten Schattens der des Schattentänzers und der untote

Schatten kann keine Abkömmlinge erschaffen. Der Schatten erhält einen Bonus von +4 auf Willenswürfe, um den Schaden positiver fokussierter Energie halbieren zu können. Er kann nicht vertrieben oder befehligt werden. Der untote Schatten dient dem Charakter als Gefährte und kann sich mit ihm verständigen. Er hat so viele Trefferpunkte, wie es der Hälfte der gesamten Trefferpunkte des Schattentänzers entspricht. Außerdem verwendet er den Grund-Angriffsbonus des Schattentänzers und dessen Grundboni auf die Rettungswürfe. Ansonsten ist er identisch mit dem Schatten im *Pathfinder Monsterhandbuch*.

Wird der Schattengefährte zerstört oder vom Schattentänzer entlassen, muss der Schattentänzer einen Zähigkeitswurf (SG 15) ablegen. Misslingt dieser Wurf, erhält der Schattentänzer eine permanente negative Stufe. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf geschieht nichts. Ein zerstörter oder entlassener Schattengefährte kann 30 Tage lang nicht ersetzt werden.

Schattenruf (ZF): Ab der 4. Stufe kann ein Schattentänzer Kreaturen und Effekte aus den Schatten selbst erschaffen. Die Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Schattenbeschwörung*. Die Stufe des Schattentänzers entspricht in diesem Fall seiner Zauberstufe. Auf der 4. Stufe kann der Charakter die Fähigkeit einmal pro Tag anwenden. Ab der 4. Stufe kann er sie alle zwei weiteren Stufen einmal öfter am Tag anwenden (2/Tag auf der 6. Stufe, 3/Tag auf der 8. und 4/Tag auf der 10.). Ab der 10. Stufe funktioniert die Fähigkeit wie der Zauber *Mächtige Schattenbeschwörung*. Der SG für die Fähigkeit basiert auf Charisma.

Schattenschritt (ÜF): Ab der 4. Stufe erlangt der Schattentänzer die Fähigkeit, zwischen den Schatten hin- und her zu reisen, als würde er den Zauber *Dimensionstor* verwenden. Die magische Reise muss jedoch in einem Gebiet mit Schatten beginnen und enden. Pro Tag kann der Schattentänzer auf diese Weise insgesamt 12 m zurücklegen. Er kann beispielsweise 12 m auf einmal springen oder zweimal 6 m weit. Alle zwei Stufen nach der 4. verdoppelt sich die Distanz, die der Charakter reisen kann (also 24 m auf der 6. Stufe, 48 m auf der 8. und 96 m auf der 10.). Die Entfernung kann in so viele Reisen unterteilt werden, wie der Charakter wünscht, doch jeder Sprung, egal wie kurz, zählt als Entfernung von 3 m.

Ausweichrolle (AF): Ab der 5. Stufe kann der Schattentänzer einmal pro Tag versuchen, Schaden abzuwenden, wenn seine Trefferpunkte ansonsten durch den erlittenen Schaden (durch eine Waffe oder einen Hieb, nicht durch einen Zauber oder eine Besondere Fähigkeit) auf 0 oder weniger sinken würden. Dafür muss der Charakter einen Reflexwurf (SG = Menge des Schadens) ausführen. Gelingt dieser, wird der Schaden, den der Charakter erleidet, halbiert. Der Schattentänzer muss sich des Angriffs jedoch bewusst sein und in der Lage sein zu reagieren, um die Ausweichrolle zu machen.

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Ab der 5. Stufe kann ein Schattentänzer nicht länger in die Zange genommen werden. Aus diesem Grund können Schurken den Charakter nicht länger in die Zange nehmen, um einen Hinterhältigen Angriff auszuführen. Die einzige Ausnahme hierzu bilden Schurken, die mindestens vier Klassenstufen mehr haben als der Schattentänzer. Diese können ihn noch immer in die Zange nehmen und mit einem Hinterhältigen Angriff attackieren.

Erhält der Schattentänzer die Fähigkeit Verbesserte Reflexbewegung (siehe oben) auch noch von einer anderen Klasse, erhält er automatisch die Fähigkeit Verbesserte Reflexbewegung. Außerdem werden die Stufen der beiden Klassen addiert, um die Minimalstufe eines Schurken zu ermitteln, der den Schattentänzer in die Zange nehmen kann.

Entschlüpfender Geist (AF): Sollte der Schattentänzer von einer Verzauberung betroffen werden und sein Rettungswurf gelingt ihm nicht, darf er ab der 7. Stufe 1 Runde später einen weiteren Rettungswurf machen. Der Charakter erhält jedoch nur diese eine Chance auf einen neuen Rettungswurf. Schlägt dieser auch fehl, tritt der Effekt des Zaubers ganz normal in Kraft.

Schattenmacht (ZF): Ab der 8. Stufe kann ein Schattentänzer den Schatten selbst verwenden, um seinen Feinden zu schaden. Die Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Schattenhervorrufung*. Die Stufe des Schattentänzers ist seine Zauberstufe. Der Charakter kann die Fähigkeit auf der 8. Stufe einmal pro Tag anwenden. Ab der 10. Stufe kann er sie zweimal pro Tag anwenden. Der SG für die Fähigkeit basiert auf Charisma.

Verbessertes Entrinnen (AF): Der Schattentänzer erhält diese Fähigkeit auf der 10. Stufe. Sie funktioniert genauso wie Entrinnen (siehe oben). Gelingt dem Schattentänzer jedoch ein erfolgreicher Rettungswurf gegen einen Angriff, bei dem Reflexwürfe zugelassen sind, um den Schaden zu halbieren, erleidet er gar keinen Schaden. Schlägt der Reflexwurf fehl, erleidet der Schattentänzer dennoch nur den halben Schaden.

Schattenmeister (ÜF): Ab der 10. Stufe erhält ein Schattentänzer, wenn er sich in einer schattigen Umgebung aufhält, eine SR von 10/- und einen Glücksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe. Wenn der Charakter einen kritischen Treffer gegen einen Gegner landet, der sich in einer schattigen Umgebung befindet, ist dieser Gegner 1W6 Runden lang erblindet.

Wissenshüter

Der Wissenshüter sammelt und bewahrt Geheimnisse. Nicht selten ist er vom geschriebenen Wort geradezu besessen und hat sich ganz der Erforschung des Rätselhaften und Arkanen verschrieben. Und da Wissen Macht ist, verzichten diese Leute meist auf materiellen Reichtum und persönlichen Ruhm, um an seltene oder ungewöhnliche Informationen zu gelangen. Diese niemals enden wollende Suche bringt sie ihrem unerreichbarem Ziel immer näher: Perfektion durch geistiges Wachstum. Wissenshüter haben meist nicht viel übrig für die ihrer Meinung nach sinnlosen Vorlieben und flüchtigen Freuden ihrer kurzsichtigen Nachbarn. Sie glauben, dass das einzige wirklich lohnende Ziel im Leben darin besteht, die eigenen intellektuellen Fähigkeiten zu verbessern. Geld schließlich gibt man irgendwann aus, Leidenschaften verfliegen und der Körper fällt dem Alter zum Opfer – nur der Geist kann sich stets erweitern.

Für solche, die des Zauberns unkundig sind, hat die Klasse des Wissenshüters nicht viel zu bieten. Ja, um diesen Weg überhaupt erst beschreiten zu können, muss man diverse Erkenntniszauber gemeistert haben. Die meisten Wissenshüter beginnen ihre Karriere als Kleriker oder Magier, im Grunde kann aber jeder Charakter, der Erkenntniszauber beherrscht, zum Wissenshüter werden.

Rolle: Ein Wissenshüter verbringt sein Leben mit dem Studium, der Forschung und der Erkundung der Welt. Studium und Forschung sind für den Ruf des Wissenshüters als einsiedlerischer Bücherwurm verantwortlich. Immer mal wieder ist er aber auch auf die Hilfe von Abenteurern angewiesen, um ihn zu schützen, wenn er auszieht und die Welt nach Wissen durchstreift. Er selbst ist im Gegenzug in der Lage, eine Gruppe mit wertvollen Informationen zu versorgen und sie mit seiner Zauberkraft zu unterstützen. Es gibt sogar Wissenshüter, die nur Verachtung für jene übrig haben, die sich fürchten, die Sicherheit ihrer Tempel und Bibliotheken zu verlassen. Denn in Büchern mag man vielleicht altes Wissen finden, neues aber, das findet man nur, wenn man sich in die Welt hinaus wagt. Genau diese Art von Wissenshütern schließt sich Abenteurergruppen an, um reisen zu können und jegliches Wissen zu sammeln, das sie finden können.

Gesinnung: Die meisten Wissenshüter haben keine Zeit und Muße für sinnloses Herumphilosophieren über Dinge wie Ethik und Moral. Dementsprechend sind sie fast immer neutral, neutral gut oder neutral böse.

Trefferwürfel: W6.

Voraussetzungen

Um ein Wissenshüter zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Fertigkeiten: Wissen (zwei beliebige) 7 Ränge pro Fertigkeit.

Talente: Drei beliebige, metamagische Talente oder Talente zur Erschaffung von Gegenständen, Fertigkeitsfokus (Wissen [eine beliebige Wissensfertigkeit]).

Zauber: Muss in der Lage sein, sieben verschiedene Erkenntniszauber wirken zu können, wovon einer dem 3. Grad oder höher angehören muss.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Wissenshüters und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Schätzen (IN), Diplomatie (CH), Mit Tieren umgehen (CH), Heilkunst (WE), Wissen (alle Fertigkeiten müssen einzeln gesteigert werden) (IN), Sprachenkunde (IN), Auftreten (CH), Zauberkunde (IN) und Magischen Gegenstand benutzen (CH).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Tabelle 11-7: Wissenshüter

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+0	+0	+1	+0	Geheimes Wissen	Wie Grundklasse +1
2	+1	+1	+1	+1	Legendenkunde	Wie Grundklasse +1
3	+1	+1	+2	+1	Geheimes Wissen	Wie Grundklasse +1
4	+2	+1	+2	+1	Zusätzliche Sprache	Wie Grundklasse +1
5	+2	+2	+3	+2	Geheimes Wissen	Wie Grundklasse +1
6	+3	+2	+3	+2	Höhere Legendenkunde	Wie Grundklasse +1
7	+3	+2	+4	+2	Geheimes Wissen	Wie Grundklasse +1
8	+4	+3	+4	+3	Zusätzliche Sprache	Wie Grundklasse +1
9	+4	+3	+5	+3	Geheimes Wissen	Wie Grundklasse +1
10	+5	+3	+5	+3	Wahre Legendenkunde	Wie Grundklasse +1

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Wissenshüters.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Wissenshüter sind nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Zauber pro Tag/Bekannte Zauber: Wenn ein Wissenshüter Stufen aufsteigt, erhält er neue Zauber pro Tag (und neue bekannte Zauber, wenn dies zutrifft), als wäre er eine Stufe in der zauberkundigen Klasse aufgestiegen, zu der er gehörte, bevor er zum Wissenshüter wurde. Er erhält jedoch keine weiteren Vorteile dieser anderen Klasse. Im Endeffekt bedeutet das, dass er seine Stufen als Wissenshüter auf seine Stufen in einer seiner anderen zauberkundigen Klassen addiert, um die Zauber pro Tag, die bekannten Zauber und die Zauberstufe zu ermitteln.

Geheimes Wissen: Ab der 1. Stufe und danach alle zwei weiteren Stufen (also auf der 3., der 5., der 7. und der 9. Stufe) erhält der Wissenshüter ein Geheimnis aus der nebenstehenden Tabelle. Die Klassenstufe plus dem Intelligenz-Modifikator geben an, wie viele Geheimnisse der Charakter sich aussuchen darf. Er darf sich nicht dasselbe Geheimnis zweimal aussuchen.

Legendenkunde: Ab der 2. Stufe darf ein Wissenshüter seine halbe Stufe auf alle Würfe für Wissensfertigkeiten addieren und solche Würfe auch untrainiert machen. Die Boni dieser Fähigkeit sind kumulativ mit den Boni der Fähigkeit Bardenwissen.

Zusätzliche Sprachen: Ein Wissenshüter darf sich auf der 4. und der 8. Stufe eine neue Sprache aussuchen.

Höhere Legendenkunde (AF): Auf der 6. Stufe erhält der Wissenshüter die Fähigkeit, magische Gegenstände zu verstehen. Immer, wenn der Charakter einen magischen Gegenstand untersucht, um dessen Eigenschaften zu ermitteln, erhält er einen Situationsbonus von +10 auf seinen Wurf auf Schätzen.

Wahre Legendenkunde (AF): Ab der 10. Stufe kann der Wissenshüter sein Wissen einmal pro Tag einsetzen, um den Effekt von *Sagenkunde* oder *Zauber analysieren* nachzuahmen. Wenn diese Fähigkeit eingesetzt wird, um einen Effekt von *Sagenkunde* zu erzeugen, hat sie einen Zeitaufwand von 1 Minute, egal wie viele Informationen über das Ziel bekannt sind.

Geheimes Wissen der Wissenshüter

Klassenstufe + IN-Modifikator	Geheimes Wissen /Effekt
1 Sofortige Meisterschaft	4 Ränge in einer Fertigkeit, in welcher der Charakter bisher keine Ränge hat
2 Geheimnis der Gesundheit	Bonustalent Abhärtung
3 Geheimnis der inneren Stärke	Bonus von +2 auf Willenswürfe
4 Geheimnis der wahren Zähigkeit	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
5 Geheimnis des Entrinnens	Bonus von +2 auf Reflexwürfe
6 Geheimnis der Waffen	Bonus von +1 auf Angriffswürfe
7 Geheimnis des Ausweichens	Ausweichbonus von +1 auf RK
8 Anwendbares Wissen	Irgendein Talent
9 Magisches Wissen	1 Bonuszauber des 1. Grades*
10 Höheres magisches Wissen	1 Bonuszauber des 2. Grades*

* Wird behandelt, als hätte der Charakter einen Bonuszauber aufgrund eines hohen Attributswerts erhalten.

12 Spielleiten

Ein kalter Mond schien auf die zerklüftete Küste. Sein fahles Licht machte den eisigen Hauch des Herbstwindes noch um so vieles kälter. Das alte Herrenhaus auf der Klippe ragte gleich einem trostlosen Leuchtturm in die Höhe. Es schwankte bedrohlich im Wind und das Ächzen des fauligen Holzes wurde kaum von den Wellen übertönt, die gegen die steilen Felsen brandeten. Ein Rascheln ertönte aus dem schattigen Blattwerk und irgendwo tiefer in der Dunkelheit der Nacht war ein leises Kratzen zu hören. Plötzlich ging ein Licht in einem der Fenster an. Im Dorf erzählte man sich, dass die Herren des Hauses schon lange tot waren, aber wer weiß, vielleicht waren sie wieder heimgekehrt.

Es ist eine Sache, die Rolle eines Charakters in einem Abenteuer zu spielen, aber eine ganz andere, dieses Abenteuer zu leiten. Es ist zum Beispiel einiges mehr an Arbeit. Zugleich kann es jedoch auch extrem befriedigend sein, eine ganze Welt zu erschaffen, die deine Freunde dann erkunden.

Also, was ist denn nun ein Spielleiter?

Erzähler: In allererster Linie ist der Spielleiter ein Erzähler. Er präsentiert den Spielern die Welt und die Figuren, die in ihr leben – erst durch den Spielleiter können die Spieler mit der Welt interagieren. Dementsprechend muss der Spielleiter nicht nur dazu in der Lage sein, seine Geschichten zu Papier zu bringen, sondern auch, seinen Spielern diese Geschichten zu vermitteln.

Unterhalter: Zweitens muss der Spielleiter die Kunst der Improvisation beherrschen. Er muss auf alles reagieren können, was die Charaktere unternehmen wollen, und muss Situationen schnell genug abhandeln können, damit die Spielgeschwindigkeit auf einem unterhaltsamen Niveau bleibt. In dieser Hinsicht also steht der Spielleiter auf der Bühne und die Spieler sind sein Publikum.

Richter: Drittens entscheidet der Spielleiter über alles, was im Spiel geschieht. Die Regelwerke sind seine Werkzeuge, im Endeffekt aber ist sein Wort Gesetz. Der Spielleiter sollte sich nicht als Gegner der Spieler begreifen und sie nicht daran hindern, Spaß am Spiel zu haben, aber er sollte sie auch nicht verhätscheln. Er sollte objektiv, fair und konsequent sein, wenn es um die Regeln geht.

Erfinder: Der Job eines Spielleiters endet nicht, wenn die Spielsitzung vorbei ist. Auch danach muss er aktiv werden, sich NSC, Abenteuer, neue Regeln, magische Gegenstände, Zauber, Welten, Götter, Monster und vieles mehr ausdenken, um das Spiel stets voranzutreiben und seine Kampagne zu verbessern.

Spieler: Und nicht zuletzt ist der Spielleiter auch Spieler. Nur weil er Dutzende von Charakteren übernimmt, heißt das nicht, dass er weniger Spieler ist als die anderen am Tisch.

Das Entwickeln einer Kampagne

Bevor du mit dem Leiten anfängst, solltest du dir überlegen, was du leiten möchtest. Sei es nun, dass du Dutzende von Notizbüchern mit Ideen füllst, dir einfach ein paar Stichpunkte und Werte wichtiger NSC auf einigen Zetteln notierst oder nur eine vage Vorstellung des Plots und ein paar Namen im Kopf hast – du musst auf jeden Fall eine Vorstellung von dem haben, was passieren soll, bevor das Spiel beginnt. Manche Spielleiter haben Spaß daran, ihren Spielern eine Art „Sandkasten“ vorzusetzen, den diese erkunden können. Doch selbst in diesem Fall solltest du dir überlegen, was so alles in diesem Sandkasten vorhanden ist. Alles, was du im Vornherein vorbereitest, wird dir im Spiel helfen. Vor allem werden dir Vorbereitungen dabei helfen, die Konsistenz zu wahren – nichts ruiniert die Glaubwürdigkeit mehr, als wenn du zum Beispiel den örtlichen Tavernenwirt in der einen Sitzung „Radimus“ nennst und in der nächsten „Penelope“. Deine Vorbereitungen sorgen zum Beispiel dafür, dass der Wirt sein Geschlecht behält, und das ist gerade erst der Anfang.

Das Rückgrat einer Kampagne sind natürlich die Abenteuer, aus denen sie besteht – seien es nun kompliziert ineinander verwobene Plots und Geschichten oder die Freiheit, welche der „Sandkasten“ bietet. Aber woher kommen die Abenteuer? Es gibt im Endeffekt zwei Methoden, ein Abenteuer zu entwickeln. Die eine besteht darin, dir alles selbst auszudenken, die andere darin, ein veröffentlichtes Abenteuer zu leiten. Beide Methoden haben ihre Vor- und Nachteile und du musst dich für deine Kampagne nicht auf eine der beiden festlegen.

Veröffentlichte Abenteuer

Bereits veröffentlichte Abenteuer sind deine Freunde. Als Spielleiter wirst du eine Menge Zeit darauf verwenden müssen, Abenteuer vorzubereiten – und wenn du eben nicht die Zeit dazu hast, können veröffentlichte Abenteuer deine Rettung sein. Du kannst von diesen Abenteuern lernen und deine eigenen Fähigkeiten verbessern und du kannst dich ganz aufs Leiten konzentrieren, ohne dich um die Entwicklung des Abenteuers kümmern zu müssen.

Was du dir aber stets ins Gedächtnis rufen solltest, wenn du ein veröffentlichtes Abenteuer leitest, ist die Tatsache, dass der Autor dieses Abenteuers deine Gruppe natürlich nicht so kennt, wie du sie kennst. Wenn deine Spieler etwa besonders paranoid sind und davon ausgehen, dass alle hilfreichen NSC nur darauf aus sind, sie zu hintergehen, dann wird ein Abenteuer über einen freundlichen Kleriker, der tatsächlich ein Gestaltwandlerdämon ist, nicht wirklich gut funktionieren. Ändere veröffentlichte Abenteuer ruhig so ab, dass sie passen – entweder während der Vorbereitung oder direkt beim Spielen. Hat einer deiner Spielercharaktere zum Beispiel die Hintergrundgeschichte, dass sein Vater von einem orkischen Kriegsherrn getötet wurde und er nun auf Abenteuer auszieht, um sich eines Tages an diesem Ork zu rächen, dann mach den Hobgoblin-Chef in dem Abenteuer doch einfach zu eben diesem Ork. Du solltest es nie vernachlässigen, veröffentlichte Abenteuer an deine Gruppe und euren Spielstil anzupassen, um deine Kampagne interessanter und persönlicher zu gestalten.

Ulisses bietet eine Menge verschiedener Abenteuer an und zwar sowohl Einzelabenteuer in Form der *Pathfinder Module* als auch ganze Kampagnen in Form der monatlich erscheinenden *Pathfinder Abenteuerpfade*. Besuche unsere Webseite unter **pathfinder-rpg.de**, wenn du mehr über diese Veröffentlichungen wissen willst.

Eigene Abenteuer entwickeln

Es gibt zahllose Methoden, ein Abenteuer zu entwickeln. Die klassische Methode besteht darin, alles niederzuschreiben, als würdest du es veröffentlichen wollen. Du hast dann das komplette Abenteuer zu Papier gebracht, musst aber auch eine Menge Arbeit in dieses Projekt stecken. Wenn du ohnehin der Einzige bist, der das Abenteuer je leiten wird, reicht es, wenn du dir einige Stichpunkte zum Plot notierst, eine Karte des Schauplatzes zeichnest und dir ein paar Begegnungen und Werte für Kreaturen überlegst. Im Endeffekt können deine Notizen zu einem Abenteuer wie ein Einkaufszettel aussehen – du musst dir einfach nur aufschreiben, was du dir bis zum Beginn der Spielsitzung nicht behalten kannst.

Eines aber ist wirklich wichtig, wenn du ein Abenteuer schreibst: Du schreibst keine Geschichte. Die Hauptfiguren des Abenteuers sollen die Charaktere der Spieler sein – und die sind ja noch nicht anwesend, wenn du das Abenteuer vorbereitest. Stell dir ein Abenteuer eher wie die Vorform

eines Drehbuchs vor. Du kannst dir ungefähr überlegen, wie es ablaufen soll, solltest aber nicht davon ausgehen, dass die Spieler etwas Bestimmtes tun werden. Konzentriere dich lieber darauf, die Grundpfeiler deines Abenteuers zu entwickeln (zum Beispiel Beschreibungen von Örtlichkeiten, die Motive deiner NSC, Spielwerte etc.). Dann bist du viel besser in der Lage, auf unerwartete Einfälle deiner Spieler zu reagieren.

Es gibt drei Elemente, die dir am Ende viel Zeit und Ärger ersparen werden, wenn du sie bereits vorbereitet hast – Spielwerte, Begegnungen und Schätze.

Spielwerte

Der komplizierteste Teil des Spiels sind wohl die Spielwerte. Jeder NSC, jedes Monster, jede einzelne schüchterne, kleine Waldkreatur in der Welt hat Spielwerte. Das heißt zwar nicht, dass du dir für jede Kreatur, die im Abenteuer vorkommt, Werte überlegen musst, für wichtige NSC und Monster, mit denen die SC es wahrscheinlich zu tun bekommen, solltest du das aber auf jeden Fall tun. Im *Pathfinder Monsterhandbuch* findest du über 300 Monster mit Werten, die du in deinen Abenteuern einsetzen kannst. Und das ist natürlich gerade erst der Anfang – du kannst auch andere Monsterhandbücher oder Abenteuer benutzen. Eine gute Möglichkeit besteht darin, dir die Werte einer Kreatur auf einer Karteikarte zu notieren oder in einer Datei zu speichern, so dass du sie immer wieder verwenden kannst.

Stell dir die Auflistung der Spielwerte als Kurzversion eines Charakterbogens vor. Für ein Beispiel, wie so eine Auflistung aussehen kann, siehe S. 455. Definitionen für die Abkürzungen, die bei den Spielwerten benutzt werden, kannst du im Glossar (S. 11 – 13) finden. Detaillierte Informationen darüber, wie die Spielwerte zu lesen sind und weitere Beispiele kannst du im *Pathfinder Monsterhandbuch* finden.

Begegnungen entwerfen

Das Herzstück eines Abenteuers sind die Begegnungen. Eine Begegnung ist ein bestimmtes Ereignis, das die SC mit einem Problem konfrontiert, das sie lösen müssen. Die meisten Begegnungen bestehen aus Kämpfen mit Monstern oder feindlich gesinnten NSC, es gibt aber auch andere Arten von Begegnungen – ein mit Fallen versehener Gang, politische Verhandlungen mit einem argwöhnischen König, eine gefährliche Hängebrücke, eine unangenehme Unterhaltung mit einem freundlich gesinnten NSC, der vermutet, dass die SC ihn betrogen haben, und so weiter. Rätsel, rollenspielerische Herausforderungen und Fertigkeitswürfe sind alles klassische Methoden, um Begegnungen abzuhandeln. Die komplexesten Begegnungen sind aber auch die häufigsten – nämlich eben Kampfbegegnungen.

Wenn du eine Kampfbegegnung ausarbeitest, musst du dir zuerst überlegen, wie groß die Herausforderung ist, der sich deine Spieler stellen sollen, dann kannst du den Schritten folgen, die im Weiteren aufgelistet werden.

Schritt 1 – Ermittle die DGS: Ermittle die durchschnittliche Gruppenstufe (DGS), also den Durchschnittswert aller Charakterstufen in deiner Gruppe zusammengenommen. Bei den Regeln zum Entwerfen von Begegnungen wird von einer Gruppe ausgegangen, die aus vier bis fünf Spielern besteht. Wenn deine Gruppe aus sechs oder mehr Spielern besteht, erhöhe ihre DGS um eins. Besteht deine Gruppe hingegen aus drei oder weniger Spielern, senke die DGS um eins. Nehmen wir an, deine Gruppe besteht aus sechs SC, von denen zwei auf der 4. Stufe sind und vier auf der 5. Stufe sind, dann entspricht ihre DGS sechs (insgesamt 28 Stufen, geteilt durch sechs SC, aufgerundet, plus eins, weil es sechs oder mehr SC sind).

Tabelle 12-1: Entwicklung von Begegnungen

Schwierigkeit	HG entspricht...
Einfach	DGS –1
Durchschnittlich	DGS
Herausfordernd	DGS +1
Hart	DGS +2
Episch	DGS +3

Schritt 2 – Ermittle den HG: Der Herausforderungsgrad (kurz HG) stellt ein einfaches Mittel dar, um die relative Gefahr festzuhalten, die von einem Monster, einer Falle, einer Umweltgefahr oder einer anderen Art von Begegnung ausgeht – je höher der HG, desto gefährlicher die Begegnung. Benutze Tabelle 12-1, um den HG zu ermitteln, der für deine Gruppe angemessen ist – je nachdem, wie schwierig eine Aufgabe sein soll und wie hoch die DGS ist.

Schritt 3 – Entwickle die Begegnung: Ermittle zuerst einmal die Gesamtmenge an EP, welche die SC für das Bestehen der Begegnung erhalten können, indem du auf Tabelle 12-2 den HG der Herausforderung nachschaust. Der Wert auf der Tabelle ist quasi das „EP-Budget", das du für die Begegnung hast. Jede Kreatur, Falle und Gefahr ist eine gewisse Menge an EP wert, die von ihrem HG abhängt. Um eine Begegnung zu entwerfen, musst du einfach Kreaturen, Fallen und Gefahren miteinander kombinieren, deren gesamter EP-Wert dein EP-Budget für die Begegnung nicht übersteigt. Am Einfachsten ist es, wenn du die Herausforderungen mit dem höchsten HG zuerst auswählst und dann weitere Herausforderungen hinzufügst, die nicht so schwierig zu bewältigen sind.

Nehmen wir an, du hast sechs SC der 8. Stufe und willst sie auf eine Gruppe von Gargylen stoßen lassen (jeder Gargyl hat einen HG von 4). Außerdem sollen die Gargyle einen Steinriesen als Anführer haben (hat einen HG von 8). Die SC haben eine DGS von 9 und aus Tabelle 12-1 ergibt sich, dass eine herausfordernde Begegnung für eine DGS von 9 einen HG von 10 hat. Diese Begegnung wäre 9.600 EP wert. Der Steinriese mit seinem HG von 8 wäre schon die Hälfte davon wert, nämlich 4.800 EP. Du hast dann also noch 4.800 EP für die Gargyle übrig. Da die Gargyle jeweils einen HG von 4 haben, sind sie pro Kreatur 1.200 EP wert. Dein EP-Budget würde also noch vier Gargyle fassen können. Du könntest die Begegnung aber auch noch verfeinern, indem du nur drei Gargyle nimmst und die verbleibenden 1.200 EP für ein Trio kleiner Erdelementardiener ausgibst (haben jeweils einen HG von 1, der 400 EP wert ist), die den Steinriesen unterstützen.

NSC hinzufügen: Kreaturen, deren Trefferwürfel einzig von ihrer Klassenstufe abhängen und nicht von ihrem Volk, wie etwa bei den SC-Völkern aus Kapitel 2, werden etwas anders in den Kampf mit einberechnet als normale Monster oder Monster mit Klassenstufen. Eine Kreatur, die Klassenstufen besitzt aber keine Trefferwürfel aufgrund von Volkszugehörigkeit, zählt als Kreatur mit einem HG, der ihrer Klassenstufe –1 entspricht. Eine Kreatur, die nur Stufen in einer NSC-Klasse besitzt (wie etwa ein Krieger oder ein Adept, siehe S. 448), wird als Kreatur mit einem

Tabelle 12-2: Erfahrungspunkte-Belohnungen

HG	Gesamt-EP	Individuelle EP: 1-3 Spieler	4-5 Spieler	6+ Spieler
1/8	50	15	15	10
1/6	65	20	15	10
¼	100	35	25	15
1/3	135	45	35	25
½	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1.200	400	300	200
5	1.600	535	400	265
6	2.400	800	600	400
7	3.200	1.070	800	535
8	4.800	1.600	1.200	800
9	6.400	2.130	1.600	1.070
10	9.600	3.200	2.400	1.600
11	12800	4.270	3.200	2.130
12	19.200	6.400	4.800	3.200
13	25.600	8.530	6.400	4.270
14	38.400	12.800	9.600	6.400
15	51.200	17.100	12.800	8.530
16	76.800	25.600	19.200	12.800
17	102.400	34.100	25.600	17.100
18	153.600	51.200	38.400	25.600
19	204.800	68.300	51.200	34.100
20	307.200	102.000	76.800	51.200
21	409.600	137.000	102.400	68.300
22	614.400	205.000	153.600	102.400
23	819.200	273.000	204.800	137.000
24	1.228.800	410.000	307.200	204.800
25	1.638.400	546.000	409.600	273.000

Tabelle 12-3: HG-Entsprechungen

Anzahl der Kreaturen	Entspricht...
1 Kreatur	HG
2 Kreaturen	HG +2
3 Kreaturen	HG +3
4 Kreaturen	HG +4
6 Kreaturen	HG +5
8 Kreaturen	HG +6
12 Kreaturen	HG +7
16 Kreaturen	HG +8

HG gewertet, der ihrer Klassenstufe –2 entspricht. Würde der HG dieser Kreatur dadurch unter 1 sinken, sinkt er nach der hier angegeben Reihenfolge pro Schritt unter 1: ½, 1/3, ¼, 1/6, 1/8, 1/10.

Begegnungen mit hohen HGs: Die EP-Werte für Begegnungen mit hohen HGs können ziemlich einschüchternd wirken. Tabelle 12-3 gibt dir deshalb ein paar einfach Formeln an die Hand, um diese hohen Zahlen zu handhaben. Wenn du eine große Menge identischer Kreaturen benutzt, hilft dir diese Tabelle dabei, sie alle unter einem HG zusammenzufassen, so dass es leichter wird, ihren EP-Gesamtwert zu ermitteln. Laut dieser Tabelle entsprechen zum Beispiel vier Kreaturen mit einem HG von 8 (jeweils 4.800 EP wert) einer Kreatur mit einem HG von 12 (19.200 EP wert).

Ad hoc-Anpassungen des HG: Du kannst den HG eines Monsters anpassen, indem du es verbesserst, Schablonen anwendest oder ihm Klassenstufen gibst (Regeln hierzu findest du im *Pathfinder Monsterhandbuch*). Du kannst die Schwierigkeit einer Herausforderung aber auch angleichen, indem du einige ad hoc-Anpassungen vornimmst. Im Folgenden werden drei Möglichkeiten aufgelistet, wie du die Schwierigkeit einer Begegnung anpassen kannst.

Vorteilhafte Umgebung für die SC: Eine Begegnung mit einem Monster, das sich außerhalb seiner bevorzugten Umgebung aufhält, gibt den SC einen Vorteil – sie könnten einem Yeti in einer Vulkanhöhle begegnen oder einem riesigen Drachen in einem kleinen Raum. Entwerfe die Begegnung ganz normal, wenn du den SC dann aber EP gibst, behandle den HG der Begegnung so, als sei er eine Stufe niedriger als tatsächlich.

Unvorteilhafte Umgebung für die SC: Monster sind so gestaltet, dass davon ausgegangen wird, dass die SC ihnen in ihrer bevorzugten Umgebung begegnen – begegnen sie zum Beispiel einem Wasser atmenden Aboleth unter Wasser, erhöht sich der HG der Herausforderung nicht, selbst wenn einer der SC Wasser atmen kann. Hat die Umgebung jedoch einen erheblichen Einfluss auf die Begegnung (treffen die SC zum Beispiel eine Kreatur mit Dunkelsicht in einer Umgebung, die jegliches Licht verschluckt), kannst du die EP-Belohnung so anpassen, als läge der HG der Begegnung eine Stufe höher.

Anpassungen der Ausrüstung von NSC: Die Macht eines NSC mit Klassenstufen kannst du erheblich einschränken oder vergrößern, indem du die Ausrüstung dieses NSC anpasst. Wie viel die Ausrüstung eines NSC insgesamt wert ist, kannst du in Kapitel 14 auf Tabelle 14-9 nachschlagen. Ein NSC mit Klassenstufen, der keine Ausrüstung hat, hat einen HG, der um eine Stufe niedriger liegt als normal (natürlich nur, wenn ein Verlust der Ausrüstung diesen NSC wirklich behindert). Ein NSC hingegen, der Ausrüstung hat wie ein SC (siehe Tabelle 12-4), hat einen HG, der um eine Stufe höher liegt als der tatsächliche HG. Du solltest aber vorsichtig sein, wenn du NSC wirklich so viel Ausrüstung gibst wie den SC. Gerade auf hohen Stufen kannst du damit das Schatz-Budget deines Abenteuers auf einen Schlag ausgeben.

Erfahrungspunkte verteilen

Pathfinder-Charaktere steigen auf, indem sie Monster besiegen, Herausforderungen überwinden und Abenteuer abschließen. Dadurch erhalten sie Erfahrungspunkte (EP). Du kannst EP verleihen, sobald eine Herausforderung überwunden wurde. Dies führt aber möglicherweise dazu, dass der Spielfluss gestört wird. Einfacher ist es, am Ende einer Spielsitzung EP zu verleihen. Auf diese Weise unterbricht es das Spiel nicht, wenn einer der SC genug EP hat, um eine Stufe aufzusteigen. Der Spieler hat dann nach der Spielsitzung genug Zeit, seinen Charakter zu steigern.

Du solltest dir notieren, welche HG die Monster, Fallen, Hindernisse und Begegnungen hatten, welche die SC in einer Sitzung bestanden haben. Das macht es dir leichter,

Tabelle 12-4: Charaktervermögen nach Stufen

Charakterstufe*	Vermögen
2	1.000 GM
3	3.000 GM
4	6.000 GM
5	10.500 GM
6	16.000 GM
7	23.500 GM
8	33.000 GM
9	46.000 GM
10	62.000 GM
11	82.000 GM
12	108.000 GM
13	140.000 GM
14	185.000 GM
15	240.000 GM
16	315.000 GM
17	410.000 GM
18	530.000 GM
19	685.000 GM
20	880.000 GM

* Für Charaktere der 1. Stufe siehe Tabelle 6-1 in Kapitel 6.

Tabelle 12-5: Schatzwerte pro Begegnung

	Schätze pro Begegnung		
DGS	Langsam	Durchschnittlich	Schnell
1	170 GM	260 GM	400 GM
2	350 GM	550 GM	800 GM
3	550 GM	800 GM	1.200 GM
4	750 GM	1.150 GM	1.700 GM
5	1.000 GM	1.150 GM	2.300 GM
6	1.350 GM	2.000 GM	3.000 GM
7	1.750 GM	2.600 GM	3.900 GM
8	2.200 GM	3.350 GM	5.000 GM
9	2.850 GM	4.250 GM	6.400 GM
10	3.650 GM	5.450 GM	8.200 GM
11	4.650 GM	7.000 GM	10.500 GM
12	6.000 GM	9.000 GM	13.500 GM
13	7.750 GM	11.600 GM	17.500 GM
14	10.000 GM	15.000 GM	22.000 GM
15	13.000 GM	19.500 GM	29.000 GM
16	16.500 GM	25.000 GM	38.000 GM
17	22.000 GM	32.000 GM	48.000 GM
18	28.000 GM	41.000 GM	62.000 GM
19	35.000 GM	53.000 GM	79.000 GM
20	44.000 GM	67.000 GM	100.000 GM

am Ende der Sitzung EP zu verteilen. Jedes Monster, jede Falle und jedes Hindernis verleiht eine feste Menge an EP, die von dem HG abhängt. Dabei spielt es keine Rolle, welche Stufe die Gruppe hat. Du solltest aber keine EP für HG verleihen, die 10 oder mehr Punkte unter der DGS liegen. Rein rollenspielerische Begegnungen haben normalerweise einen HG, welcher der DGS entspricht (besonders leichte oder besonders schwierige Begegnungen können aber natürlich auch höhere oder niedrigere HG haben). Es gibt zwei Methoden, wie du EP verleihen kannst. Die eine ist genauer, erfordert aber den Einsatz eines Taschenrechners, die andere ist weniger genau, geht jedoch leichter.

Genaue Methode: Ist die Spielsitzung vorbei, schau dir an, welche HG du notiert hast, und schau auf Tabelle 12-2 in der Spalte „Gesamt-EP“ nach, wie viel ein HG an EP wert ist. Zähle alle EP-Belohnungen zusammen und teile die Menge durch die Anzahl der Charaktere. Jeder Charakter erhält diese Menge an EP.

Abstraktere Methode: Bei der einfacheren Methode addierst du die EP-Belohnungen für eine Gruppe der entsprechenden Größe. In diesem Fall wurde das Dividieren bereits für dich erledigt. Du musst einfach nur noch alle EP-Belohnungen addieren, um herauszufinden, wie viele EP jeder SC bekommt.

Plot-Belohnungen: Du kannst auch EP für das Abschließen eines großen Subplots deiner Kampagne oder für das Vollbringen einer großen Leistung verleihen. Die Belohnung sollte so viele EP wert sein, wie es zwei Begegnungen mit einem HG entspricht, welcher der DGS gleicht. Besonders lange oder schwierig zu bewältigende Plots können auch mehr EP verleihen, das liegt im Ermessen des SL.

Schätze

Wenn die SC Stufen aufsteigen, können sie auch mehr Schätze besitzen und benutzen. Bei *Pathfinder* wird davon ausgegangen, dass alle SC ungefähr die gleiche Menge an Schätzen und magischen Gegenständen besitzen, abhängig von ihrer Stufe. Da die SC ihr Einkommen ja nun einmal vor allem aus den Schätzen und der Beute erhalten, die sie während ihrer Abenteuer finden, ist es wichtig, dass du dir überlegst, welche Schätze und Schatzhorte du in dein Abenteuer integrierst. Um dir beim Integrieren von Schätzen zu helfen, wird der Einfachheit halber davon ausgegangen, dass die Schätze und magischen Gegenstände, welche die SC erhalten, von dem HG der Begegnungen abhängen, die sie erleben – je höher der HG einer Begegnung, desto mehr Schätze wird es als Belohnung geben.

Auf Tabelle 12-4 wird aufgelistet, wie viele Schätze die SC erwartungsgemäß auf einer bestimmten Stufe haben. Diese Tabelle geht von einer durchschnittlichen Fantasy-Welt aus. Spielt ihr in einer Low-Fantasy-Welt, kannst du diesen Wert halbieren, in einer High-Fantasy-Welt kannst du ihn verdoppeln. Außerdem wird davon ausgegangen, dass ein Teil dieser Schätze im Laufe eines Abenteuers verbraucht wird (wie etwa Tränke und Schriftrollen) und dass einige weniger wertvolle Gegenstände für die Hälfte ihres Preises verkauft werden, um nützlichere Ausrüstung zu kaufen.

Du kannst Tabelle 12-4 aber auch dafür nutzen, um Ausrüstung für Charaktere zu kaufen, die über der 1. Stufe sind. Höherstufige Charaktere sollten jedoch auch nicht mehr als die Hälfte des ihnen zur Verfügung stehenden Vermögens für einen Gegenstand ausgeben. Um das Spielgleichgewicht zu erhalten, sollten SC über der 1. Stufe, die neu erschaffen wurden, nicht mehr als 25 % ihres Geldes für Waffen ausgeben, nicht mehr als 25 % für Rüstungen und andere schützende Gegenstände, nicht mehr als 25 % für magische Gegenstände, nicht mehr als 15 % für Verbrauchsgegenstände wie Tränke, Schriftrollen und Zauberstäbe und nicht mehr als 10 % für normale Ausrüstung und Münzen. Unterschiedliche

Charaktere werden ihr Vermögen jedoch möglicherweise anders ausgeben, als es diese Prozentwerte vorgeben (arkane Zauberkundige etwa werden weniger Geld für Waffen ausgeben, aber sehr viel mehr für magische Gegenstände und Verbrauchsgegenstände).

Auf Tabelle 12-5 wird aufgelistet, wie viele Schätze bei einer Begegnung vorhanden sein sollten – je nach durchschnittlicher Stufe der Spieler und Art der Kampagne (langsamer, durchschnittlicher oder schneller Stufenaufstieg). Bei einfachen Begegnungen sollten im Schnitt Schätze vorhanden sein, die eine Stufe unter der DGS liegen. Herausfordernde, harte und epische Begegnungen hingegen sollten eine, zwei oder drei Stufen mehr Schätze verleihen, als es der DGS entspricht. Wenn du eine Kampagne in einer Low-Fantasy-Welt leitest, halbiere die angegebenen Werte. Wenn du in einer High-Fantasy-Welt spielst, kannst du sie verdoppeln.

Begegnungen mit NSC verleihen im Normalfall dreimal mehr Schätze als Begegnungen mit Monstern, da die NSC für gewöhnlich Ausrüstung besitzen. Um diese Belohnung wieder auszugleichen, solltest du die SC dann auch ein paar Begegnungen durchspielen lassen, die nur wenige Schätze verleihen. Tiere, Pflanzen, Konstrukte, geistlose Untote, Schlicken und Fallen bieten sich hier an. Umgekehrt solltest du den SC die Möglichkeit verschaffen, an wertvolle Gegenstände heranzukommen, wenn sie Begegnungen mit wenigen Schätzen hatten, um das Spielgleichgewicht zu erhalten. Als Faustregel kannst du dir merken, dass die SC keinen magischen Gegenstand besitzen sollten, der wertvoller ist, als es der Hälfte des Gesamtvermögens der Charaktere entspricht. Schau also lieber noch einmal nach, bevor du besonders wertvolle magische Gegenstände vergibst.

Der Aufbau eines Schatzhorts

Meist reicht es zwar aus, den Spielern zu sagen, dass sie Juwelen im Wert von 5.000 GM und Schmuck im Wert von 10.000 GM gefunden haben, interessanter ist es aber natürlich, wenn du ihnen ein paar Details an die Hand gibst. Denn wenn du solche Details verwendest, wird deine Kampagne nicht nur lebendiger, es können daraus sogar neue Abenteuer entstehen. Die folgenden Listen sollen dir dabei helfen, per Zufallsprinzip Schatzhorte zu erstellen – es werden Werte für die meisten Gegenstände vorgeschlagen, du kannst sie aber auch so festlegen, wie es deiner Meinung nach am Besten passt. Am Einfachsten ist es, wenn du dich zuerst um die wertvollsten Gegenstände kümmerst. Wenn du möchtest, kannst du die magischen Gegenstände auswürfeln (siehe die Tabelle in Kapitel 15). Wenn du dann einen Großteil des dir zur Verfügung stehenden Schatzbudgets ausgegeben hast, kannst du den Rest auf Münzen und nicht-magische Gegenstände verteilen und deren Wert festlegen, wie es deiner Meinung nach passt.

Münzen: Die Münzen in einem Schatzhort können aus Kupfer-, Silber-, Gold- oder Platinmünzen bestehen. Silber- und Goldmünzen sind die häufigsten, im Endeffekt kannst du das aber ganz nach Gusto entscheiden. Münzen und ihre Nennwerte werden zu Beginn von Kapitel 6 im Detail beschrieben.

Edelsteine: Grundsätzlich kannst du jedem Edelstein einen von dir festgelegten Wert beimessen, wobei manche Edelsteine natürlich grundsätzlich wertvoller sind als andere. Benutze die unten angegebenen Kategorien (und die entsprechenden Edelsteine) als Richtlinie.

Edelsteine von niedrigem Wert (10 GM): Achat, Azurit, Blauer Quarz, Hämatit, Lapislazuli, Malachit, Obsidian, Rhodochrosit, Süßwasserperle (unregelmäßig), Tigerauge.

Halbedelsteine (50 GM): Bergkristall, Blutstein, Chalzedon, Chrysopras, Citrin, Jaspis, Karneol, Mondstein, Onyx, Peridot, Rauchquarz, Rosenquarz, Sard, Sardonyx, Zirkon.

Edelsteine von durchschnittlichem Wert (100 GM): Amethyst, Bernstein, Chrysoberyll, Gagat, roter oder braun-grüner Granat, Jade, Korallen, weiße, goldene, rosa oder silberne Perlen, roter, rot-brauner oder dunkelgrüner Spinell, Turmalin.

Edelsteine von hohem Wert (500 GM): Alexandrit, Aquamarin, violetter Granat, Schwarze Perlen, dunkelblauer Spinell, goldgelber Topas.

Geschliffene Edelsteine (1.000 GM): Gelber oder purpurfarbener Amaryl, weißer, schwarzer oder Harlekinopal, blauer oder schwarzer Saphir, Smaragd.

Besonders wertvolle Edelsteine (5.000 GM und mehr): Diamanten, Jazinth, Rubin, reine hellgrüne Smaragde.

Nicht-magische Schätze: In diese ziemlich große Kategorie fallen Schmuck, feine Kleidung, Handelswaren, alchemistische Gegenstände, Gegenstände in Meisterarbeitsqualität und mehr. Im Gegensatz zu Edelsteinen haben viele dieser Gegenstände einen festen Wert. Wenn es sich aber um juwelenbesetzte Objekte oder besonders fein gearbeitete Gegenstände handelt, kannst du diesen festgelegten Wert erhöhen. Allerdings sind mit dieser Wertsteigerung natürlich keine besonderen Eigenschaften verbunden. Ein juwelenbesetzter Säbel aus kaltem Eisen im Wert von 40.000 GM funktioniert genauso wie ein normaler Säbel aus kaltem Eisen in der Qualität einer Meisterarbeit, der 330 GM wert ist. Im Folgenden werden diverse Beispiele für die verschiedenen Kategorien nicht-magischer Schätze aufgelistet und Beispielpreise angegeben.

Kunstwerke (100 GM und mehr): Die meisten Kunstwerke bestehen zwar auch aus wertvollen Materialien, tatsächlich bemisst sich der Wert von Gemälden, Skulpturen, Literatur, feiner Kleidung und ähnlichem nach dem Können des Künstlers. Kunstwerke sind nicht selten unhandlich und schwer und zudem noch zerbrechlich, so dass es schon ein Abenteuer für sich darstellt, ein solches zu besorgen.

Schmuck, niedriger Wert (50 GM): In diese Kategorie fallen verhältnismäßig kleine Schmuckstücke, die aus Messing, Bronze, Kupfer, Elfenbein oder exotischen Hölzern bestehen, die wenn, dann mit kleinen oder weniger wertvollen Edelsteinen besetzt sind. Hierzu gehören Ringe, Armreifen und Ohrringe.

Schmuck, durchschnittlicher Wert (100-500 GM): Die meisten Schmuckstücke bestehen aus Silber, Gold, Jade oder Korallen und sind mit Halbedelsteinen oder Edelsteinen von durchschnittlichem Wert besetzt. Hierzu gehören Armreifen, Ketten und Broschen.

Schmuck, wertvoll (500 GM und mehr): Wirklich wertvoller Schmuck besteht aus Gold, Mithral, Platin oder ähnlich seltenen Metallen. Hierzu gehören normale Schmuckstücke und Kronen, Zepter, Anhänger und andere große Gegenstände.

Werkzeuge in Meisterarbeitsqualität (100-300 GM): In diese Kategorie fallen Waffen, Rüstungen und Sets für Fertigkeiten (siehe Kapitel 6 zu weiteren Informationen zu diesen Gegenständen).

Normale Ausrüstung (bis zu 1.000 GM): Es gibt viele Gegenstände von weltlicher oder alchemistischer Natur, die in Kapitel 6 beschrieben sind und die so wertvoll sind,

dass sie Teil eines Schatzhorts sein können. Die meisten alchemistischen Gegenstände sind tragbar und relativ wertvoll. Aber auch Dinge wie Schlösser, heilige Symbole, Ferngläser, gute Weine oder feine Kleidung machen sich gut als Teile eines Schatzes, ebenso wie sich Handelswaren eignen – ein Goldbarren von 1 Pfund etwa ist 50 GM wert.

Schatzkarten und andere Informationen (verschieden): Dinge wie Schatzkarten, Besitzurkunden von Häusern oder Schiffen, Informantenlisten und Dienstpläne, Passwörter und ähnliches eignen sich hervorragend als Teil eines Schatzes. Den Wert dieser Dinge kannst du nach Belieben festlegen und praktischerweise eignen sie sich auch gleich noch als Abenteueraufhänger.

Magische Gegenstände: Die Entdeckung eines magischen Gegenstands stellt einen wahren Höhepunkt im Leben eines Abenteurers dar. Wenn du magische Gegenstände in einen Schatzhort integrierst, solltest du dir gut überlegen, welche. Im Allgemeinen ist es für die Spieler immer schöner, wenn sie magische Gegenstände finden, statt sie zu kaufen, und es ist ja nun kein Verbrechen, magische Gegenstände in einen Schatzhort zu integrieren, welche die SC auch nutzen können. In Kapitel 15 findest du eine umfassende Liste aller magischen Gegenstände mit ihrem Preis.

Eigentlich ist es besser, wenn du dir im Einzelnen aussuchst, welche Gegenstände du einem Schatzhort hinzufügst, schneller aber geht es, wenn du die Stücke per Zufall auswählst. Du kannst dir solche Zufallswürfe für magische Gegenstände „kaufen". In der folgenden Tabelle wird angegeben, wie viel das jeweils kostet. Ziehe den Preis einfach vom Gesamtwert des Schatzes ab und würfle dann auf Tabelle 15-2 in Kapitel 15, um zu ermitteln, welchen Gegenstand genau es in dem Hort gibt. Sei aber vorsichtig mit dieser Methode. Wenn es gut läuft, ist der Schatz am Ende viel zu wertvoll, wenn es schlecht läuft, ist er viel zu wenig wert. Du solltest immer auf deinen gesunden Menschenverstand vertrauen.

Kategorie des Magischen Gegenstands	Durchschnittlicher Wert
Schwacher Gegenstand	1.000 GM
Durchschnittlicher Gegenstand	10.000 GM
Mächtiger Gegenstand	40.000 GM

Vorbereitungen

Dein Job als Spielleiter beginnt schon lange, bevor die Spielsitzung beginnt. Deine wichtigste Aufgabe besteht natürlich darin, dich auf den Spielabend vorzubereiten. Du solltest dir das Abenteuer durchlesen, das du leiten willst (oder dir selbst eins ausdenken), Handouts und ähnliches vorbereiten, das du deinen Spielern geben willst, den Spieltisch herrichten und so weiter. Außerdem solltest du dich erkundigen, ob deine Spieler noch irgendwelche Fragen haben – am Besten machst du das per E-Mail, dann hast du das Ganze gleich auch noch schriftlich und kannst es deinem Kampagnentagebuch hinzufügen (siehe Kasten). Zu diesen Fragen gehören Dinge, die den Stufenaufstieg der Charaktere betreffen, Fragen zu optionalen Regeln, Zaubern, Talenten, der Spielwelt und Ähnlichem.

Nehmen wir zum Beispiel an, dass einer deiner SC nach seiner vermissten Schwester sucht, die vor vielen Jahren von einer Diebesgilde entführt wurde. Einerseits kannst du natürlich Hinweise im Spiel streuen, aber vielleicht will der Charakter ja auch ein paar Tage aufwenden, um in der örtlichen Unterwelt oder in den Aufzeichnungen der Stadt Hinweisen nachzugehen. Dinge wie diese sind eine großartige Möglichkeit, dem Spieler dabei zu helfen, die Geschichte und Persönlichkeit seines Charakters auszubauen, können aber problematisch werden, wenn du sie am Tisch mit allen anderen ausspielen willst. Wenn du nicht die Zeit hast, dich mit deinen Spielern ab und an einzeln zu treffen, lassen sich solche Situationen am Besten per E-Mail abhandeln.

Außerdem solltest du darauf achten, dass alle Spieler an dem gegebenen Termin Zeit haben und falls nicht, solltest du dir überlegen, ob du die Sitzung absagst. Nichts ist frustrierender als festzustellen, dass die Hälfte deiner Spieler nicht kann, vor allem, wenn einer von ihnen einen langen Anfahrtsweg hatte. Lege einfach mit deiner Gruppe fest, wie viele Spieler Zeit haben müssen, damit ihr spielen könnt, und sage den anderen rechtzeitig ab, wenn ihr nicht genug seid.

Nicht zuletzt solltest du darauf achten, dass ihr genug Verpflegung habt. Wollt ihr lange spielen, überleg dir, wo ihr essen könnt. Habt ihr euch darauf geeinigt, euer Essen selbst zu besorgen, achte darauf, dass das alles vor dem Spielen erledigt wurde. Viele Spielrunden setzen dabei auf Aufgabenteilung. Da der SL ja meist schon seine Wohnung zum Spielen bereitstellt, kümmert der Rest sich um Getränke, Snacks und so weiter. Ein Spieleabend sollte aber keine Entschuldigung für schlechte Ernährung sein! Also versorgt euch nicht nur mit Chips und Limo. Spielt ihr hingegen nicht bei dir zu Hause, sollte der tatsächliche Gastgeber sich um solche Dinge kümmern. Aber denk nicht, dass du deswegen aus dem Schneider bist. Du bist der SL, du bist der Organisator des Ganzen und es liegt in deiner Verantwortung, dass ihr eine angenehme Spielumgebung habt, andernfalls wird das Spiel darunter leiden.

Die Spielsitzung

Der Großteil dieses Buches beschäftigt sich mit den Spielregeln, doch es gibt noch viele andere Probleme, die beim Spielen auftreten können und schnell bereinigt werden müssen, bevor sie das Spiel zerstören. Im Folgenden sind ein paar dieser Probleme aufgelistet, die dir höchstwahrscheinlich irgendwann beim Spielen begegnen werden.

Betrügen und Schummeln: Wir alle wissen, dass es nicht okay ist zu betrügen. Als SL kann es aber sein, dass du in eine Situation gerätst, in der Betrügen helfen würde, das Spiel zu verbessern. Wir nennen das zwar lieber Schummeln als Betrügen, aber du solltest es in jedem Fall vermeiden. Als SL bist du das Gesetz (siehe „SL Fiat", weiter unten). Du solltest dich nicht an die Würfel gebunden fühlen. Und du solltest konsequent und fair sein. Theoretisch sind die Würfel genau das, was dir dabei helfen soll. Manche Spieler vertrauen ihrem SL nicht wirklich, aber dafür sind ja die Würfel da und die sind unbestechlich (außer natürlich sie sind gezinkt). Andererseits bringt es dir auch nichts, wenn ein einziger Würfelwurf das frühzeitige Ende deiner Kampagne oder den Tod eines Charakters bedeutet, auch wenn die Gruppe alles richtig gemacht hat.

Dementsprechend musst du dich nicht unbedingt an den Plot halten oder die Regeln genau so anwenden, wie sie da stehen. Passe dich an und interpretiere die Regeln, so wie es dir passt – vor allem, wenn du vorher vielleicht eine schlechte Entscheidung getroffen hast. Nehmen wir an, du hast eine Begegnung mit einer Rotte von Werwölfen geplant, stellst aber viel zu spät fest, dass keiner der SC eine Silberwaffe hat und deswegen niemand die Werwölfe verletzen kann. In diesem Fall ist es völlig in Ordnung zu schummeln und zu sagen, dass die Werwölfe auch mit normalen Waffen verletzt werden können. Oder aber du lässt in letzter Minute die Stadtwache mit Silberpfeilen anrücken und die SC retten. Solange du solche Anpassungen auf ein Minimum beschränkst, können sie das Spiel sogar verbessern. Nehmen wir an, die Stadtwache hat die SC gerettet – super: nun hast du eine Möglichkeit, die SC ins nächste Abenteuer zu schicken, schließlich müssen sie sich ja irgendwie bei der Wache revanchieren.

Göttliche Einmischung: Was wir hier meinen ist der *Deus ex Machina* – der „Gott aus der Maschine". *Deus ex Machina* bedeutet, dass ein Plotelement sich auf unerwartete und meist unbefriedigende Weise auflöst, um einen Teil einer Erzählung zum Abschluss zu bringen. Meist werden dadurch die Handlungen der Hauptfiguren bedeutungslos. Selbst große Autoren verwenden manchmal den *Deus ex Machina*, um ihre Geschichten zu Ende zu bringen, also nutze dieses Mittel ruhig auch im Spiel, wenn die Lage ernst ist. Die Stadtwache aus dem vorangegangenen Abschnitt, die herbeigeeilt ist, um die Gruppe zu retten, ist ein gutes Beispiel dafür, ebenso wie es natürlich die „Göttliche Einmischung" ist. In letzterem Fall stehen die SC einem unmöglich zu lösenden Problem gegenüber und du als SL veränderst die Situation so, dass die Charaktere sie dennoch bestehen können. Entweder haben die SC vorher einen Gott um Hilfe gebeten oder nicht.

Wenn du möchtest, kannst du am Beginn der Kampagne auch jedem Spieler eine gewisse Anzahl göttlicher Einmischungen zugestehen (am Besten aber begrenzt du sie auf eine). Wenn du das getan hast, kann ein Charakter seine göttliche Einmischung nutzen, um sich oder die gesamte Gruppe zu retten, indem er beispielsweise ein Ereignis verhindert, das ansonsten den Tod eines Charakters bedeuten würde. Du hast als SL aber immer noch die volle Kontrolle darüber, wie diese Einmischung aussieht. So kannst du zum Beispiel verhindern, dass Spieler die göttliche Einmischung einsetzen, um einen Teil der Kampagne zu umgehen, den sie sehr wohl bestehen könnten. Versucht ein Spieler dies, sag ihm einfach, dass seine Bitte um Einmischung nicht gewährt wurde und dass er sich diese aufheben soll, falls er sie einmal wirklich braucht.

SL Fiat: Der SL ist im Spiel Gesetz. Die Spieler sollten sich an seine Interpretation der Regeln halten und diese respektieren. Man kann sich während des Spiels leicht mit komplizierten Aspekten aufhalten, doch wird die Stimmung immer leiden, wenn Diskussionen in die Länge gezogen werden. Wenn es also zu Problemen mit den Regeln kommt, höre dir an, was deine Spieler zu sagen haben, und entscheide so schnell wie möglich. Handelt es sich um eine Regel, mit der du nicht vertraut bist, halte dich ruhig an das, was deine Spieler sagen, aber schau dir diese Regel nach dem Spiel an und teile der Gruppe beim nächsten Mal deine offizielle Entscheidung mit. Andererseits kannst du aber auch entscheiden, dass etwas so funktioniert, dass es der Kampagne zu Gute kommt, selbst wenn die Spieler logische und leidenschaftliche Argumente dagegen vortragen. Dann schuldest du es deiner Gruppe jedoch noch immer, dir die entsprechende Regel nach der Spielsitzung noch einmal anzuschauen und zu überprüfen, ob du fair warst. Warst du es nicht, solltest du dich beim nächsten Mal korrigieren. Im größten Notfall kannst du auch „zurückspulen", um einen Fehler wieder gut zu machen, der vielleicht im Tod eines SC oder dem Verlust eines wichtigen magischen Gegenstands resultierte.

Eine praktische Regel, der du folgen kannst, ist die Fiat-Regel. Wenn keiner am Tisch so genau weiß, wie mit einer Situation umgegangen werden soll, gib dem Spieler, den es betrifft einfach einen Bonus von +2 oder einen Malus von –2 auf den entsprechenden Wurf. Einmal angenommen, ein SC will einen Ansturm gegen einen Eisengolem ausführen, der in einem Raum mit einem magnetischen Boden steht. Du könntest dem SC einen Bonus von +2 geben, weil die magnetische Wirkung des Bodens dabei hilft, den Golem zu Fall zu bringen. Diese Regel hilft dir dabei, schwierige Situationen zu entscheiden, ohne dass du dafür stundenlang im Regelwerk rumblättern musst.

Der Umgang mit dem Tod eines SC: Irgendwann wird es dazu kommen, dass ein SC stirbt, sei es, dass er Pech hat, oder eine schlechte Entscheidung getroffen hat. Effekte wie Versteinerung, Lähmung, Schlafzauber oder Betäubungen können einen ähnlichen Effekt haben wie der Tod eines SC. Auch in diesen Fällen kannst du dich an die im Folgenden vorgestellten Ratschläge halten.

Wenn ein SC stirbt, hat sein Spieler keinen Einfluss mehr auf das Abenteuer (außer er hat einen Gefolgsmann oder einen verbündeten NSC, dessen Rolle er übernehmen kann). Der Spieler muss nun rumsitzen, still sein und warten, während der Rest noch seinen Spaß hat. In manchen Fällen ist der Tod (oder welcher Effekt auch immer) nur von zeitlich begrenzter Dauer und ein anderer SC ist in der Lage, den Verstorbenen wieder zu beleben (oder die Versteinerung oder Lähmung aufzuheben). Aber selbst in diesem Fall hast du als SL ein Problem, wenn einer deiner Spieler nur in der Gegend rumsitzen muss, weil sein Charakter ausgefallen ist.

Kommt es dazu, spiel erst einmal weiter und versuche, den momentanen Konflikt oder Kampf so schnell wie möglich abzuhandeln, damit die Gruppe sich damit auseinandersetzen kann, dass eines ihrer Mitglieder verstorben ist. Wenn es keine Möglichkeit gibt, den SC schnell wieder zum Leben

zu erwecken, und die Gruppe erst einmal in eine Stadt muss, um dort für eine Wiederbelebung zu zahlen, dann leg den Spielern keine Steine in den Weg, indem du ihnen noch irgendwelche wandernden Monster vor die Nase setzt. Beschreibe einfach möglichst zusammengefasst, wie die Gruppe wieder zurück in die Zivilisation findet, damit der glücklose Spieler so schnell wie möglich wieder mitspielen kann. Andererseits bietet der Tod eines SC auch eine gute Stelle, um einen Cut zu machen. So kannst du all die Details der Wiederbelebung außerhalb der Spielsitzung per E-Mail abhandeln. Aber das gilt natürlich nur, wenn ihr nicht gerade erst angefangen habt.

Wenn der Spieler des Verstorbenen lieber einen neuen Charakter spielen möchte, lass ihn diesen neuen Charakter gleich am Tisch erstellen. Dann muss er wenigstens nicht gelangweilt in der Ecke sitzen. Schließlich dauert es seine Zeit, bis ein neuer Charakter erschaffen ist, und in dieser Zeit kannst du mit dem Rest weiterspielen. Ist der neue Charakter fertig, leg eine kleine Pause von 5 bis 10 Minuten ein und besprich dich in Ruhe mit dem betroffenen Spieler, um seinen Charakter kennen zu lernen und dir einen Weg zu überlegen, wie du den Neuen so schnell und sinnvoll wie möglich ins Spiel integrieren kannst.

Aber pass auf! Der Tod eines SC kann dafür sorgen, dass die Schätze der Gruppe unerwartet wachsen. Nimmt die Gruppe sich einfach die Ausrüstung des Toten und teilt sie unter sich auf oder verkauft sie, kann es ganz schnell sein, dass die SC im Verhältnis zu ihrer Stufe viel zu viel Ausrüstung besitzen. Stört dich das nicht, dann sorge wenigstens dafür, dass der neue Charakter ebenso viel Ausrüstung besitzt wie der Rest. Am Einfachsten ist aber natürlich davon auszugehen, dass die Ausrüstung des Verstorbenen verschwindet – entweder wird sie mit ihm begraben oder an seine Verwandten geschickt. Eine andere praktische Möglichkeit besteht darin, den neuen Charakter als Gefangenen ins Spiel einzuführen, den die Gruppe rettet. In diesem Fall kann der Befreite dann erst einmal die Ausrüstung des Verstorbenen nutzen. Das ist natürlich nicht immer die eleganteste Lösung, eignet sich aber, um die Kontrolle über die Menge an Schätzen zu behalten, welche die Gruppe besitzt, bis sie die Ausrüstung des verstorbenen SC wieder verkauft. Du kannst sie dann ausnahmsweise den vollen Preis für die Ausrüstung erhalten lassen, denn du willst den Spieler ja nicht auch noch dafür bestrafen, dass sein Charakter gestorben ist, indem du ihm nur die Hälfte der Ausrüstung zugestehst, die er eigentlich bekommen würde.

Würfeln: Manche SL ziehen es vor, stets unverdeckt zu würfeln und dann eben mit dem Ergebnis zu leben. Andere würfeln lieber verdeckt, ohne dass ihre Spieler das Ergebnis sehen, damit sie zur Not schummeln können, um das Spiel zu unterstützen. Keiner der beiden Wege ist der „richtige“. Such dir einfach aus, was dir besser passt oder mach es mal so mal so.

Das Ergebnis eines Wurfes nicht enthüllen solltest du aber auf jeden Fall dann, wenn der SC dadurch Wissen erhielte, das er nicht haben soll. Ein gutes Beispiel hierfür wäre das Ergebnis eines Rettungswurfs gegen einen Effekt, von dem der Spieler nicht wissen soll, dass er ihm unterliegt (etwa eine Krankheit oder ein subtiles, langsam wirkendes Gift), oder das Ergebnis eines Wurfs auf Wahrnehmung, der dazu dienen soll zu ermitteln, ob der SC eine Geheimtür bemerkt.

Schwierige Spieler: Spiel nur lange genug und irgendwann wirst du auf einen schwierigen Spieler stoßen – so ist das nun einmal bei jedem Hobby, an dem mehrere Leute als Team beteiligt sind. Bis zu einem gewissen Grad kannst du dich darauf verlassen, dass die anderen Spieler dem Problemkind beikommen, aber manchmal wird dir nichts anderes übrig bleiben, als den Betroffenen darauf hinzuweisen, dass er sich gerade ziemlich unpassend verhält. Das gilt besonders dann, wenn ihr an einem öffentlichen Ort spielt, an dem es nicht besonders angebracht ist, andauernd zu fluchen, herumzuschreien oder andere zu belästigen. Hast du den Störenfried ruhig aber bestimmt darauf hingewiesen, sein Verhalten zu unterlassen, aber dieser ändert nichts daran, solltest du dich nicht davor scheuen, ihn dazu aufzufordern, die Gruppe zu verlassen. Und wenn es zum Streit zwischen den Spielern kommt, zögere nicht, einfach frühzeitig abzubrechen, damit die Gemüter sich beruhigen können. Sprich vor der nächsten Spielsitzung noch einmal mit den Beteiligten um sicherzugehen, dass sich so etwas nicht wiederholt.

Kampagnentagebuch

Jeder Spielleiter sollte ein Kampagnentagebuch führen. Das kann einfach nur ein Ordner sein, in dem du deine Notizen sammelst, du kannst deine Aufzeichnungen in deinem PDA oder auf deinem Rechner speichern, sie in ein Notizbuch schreiben oder sonst irgendwie festhalten. In diesem Tagebuch solltest du alles niederschreiben, was deine Kampagne betrifft. Mit der Zeit wird dein Tagebuch wachsen, du musst es immer mal wieder auf den neuesten Stand bringen und dir am Besten Sicherheitskopien anlegen. Denn es kann schon arg frustrieren, wenn die Notizen von drei Jahren verloren sind, weil deine Festplatte kaputt gegangen ist oder deine Bücher einem Wasserschaden zum Opfer gefallen sind.

Tipps für deine Kampagne

Gehen wir davon aus, dass du nun ein, zwei Abenteuer für deine Spieler vorbereitet hast. Du kannst diese Abenteuer völlig unabhängig voneinander spielen und von deinen Spielern sogar verlangen, für jedes Abenteuer neue Charaktere zu erschaffen. Eigentlich aber wird bei *Pathfinder* davon ausgegangen, dass die Spieler ihre Charaktere behalten und immer weiter spielen, so dass diese immer mächtiger werden und immer mehr Schätze ansammeln.

Aber was passiert denn mit den SC zwischen den Abenteuern? Wie sieht die Welt aus, in der die Abenteuer spielen? Wer lebt auf ihr und was machen NSC, die nicht Teil eines Abenteuers sind? Die Antworten auf diese Fragen und viele andere machen dein Kampagnensetting aus. All die einzelnen Abenteuer, die deine SC erleben, sind zusammengenommen eine Kampagne.

Es gibt bereits viele veröffentlichte Kampagnensettings. Im Allgemeinen wird davon ausgegangen, dass mit den *Pathfinder*-Regeln auch in der Welt von *Pathfinder* gespielt wird, doch es gibt natürlich auch die Möglichkeit, in einer anderen Kampagnenwelt zu spielen. Dutzende von Verlagen bieten interessante und gut ausgearbeitete Settings an, von denen du dir eines aussuchen kannst. Ja du kannst sogar Settings verwenden, die eigentlich mit anderen Regeln als den hier vorgestellten gespielt werden. Oder du könntest ein Setting wählen, das durch eine Buchreihe oder Filme inspiriert wurde. Das Erfüllendste am Spielleiten ist jedoch

die Entwicklung einer eigenen Welt, die du deinen Spielern dann präsentierst.

Eine eigene Kampagne zu entwickeln, ist eine große Aufgabe und nicht weniger umfassend als die Entwicklung einer Welt. Die Größe dieser Aufgabe kann durchaus abschreckend wirken, wenn du beginnst darüber nachzudenken, was es alles bedarf, um eine Kampagne oder Welt zu entwickeln. Welchen Einfluss hat es beispielsweise auf die Gezeiten, wenn deine Welt mehrere Monde hat? Welchen Einfluss hat es auf den Verlauf von Handelsstraßen, wenn dein Hauptkontinent eine ganz besondere Form hat? Wo liegen Wüsten und wo liegen Sümpfe? Wie viele Flüsse sind zu viel? Welchen Einfluss hätte eine technologisch hoch entwickelte Kriegerkultur auf ihren Nachbarn, ein Land, in dem schamanistisch geprägte Barbaren leben? Gibt es in deiner Welt Kaffee, Schokolade und Avocados? Welches ist der höchste Berg deiner Welt und warum ist er das? Gibt es in deiner Welt Lachse und Forellen und wenn nicht, was essen die Bären dann? Nehmen wir an, du hast eine Nation ans alte Japan angelehnt, musst du dann japanisch lernen, um die NSC, die dort leben, richtig benennen zu können? Gibt es in deiner Welt Schießpulver und wenn nicht, warum nicht? Hat deine Welt einen flüssigen Kern und wenn nicht, welchen Einfluss hat das dann auf die Magnetosphäre – gäbe es immer noch einen Nordpol? Wie viel würde eine Welt wiegen, die halb so groß ist wie die Erde? Was passiert, wenn deine Kampagnenwelt wie ein Ring geformt ist?

Weil sich bei außergewöhnlichen Welten eben so viele Fragen ergeben, ist es sinnvoll, für deine erste Kampagnenwelt von einer erdähnlichen Welt auszugehen. Außerdem solltest du es vermeiden, dir gleich alle Details ausdenken zu wollen. Meist reicht es, deinen Spielern einfach immer einen Schritt voraus zu sein. Nehmen wir etwa an, das erste Abenteuer soll darin bestehen, dass die SC eine verlassene Burg erkunden, dann reicht es, wenn du dir erst einmal überlegst, wie die Umgebung im Umkreis von ein paar Kilometern aussieht, und vielleicht ein kleines Dorf in diese Umgebung integrierst, in dem das Abenteuer beginnt. Und wenn du bereits weißt, dass das zweite Abenteuer in einer von Geistern heimgesuchten Mine in den Bergen spielt, dann hast du solange Zeit, dir zu überlegen, wie die Gegend zwischen der Burg und der Mine aussieht, wie die SC noch mit der Erkundung der Burg beschäftigt sind. Wenn du immer nur das ausarbeitest, was du für die nächsten paar Spielsitzungen brauchst, dann kannst du ohne Probleme nach und nach eine Welt entwickeln, ohne gleich dem Wahnsinn zu verfallen.

Es bleibt natürlich noch immer eine große Verlockung, ein eigenes Kampagnensetting zu entwickeln. Und in vielerlei Hinsicht ist es für sich genommen schon ein ganz eigenes Spiel, eine Welt zu entwickeln. In gewisser Weise kommt der SL viel öfter zum Spielen als die Spieler, da er in der Zeit, in der keine Spielsitzungen stattfinden, Städte, Tempel des Bösen, Länder, Gewölbe, Monster und so weiter entwickeln kann. Im *Pathfinder Almanach für Spielleiter* findest du eine

Menge wertvoller Ratschläge und Werkzeuge, die dir dabei helfen sollen, eine eigene Welt zu entwickeln. Weiter unten werden aber schon einmal einige dies betreffende, wichtige Themen vorgestellt. Diese Themen decken nur einen winzigen Teil dessen ab, was es zu bedenken gilt, aber sie werden dir helfen, den Anfang zu machen.

Lebenshaltungskosten

Die primäre Einkommensquelle von Abenteurern sind Schätze. Und am meisten kaufen wird ein SC Werkzeuge und Gegenstände, die ihm bei seinen Abenteuern helfen – Materialkomponenten, Waffen, magische Gegenstände, Tränke und ähnliches. Aber was ist mit Essen, Miete, Steuern, Bestechungsgeldern und sonstigem Krimskrams?

Du kannst solche kleinen Ausgaben natürlich ausspielen, es kann jedoch ziemlich ermüdend und nervig werden, sich jedes Mal damit aufzuhalten, wenn ein SC ein Zimmer bezahlt, Wasser kauft oder einen Zoll bezahlt. Wenn du keine Lust hast, diese geringen Kosten ins Spiel mit einzubeziehen, kannst du sie einfach ignorieren. Realistischer und einfacher ist es aber, die SC regelmäßig Lebenshaltungskosten zahlen zu lassen. In diesem Fall müssen die SC zu Beginn jedes Monats eine gewisse Menge Geld zahlen, je nachdem, welchen Lebensstil sie führen möchten – können sie sich ihren gewünschten Lebensstil nicht leisten, müssen sie den nächst besten wählen, den sie bezahlen können. Lebensstile (und ihre Nachteile) sind in fünf Kategorien eingeteilt – wenn du willst, kannst du diese Kategorien aber noch verfeinern.

Bettelarm (0 GM/Monat): Der SC ist obdachlos und lebt in der Wildnis oder auf der Straße. Ein bettelarmer Charakter muss wirklich jede Ausgabe berücksichtigen und muss vielleicht Würfe auf Überlebenskunst machen oder stehlen, um zu überleben.

Arm (3 GM/Monat): Der SC lebt im Gemeinschaftsraum einer Herberge, bei seinen Eltern oder in einer anderen Wohngemeinschaft. Die meisten unausgebildeten Arbeiter oder Tagelöhner pflegen diesen Lebensstil. Der SC muss nicht Buch über Ausgaben für Mahlzeiten oder Steuern führen, die 1 SM oder weniger kosten.

Durchschnitt (10 GM/Monat): Der SC lebt in eigenen Räumlichkeiten, in einem kleinen Haus oder etwas Ähnlichem. Die meisten ausgebildeten Arbeiter oder Krieger pflegen diesen Lebensstil. Der SC hat nicht-magische Gegenstände im Wert von jeweils 1 GM oder weniger zu Hause und kann sie innerhalb von 1W10 Minuten besorgen. Außerdem muss er nicht Buch über Ausgaben für normale Mahlzeiten oder Steuern führen, die weniger als 1 GM kosten.

Reich (100 GM/Monat): Der SC hat ein recht großes Haus oder eine nette Unterkunft mit mehreren Räumen in einer guten Herberge. Er besitzt nicht-magische Gegenstände im Wert von jeweils 5 GM oder weniger und kann diese innerhalb von 1W10 Minuten zu Hause finden. Außerdem muss er nicht Buch über Ausgaben für normale Mahlzeiten oder Steuern führen, die weniger als 10 GM kosten.

Luxus (1.000 GM/Monat): Der SC lebt in einem Herrenhaus, einer Burg oder einem anderen luxuriösen Heim, vielleicht gehört ihm gar das fragliche Gebäude. Der Charakter führt den Lebensstil eines Adligen. Er besitzt nicht-magische Gegenstände im Wert von jeweils 25 GM oder weniger und kann diese innerhalb von 1W10 Minuten zu Hause finden. Außerdem muss er nicht Buch über Ausgaben für normale Mahlzeiten oder Steuern führen, die weniger als 100 GM kosten.

Monströse Charaktere

Du solltest dir zu Beginn deiner Kampagne überlegen, wie exotisch deine Welt ist. Bei *Pathfinder* wird davon ausgegangen, dass alle SC und der Großteil aller NSC einem der sieben Völker angehören, die in Kapitel 2 vorgestellt wurden. Du kannst diese Wahl noch weiter einschränken – vielleicht gibt es in deiner Welt ja nur Menschen und einige der anderen Völker sind so selten, dass sie im Prinzip schon Legenden sind. In diesem Fall solltest du deine Spieler natürlich darüber informieren, dass ihnen nur eine beschränkte Auswahl an Völkern zur Verfügung steht.

Auf der anderen Seite könnte deine Welt auch viel exotischer sein. Du könntest deinen Spielern erlauben, Völker zu spielen, die nicht in Kapitel 2 vorgestellt werden. Das *Pathfinder Monsterhandbuch* bietet da viele Möglichkeiten. Du solltest dir aber in Erinnerung rufen, dass viele der Völker, die dort vorgestellt werden, um einiges mächtiger sind als die normalen Völker aus dem 2. Kapitel. Jedes Volk, das Trefferwürfel aufgrund von Volkszugehörigkeit erhält, ist vielleicht ein wenig zu mächtig für die meisten Kampagnen. Du solltest deinen Spielern ans Herz legen, nur Völker zu wählen, die ungefähr so mächtig sind wie die Basisvölker, und die TW von Kreaturen (nicht ihren HG) als Orientierung verwenden. Zum Ausgleich könntest du Spielern, die eines der Basisvölker verkörpern wollen, erlauben, auf einer höheren Stufe zu beginnen, so dass ihre TW der höchsten Menge an TW entsprechen, die ein Charakter eines der außergewöhnlichen Völker besitzt.

Das Ende einer Kampagne

Bei *Pathfinder* repräsentiert die 20. Stufe das Maximum an Macht, die ein Sterblicher zu erreichen hoffen kann. Das heißt aber nun nicht, dass deine Kampagne auch bis zur 20. Stufe gehen muss. Wenn du keine offene Kampagne spielst, in der deine Spieler die Geschwindigkeit und die Ziele vorgeben, solltest du dir eine Stufe überlegen, auf der die Kampagne enden soll. Besprich dies mit deinen Spielern und einigt euch auf eine Stufe, mit der sich alle wohl fühlen. Bedenke außerdem, dass du eine Kampagne auch verkürzen oder verlängern kannst, indem du mit langsamem oder schnellem Stufenaufstieg spielst (siehe S. 399-400 in diesem Kapitel). Wenn du deine Kampagne beenden willst, bevor deine SC die 20. Stufe erreichen, solltest du dir eine Stufe als letzte aussuchen, die den Spielern auch etwas zu bieten hat. Dafür sind Stufen mit ungeraden Zahlen meist besser geeignet als Stufen mit geraden Zahlen, da die meisten Zauberkundigen auf Stufen mit ungeraden Zahlen die Möglichkeit erhalten, einen neuen Zaubergrad zu meistern. Aber auch Stufen, die sich durch 5 teilen lassen sind eine gute Wahl, da sie die jeweils letzten Stufen sind, bevor ein SC einen weiteren Angriff erhält. Auf der 9. Stufe aufzuhören, kann ebenfalls eine gute Wahl sein, da die Charaktere auf dieser Stufe wichtige Fähigkeiten erlangen: der Barde erhält sein Lied der Größe, der Druide seine Immunität gegen Gifte, der Hexenmeister seine dritte Blutlinienkraft und Zauberkundige können so wichtige Zauber wie *Teleportieren* oder *Tote erwecken lernen*. Ebenso bietet es sich an, auf der 13. Stufe aufzuhören. Der Mönch zum Beispiel erhält auf der 13. Stufe seine Zauberresistenz und es stehen Zauber wie *Mächtiges Telportieren, Begrenzter Wunsch* und *Auferstehung* zur Verfügung. Wenn du die Stufenbegrenzung unter der 20. Stufe ansetzt, kannst du diese Grenze als Orientierungshilfe benutzen. Wenn deine Kampagne aber doch länger wird,

Alternativ-Völker

Generell sollten nur erfahrene SL ihren Spielern erlauben, andere Völker als die sieben Basis-Völker zu spielen. Wenn du das Experiment jedoch wagen willst, kannst du dich an diese Völker aus dem *Pathfinder Monsterhandbuch* halten. Sie sind nicht zu mächtig, teils sogar weniger mächtig als die sieben Basis-Völker.

- Aasimar
- Goblin
- Hobgoblin
- Kobold
- Meervolk
- Winzling
- Ork
- Tengu
- Tiefling

Die im Folgenden vorgestellten Monster sind etwas mächtiger als die Basis-Völker – entweder weil sie TW aufgrund von Volkszugehörigkeit haben, weil sie außergewöhnlich hohe Attributsmodifikatoren besitzen, über natürliche Angriffe, eine Zauberresistenz oder andere ungewöhnliche Eigenschaften verfügen. Wenn du deinen Spielern erlaubst, diese Kreaturen zu spielen, solltest du denen, die eines der sieben Basis-Völker oder eines der oben angegebenen wählen, erlauben, auf der 2. Stufe zu starten.

- Boggard
- Grottenschrat
- Düstre Kriecher
- Drow
- Duergar
- Gnoll
- Echsenvolk
- Morlock
- Swirfneblin

als du das ursprünglich geplant hast, können deine SC natürlich trotzdem noch Stufen aufsteigen und Fähigkeiten hinzugewinnen. Da bei den Basis-Klassen keine Regeln für Stufen über der 20. angegeben sind, erfordert es schon so einiges an Timing und vielleicht ein wenig Manipulation seitens des SL, damit die Kampagne auch wirklich aufhört, wenn die SC die 20. Stufe erreicht haben.

Über der 20. Stufe

Momentan gibt es bei *Pathfinder* noch keine Regeln für Stufen über der 20. Es gibt aber genug Ressourcen, die dir dabei helfen können, deine Kampagne auch mit Charakteren der 21. Stufe und darüber hinaus zu leiten. Es gibt zahllose Produkte, die mit *Pathfinder* kompatibel sind und in denen Regeln für epische Charaktere vorgestellt werden. Allerdings können diese Regeln auch zu unerwarteten Problemen führen. Nehmen wir zum Beispiel an, dass deine Welt von Kreaturen und Bösewichten bevölkert ist, die auf dem Höhepunkt ihrer Macht eine Herausforderung für Charaktere der 20. Stufe sind. Ja und was machen dann epische Charaktere, wenn sie eine Herausforderung suchen? Eine Möglichkeit, diesem Problem zu begegnen, wäre die Erschaffung einer neuen Kampagnenwelt, die in den äußeren Ebenen, einer anderen Dimension oder auf einem fremden Planeten angesiedelt ist – und das ist eine Menge Arbeit.

Paizo wird irgendwann Regeln für epische Kampagnen und Charaktere veröffentlichen, aber wenn du nicht solange warten willst und lieber vorhandene OGL-Regeln für epische Kampagnen nutzen möchtest, kannst du die folgenden Richtlinien verwenden, um auch nach der 20. Stufe noch weiterspielen zu können. Bedenke jedoch, dass diese Richtlinien nicht ausreichen, um das Spiel weit über die 20. Stufe hinaus lebendig und interessant zu gestalten. Endet deine Kampagne, sagen wir einmal auf der 22. oder 23 Stufe, dann reichen diese Regeln aus. Und zudem können sie dir dabei helfen, extrem mächtige NSC zu erschaffen, die auch für Charaktere der 20. Stufe noch eine Herausforderung darstellen.

Erfahrungspunkte: Ab der 20. Stufe braucht ein Charakter doppelt so viele Erfahrungspunkte, um eine Stufe aufzusteigen, wie er sie für die vorangegangene Stufe benötigte. Bei durchschnittlichem Stufenaufstieg bräuchte ein Charakter also 2.100.000 EP um auf die 21. Stufe aufzusteigen, da er 1.050.000 EP brauchte, um von der 19. auf die 20. Stufe aufzusteigen. Für die 22. Stufe bräuchte er dann 4.200.000 EP, 8.400.000 EP für die 23. Stufe und so weiter.

Kräftegleichgewicht: Trefferwürfel, Grund-Angriffsboni und Rettungswürfe steigen ab der 20. Stufe wie bisher und zwar so, wie es die jeweilige Klasse vorgibt. Bedenke aber, dass kein Charakter mehr als 4 Angriffe pro Runde haben kann, egal wie hoch sein Grund-Angriffsbonus ist. Außerdem wird die Spanne zwischen guten und schlechten Rettungswürfen irgendwann sehr groß – je höher die Stufe über der 20. ist, desto offensichtlicher wird der Unterschied und desto wichtiger wird es für die Charaktere, ihre schlechten Rettungswürfe zu verbessern. Klassenfähigkeiten, die nach einer festgelegten Rate steigen, steigen auch weiterhin nach dieser Vorgabe – so zum Beispiel die Schadensreduzierung eines Barbaren, die Bonustalente eines Kämpfers, die Fähigkeiten eines Paladins Böses niederzustrecken oder die Hinterhältigen Angriffe eines Schurken. Allerdings erhalten die SC ab der 20. Stufe keine neuen Fähigkeiten mehr – außer du als SL möchtest dir neue, zu deiner Kampagne passende Fähigkeiten ausdenken.

Zauber: Die Zauberstufe eines Zauberkundigen steigt ab der 20. Stufe weiter um je eine Stufe. Jede ungerade Stufe erhält der Charakter Zugang zu einem neuen Zaubergrad. Diese Zauberplätze können eingesetzt werden, um Zauber vorzubereiten oder zu wirken, die durch metamagische Talente beeinflusst wurden, oder um Zauber vorzubereiten oder zu wirken, die zu einem niedrigeren Grad gehören. Jede gerade Stufe erhält ein Zauberkundiger eine Anzahl zusätzlicher Zauberplätze pro Tag, deren Anzahl dem höchsten Grad entspricht, den der Charakter wirken kann. Er darf diese Zauberplätze wie er möchte auf seine Zauber verteilen.

Ein Magier der 21. Stufe etwa erhält einen einzigen Zauberplatz des 10. Grads, den er nutzen kann, um Zauber des 1. bis 9. Grads vorzubereiten. Oder er kann in diesem Zauberplatz einen metamagisch beeinflussten Zauber vorbereiten, der dann einen effektiven Zaubergrad von 10 hätte (wie etwa ein ausgedehnter *Monster herbeizaubern IX* oder eine schnelle *Auflösung*). Auf der 22. Stufe erhält der Magier neue Zauberplätze im Wert von 10 Zaubergraden. Er kann sich also 10 Zauber des 1. Grads pro Tag aussuchen, zwei neue Zauber des 5. Grads pro Tag, einen Zauber des 7. Grads und

einen des 3. Grads pro Tag oder einen weiteren Zauber des 10. Grads pro Tag. Auf der 23. Stufe erhält er einen einzigen Zauberplatz des 11. Grads und so weiter.

Zauberkundige, die nur eine begrenzte Anzahl bekannter Zauber besitzen (wie etwa Barden und Hexenmeister), können auf den Vorteil, den sie auf einer Stufe erhalten würden (entweder einen neuen Zaubergrad oder eine Anzahl neuer Zauberplätze), verzichten und im Austausch dafür zwei weitere Zauber eines Grades lernen, den sie wirken können.

Mehrere Klassen/Prestigeklassen: Die einfachste Möglichkeit über die 20. Stufe hinaus aufzusteigen, besteht darin, mehrere Klassen oder eine Prestigeklasse zu nehmen. In diesem Fall erhält der Charakter ganz normal die Fähigkeiten seiner neuen Klasse.

13 Die Umgebung

Panisch kletterte der Söldner aus dem Abwasserschacht, doch er hatte kaum noch Zeit, der Menge zuzurufen, dass sie rennen solle, bevor der Kanaldeckel und die Straße hinter ihm explodierten. Der brüllende, dreckige Otyugh hatte sich von dem engen Ausgang nicht abschrecken lassen und als Steine, Wägen und Gaffer in die Luft flogen, breitete sich Panik aus.

Baron Vaschten beobachtete das Ganze von der Sicherheit des Tavernenbalkons aus und schüttelte traurig mit dem Kopf, während unter ihm das Chaos tobte. Dann drehte er sich zu seinem hoch geschätzten Gast, der Gräfin Lianna, um.

„Und das, meine Liebe, ist das Problem mit Abenteurern. Nie sind sie vernünftig genug, den ganzen Trubel da zu lassen, wo er hingehört.“

Angefangen bei lebensfeindlichen Wüsten bis hin zu Gewölben voller Fallen ist es die Umgebung, die dazu beiträgt, eine Welt zu beschreiben. Und diese Umgebungen zum Leben zu erwecken, schafft eine dynamische und reizvolle Welt.

In diesem Kapitel finden sich alle Regeln, die dem SL dabei helfen sollen, seine Spielwelt aufzubauen – Regeln für Gewölbe und deren Merkmale, für Fallen, verschiedene Arten von Geländen und für Umweltgefahren.

Gewölbe

Von all den seltsamen Orten, die ein Abenteurer erkunden kann, ist keiner tödlicher als ein Gewölbe. Diese Labyrinthe sind angefüllt mit tödlichen Fallen, hungrigen Monstern und sagenhaften Schätzen und verlangen einem Charakter sein ganzes Können ab. Die im Folgenden vorgestellten Regeln kannst du auf jede Art von Gewölbe anwenden, sei es nun ein versunkenes Schiff oder ein gigantischer Höhlenkomplex.

Gewölbearten

Es gibt vier grundlegende Gewölbearten, die nach ihrem jeweiligen Zustand eingeteilt werden. Die meisten Gewölbe sind Variationen dieser Grundtypen oder Kombinationen aus mehreren Arten. Manchmal werden alte Gewölbe beispielsweise wieder und wieder von unterschiedlichen Bewohnern für alle möglichen Zwecke genutzt.

Ruine: Ein solcher Ort war einmal bewohnt, ist aber inzwischen von seinen ursprünglichen Erbauern (vollkommen oder nur teilweise) verlassen und von anderen Wesen bevölkert worden. Viele unterirdisch lebende Kreaturen halten speziell nach solchen versunkenen Bauwerken Ausschau, um sich dort ihr Lager einzurichten. Noch vorhandene Fallen sind wahrscheinlich schon ausgelöst worden, dafür finden sich mit Sicherheit einige umherwandernde Monster.

Bewohntes Bauwerk: Diese Art von Gewölbe ist noch bewohnt. Hier leben üblicherweise intelligente Kreaturen, bei denen es sich aber nicht unbedingt um die Erbauer des Gewölbes handeln muss. Bei solchen Gewölben kann es sich um ein Haus, eine Festung, einen Tempel, eine Mine, die noch in Betrieb ist, ein Gefängnis oder das Hauptquartier einer Organisation handeln. Es werden sich nur wenige Fallen und umherwandernde Monster, dafür aber organisierte Wachen finden – entweder auf Patrouille oder stationär. Stoßen die Charaktere auf Fallen oder umherwandernde Monster, sind diese im Normalfall unter der Kontrolle der Gewölbebewohner. In bewohnten Gewölben werden die SC außerdem Möbel, Dekorationen, Vorräte und Vorrichtungen finden, mit deren Hilfe die Bewohner sich innerhalb des Bauwerks fortbewegen können. Es existiert vielleicht noch ein Kommunikationssystem und der Ausgang wird mit ziemlicher Sicherheit bewacht.

Manche Gewölbe sind allerdings auch nur zum Teil bewohnt, während der Rest leer steht oder verfallen ist. In diesen Fällen handelt es sich bei den Bewohnern meist nicht um die ursprünglichen Erbauer, sondern um intelligente Wesen, die in dem verlassenen Gewölbe ihre Basis oder ihr Lager eingerichtet haben oder dieses als Befestigungsanlage nutzen.

Gesicherter Aufbewahrungsort: Viele Leute vergraben Dinge unter der Erde, die sie vor anderen schützen wollen. Dabei kann es sich um einen sagenhaften Schatz, ein verbotenes Artefakt oder die Leiche einer wichtigen Persönlichkeit handeln. Egal aber, was genau vergraben wurde, meist wird es von Hindernissen, Fallen und Wächtern umgeben.

In dieser Art von Gewölbe besteht die höchste Wahrscheinlichkeit, Fallen vorzufinden, und die niedrigste Wahrscheinlichkeit, auf umherwandernde Monster zu treffen. Außerdem steht die Funktion des Gewölbes in diesem Fall im Vordergrund und nicht sein Aussehen. Nur selten stößt man auf Verzierungen in Form von Statuen oder bemalten Wänden, außer natürlich es handelt sich um das Grab einer wichtigen Persönlichkeit.

Manche Tresorräume oder Krypten sind aber auch so gebaut, dass sie lebende Wachen behausen können. Das größte Problem liegt in diesem Fall darin, jene Wachen zwischen möglichen Einbruchsversuchen am Leben zu erhalten. Magie ist üblicherweise die sinnvollste Lösung, um Nahrung und Wasser bereitzustellen. Oft verwenden die Erbauer von Gewölben aber auch Untote oder Konstrukte als Wachen, da diese weder schlafen noch Nahrung zu sich nehmen müssen. Außerdem gibt es ja auch noch magische Fallen, die Monster herbeizaubern, wenn sie ausgelöst werden. Diese Monster verschwinden, sobald sie ihre Aufgabe erledigt haben.

Natürliche Höhlenkomplexe: In solchen Höhlen wohnen alle möglichen Arten von unterirdisch lebenden Kreaturen. Da sie auf natürliche Weise entstanden sind, finden sich in diesen labyrinthischen Tunnelsystemen keine Verzierungen und es lässt sich keine Art von nachvollziehbarem Muster oder irgendeine Ordnung erkennen. Da solche Gewölbe eben nicht von intelligenten Wesen erschaffen wurden, ist es auch sehr unwahrscheinlich, dass sich Fallen oder gar Türen in ihnen finden.

In natürlichen Höhlen gibt es alle möglichen Arten von Pilzen, die manchmal in riesigen Wäldern oder als Boviste wachsen. Diese Wälder werden von unterirdischen Raubtieren durchstreift, die jene jagen, die sich von den Pilzen ernähren. Manche Pilzarten verbreiten ein phosphoreszierendes Licht, das die Höhle bis zu einem gewissen Grad beleuchtet. In anderen Bereichen kann der Zauber *Tageslicht* oder ein ähnlicher magischer Effekt genug Licht erzeugen, um grüne Pflanzen wachsen zu lassen.

Oft besteht auch eine Verbindung zwischen einem natürlichen Höhlenkomplex und einer anderen Art von Gewölbe. In diesem Fall wurden die Höhlen entdeckt, als das andere Gewölbe immer tiefer in die Erde getrieben wurde. Manchmal werden auch zwei Gewölbe durch ein Höhlensystem miteinander verbunden, die eigentlich gar nichts miteinander zu tun haben, so dass eine recht seltsame, gemischte Umgebung entsteht. Immer wieder gelangen unterirdisch lebende Kreaturen durch eine Höhle, die mit einem anderen Gewölbe verbunden ist, in eben jenes Gewölbe und bevölkern dieses.

Geländearten in Gewölben

Im Folgenden werden die grundlegenden Geländearten vorgestellt, die sich in Gewölben finden.

Wände

Manchmal werden Gewölbe durch gemauerte Wände in Gänge und Kammern eingeteilt. Bei solchen Wänden handelt es sich um Steine, die übereinander geschichtet und manchmal noch mit Mörtel befestigt wurden. Die Wände können aber auch direkt in den Fels gehauen worden sein, so dass sie rau und kantig aussehen, oder sie bestehen aus unbehandeltem Gestein. Es ist zwar schwierig, die Wände eines Gewölbes einzureißen, dafür kann man sie recht einfach erklimmen.

Tabelle 13-1 Wände

Wandart	Durchschnittliche Stärke	Zerbrechen-SG	Härte	TP[1]	SG für Klettern
Mauerwerk	30 cm	35	8	90 TP	20
Hochwertiges Mauerwerk	30 cm	35	8	90 TP	25
Verstärktes Mauerwerk	30 cm	45	8	180 TP	20
Behauener Stein	90 cm	50	8	540 TP	25
Unbearbeiteter Stein	1,50 m	65	8	900 TP	15
Eisen	7,50 cm	30	10	90 TP	25
Papier	papierdünn	1	—	1 TP	30
Holz	15 cm	20	5	60 TP	21
Magisch behandelt[2]	—	+20	x2	x2[3]	—

1 Pro 3 m x 3 m großem Bereich.

2 Diese Modifikatoren können auf alle anderen Wandarten angewendet werden.

3 Oder 50 zusätzliche TP, welcher Wert auch immer höher ist.

Mauerwerk: Mauerwerk findet sich wohl in den meisten Gewölben. Es ist normalerweise mindestens 30 cm dick. Die alten Wände sind von Rissen und Spalten durchzogen, in denen sich gefährliche Schleime aufhalten oder die von kleineren Monstern bewohnt werden, die dort ihrer Beute auflauern. Nur sehr laute Geräusche können Mauerwerk durchdringen. Der SG, um an Mauerwerk entlang zu klettern, liegt bei 20.

Hochwertiges Mauerwerk: Manchmal ist das Mauerwerk in einem Gewölbe auch von besonders hoher Qualität (es ist glatter, die Steine sind dichter aneinandergefügt und es hat weniger Risse). Solch hochwertige Wände sind oft noch verputzt oder mit Stuck verziert. Verputzte Wände sind meist bemalt oder mit Reliefen oder anderen Verzierungen versehen. Es ist zwar nicht schwieriger, hochwertiges Mauerwerk zu zerstören, als es bei normalem Mauerwerk der Fall ist, allerdings ist es schwieriger zu erklimmen (SG 25).

Verstärktes Mauerwerk: Diese Steinwände sind an einer oder beiden Seiten mit Eisenstangen versehen oder die Stangen sind in die Wand eingelassen, um sie zu verstärken. Verstärktes Mauerwerk ist zwar genauso hart wie normales Mauerwerk, es hat aber doppelt so viele Trefferpunkte und der SG für den Stärkewurf, um es zu zerbrechen, wird um 10 Punkte erhöht.

Behauene Steinwände: Diese Art von Wand entsteht, wenn eine Kammer oder ein Gang direkt aus dem Stein gehauen wurden. Die raue Oberfläche des behauenen Steins hat oft kleinste Vorsprünge, auf denen Pilze wachsen, und Risse, in denen Ungeziefer, Fledermäuse oder Schlangen leben. Hat eine solche Wand eine „andere Seite“ (trennt sie also etwa zwei Kammern), ist sie normalerweise mindestens 90 cm dick, da eine dünnere Wand unter dem Gewicht des über ihr liegenden Gesteins zusammenbrechen würde. Der SG, um eine behauene Steinwand zu erklimmen, liegt bei 25.

Unbearbeitete Steinwände: Die Oberfläche solcher Wände ist meist uneben. Sie fühlt sich zwar glatt an, ist aber von kleinen Löchern, versteckten Nischen und Vorsprüngen in unterschiedlichsten Höhen durchzogen. Außerdem ist unbearbeiteter Stein fast immer nass oder feucht, da natürliche Höhlen normalerweise von Wasser erschaffen werden. Hat eine solche Wand eine „andere Seite“ (trennt also etwa zwei Kammern), ist sie üblicherweise mindestens 1,50 m dick. Der SG, um eine unbearbeitete Steinwand zu erklimmen, liegt bei 15.

Eisenwände: Solche Wände umgeben in einem Gewölbe meist wichtige Orte, wie etwa einen Tresor.

Papierwände: Papierwände sind das genaue Gegenteil von Eisenwänden. Sie blockieren die Sicht, aber das war es auch schon.

Holzwände: Holzwände werden öfter in ältere Gewölbe eingefügt, um Ställe, Vorratskammern oder einfach nur ein paar kleinere Räume innerhalb eines großen zu erschaffen.

Magisch behandelte Wände: Solche Wände sind stärker als normales Mauerwerk, haben eine größere Härte, mehr Trefferpunkte und der SG, um sie zu zerbrechen, ist höher. Magie ist normalerweise in der Lage, die Härte und die Trefferpunkte von Wänden zu verdoppeln, und addiert bis zu 20 auf den SG, um die Wand zu zerbrechen. Außerdem darf eine magisch behandelte Wand einen Rettungswurf gegen Zauber machen, die sie betreffen könnten. Sie erhält einen Rettungswurfbonus von 2 + die Hälfte der Zauberstufe der Magie, welche die Wand verstärkt. Um eine magische Wand zu erschaffen, muss man das Talent Wundersamen Gegenstand herstellen besitzen und pro 3 m x 3 m großem Bereich 1.500 GM ausgeben.

Wände mit Schießscharten: Wände mit Schießscharten können aus jeglichem widerstandsfähigen Material bestehen, meist aber wurden sie aus Mauerwerk, behauenem Stein oder Holz gemacht. Verteidiger können Pfeile oder Bolzen auf Eindringlinge verschießen, dabei aber selbst in Sicherheit bleiben. Bogenschützen hinter einer Wand mit Schießscharten haben verbesserte Deckung, was ihnen einen Bonus von +8 auf die RK, einen Bonus von +4 auf Reflexwürfe und die Vorteile des Klassenmerkmals Verbessertes Ausweichen verleiht.

Böden

Wie Wände gibt es auch Böden in allen möglichen Varianten.

Steinplatten: Ein solcher Boden besteht wie Mauerwerk aus behauenen Steinblöcken. Meist sind diese von Rissen durchzogen und uneben. In den Rissen wächst Schleim und Schimmel und in den Ritzen zwischen den Steinen fließt Wasser. Manchmal bilden sich auch kleine Pfützen auf dem Boden. Die meisten Gewölbe sind mit Steinplatten ausgestattet.

Unebene Steinplatten: Manche Böden werden mit der Zeit so uneben, dass man einen Wurf auf Akrobatik (SG 10) machen muss, um darauf rennen oder Sturmangriffe ausführen zu können. Ein Misserfolg bedeutet, dass der Charakter sich in dieser Runde nicht bewegen kann.

Dermaßen tückische Böden sollten die Ausnahme und nicht die Regel bilden.

Behauene Steinböden: Behauene Steinböden sind rau und uneben und meist auch mit losen Steinen, Kieseln, Erde oder anderem Schutt bedeckt. Man muss einen Wurf auf Akrobatik (SG 10) machen, um auf einem solchen Boden rennen oder einen Sturmangriff ausführen zu können. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Charakter in dieser Runde zwar noch handeln, nicht aber rennen oder einen Sturmangriff ausführen kann.

Wenig Schutt: Der Boden ist mit kleineren Schuttbrocken bedeckt. Wenig Schutt erhöht den SG für Würfe auf Akrobatik um 2.

Viel Schutt: Der Boden ist mit jeder Menge Schutt bedeckt. Es zählt als zwei Felder, wenn man ein solches Feld betritt. Viel Schutt erhöht den SG für Würfe auf Akrobatik um 5 und den SG für Würfe auf Heimlichkeit um 2.

Glatter Steinboden: Bearbeitete und manchmal sogar polierte glatte Steinböden finden sich nur in Gewölben, die von fähigen, sorgfältig arbeitenden Baumeistern errichtet wurden.

Natürliche Steinböden: Der Boden einer natürlichen Höhle ist so uneben wie deren Wände. Größere ebene Flächen finden sich hier nur selten. Stattdessen hat der Boden viele unterschiedliche Ebenen. Manchmal liegt eine solche Ebene nur ein paar Zentimeter höher oder niedriger als die angrenzende Ebene, so dass der Wechsel zwischen ihnen nicht schwieriger ist, als auf eine Stufe zu steigen. An anderen Stellen wiederum liegt das nächste Stück Boden auf einmal mehrere Meter höher oder tiefer, so dass man einen Wurf auf Klettern machen muss, um von einer Ebene auf die andere zu gelangen. Befindet sich in einer natürlichen Höhle kein ausgetretener und gekennzeichneter Weg, entspricht es einer Bewegung von zwei Feldern, will man ein Feld mit natürlichem Steinboden betreten. Außerdem steigt der SG für Würfe auf Akrobatik um 5. Außer auf ausgetretenen Pfaden ist es nicht möglich, zu rennen oder Sturmangriffe auszuführen.

Rutschiger Boden: Wasser, Eis, Schleim oder Blut kann jeden der hier aufgeführten Böden zu einem tückischen Untergrund machen. Der SG für Würfe auf Akrobatik steigt auf rutschigen Böden um 5.

Gitter: Ein Gitter bedeckt meistens eine Grube oder einen tiefer liegenden Bereich. Es besteht normalerweise aus Eisen, größere Gitter können aber auch aus eisenbeschlagenen Holzbalken gemacht sein. Viele Gitter sind mit Scharnieren versehen, so dass man den darunter liegenden Bereich betreten kann (solche Gitter können wie Türen verschlossen werden). Andere wiederum sind so gemacht, dass man sie nicht bewegen kann. Ein typisches 2,50 cm dickes Eisengitter hat 25 Trefferpunkte, eine Härte von 10 und der SG, um es zu zerbrechen oder loszureißen, liegt bei 27.

Vorsprung: Ein Vorsprung erlaubt es Kreaturen, einen tiefer liegenden Bereich zu überqueren. Meist verlaufen Vorsprünge an einer Grube oder einem unterirdischen Fluss entlang, bilden Balkone in größeren Räumen oder bieten Bogenschützen einen Ort, von dem aus sie auf unter ihnen befindliche Feinde schießen können. Schmale Vorsprünge (weniger als 30 cm) erfordern einen Wurf auf Akrobatik, damit man sich auf ihnen bewegen kann. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Charakter von dem Vorsprung fällt. Manche Vorsprünge haben aber auch Geländer. In diesem Fall erhalten Charaktere, die sich auf dem Vorsprung bewegen, einen Situationsbonus von +5 auf ihren Wurf auf Akrobatik. Außerdem erhält ein Charakter, der sich auf einem Vorsprung mit Geländer befindet, einen Situationsbonus von +2 auf den konkurrierenden Stärkewurf, wenn er verhindern will, dass er durch einen Ansturm hinunterfällt.

Es gibt auch Vorsprünge, die an den Kanten mit 60 cm bis 90 cm hohen Mauern gesichert sind. Diese Wände gewähren Deckung gegen Angreifer, die sich innerhalb von 9 m an der Wand befinden, solange das Ziel der Wand näher ist als dem Angreifer.

Durchsichtige Böden: Auf durchsichtigen Böden aus verstärktem Glas oder magischen Materialien (etwa aus einer *Energiewand*) kann man auch einen gefährlichen Ort sicher von oben betrachten. Dementsprechend findet man solche Böden oft über Lavabecken, Arenen, Monstergruben oder Folterkammern. Außerdem können die Verteidiger eines Gewölbes sie nutzen, um in wichtigen Bereichen nach Eindringlingen Ausschau zu halten.

Verschiebbare Böden: Verschiebbare Böden sind mit Falltüren zu vergleichen und so gestaltet, dass sie bewegt werden können, um den darunter liegenden Bereich freizugeben. Ein normaler verschiebbarer Boden bewegt sich so langsam, dass eine darauf stehende Person ohne Probleme vermeiden kann, in den Abgrund zu fallen – vorausgesetzt sie kann woanders hingehen. Bewegt sich ein verschiebbarer Boden aber schnell genug, so dass ein auf ihm stehender Charakter Gefahr läuft hinunter zu fallen – zum Beispiel in eine Grube mit Speerspitzen, einen Bottich mit siedendem Öl oder ein Becken voller Haie –, handelt es sich um eine Falle.

Trickböden: Manche Böden sind so gestaltet, dass sie plötzlich gefährlich werden können. So kann es etwa sein, dass auf einmal Speerspitzen, heißer Dampf oder Flammen aus verborgenen Löchern schießen oder der gesamte Boden kippt, wenn nur die ausreichende Menge an Gewicht auf ihm platziert oder ein in der Nähe befindlicher Hebel umgelegt wurde. Diese Art von Boden findet man manchmal in Arenen. Sie sollen die Kämpfe aufregender und tödlicher gestalten. Konstruiere diese Böden so, wie du auch andere Fallen entwerfen würdest.

Türen

Türen in Gewölben sind viel mehr als nur Ein- bzw. Ausgänge. Oft stellen sie für sich genommen schon eine Begegnung dar. Sie kommen in drei verschiedenen Grundtypen vor: Holztüren, Steintüren und Eisentüren.

Holztüren: Holztüren bestehen aus dicken Brettern, die zusammengenagelt wurden. Manchmal sind sie auch noch mit Eisen beschlagen, um sie zu verstärken und zu verhindern, dass das Holz auf Grund der Feuchtigkeit in einem Gewölbe aufquillt. Holztüren sind die am häufigsten vorkommende Art von Türen und es gibt sie in verschiedenen Stärken: einfache, hochwertige und starke Holztüren. Einfache Holztüren (SG fürs Zerbrechen 15) sind nicht dazu geeignet, wirklich motivierte Angreifer abzuhalten. Hochwertige Holztüren (SG fürs Zerbrechen 18) sind zwar stabil und langlebig, aber ebenso wenig dazu gedacht, einem Ansturm standzuhalten. Starke Holztüren (SG fürs Zerbrechen 25) sind mit Eisen beschlagen und stellen ein stabiles Hindernis für jeden Angreifer dar. Holztüren sind mit Eisenscharnieren am Rahmen befestigt und meist dient ein Ring in der Mitte dazu, sie zu öffnen, oder eine Eisenstange an beiden Seiten erfüllt den Zweck einer Klinke. In bewohnten Gewölben werden solche Türen meist ordentlich in Stand gehalten (sind also nicht verklemmt) und nicht verschlossen. Nur wichtige Bereiche werden natürlich wenn möglich abgeriegelt.

Tabelle 13-2 Türen

Art der Tür	Typische Stärke	Härte	TP	Zerbrechen-SG	
				Verklemmt	Verschlossen
Einfache Holztür	2,50 cm	5	10	13	15
Hochwertige Holztür	3,25 cm	5	15	16	18
Starke Holztür	5 cm	5	20	23	25
Steintür	10 cm	8	60	28	28
Eisentür	5 cm	10	60	28	28
Fallgitter aus Holz	7,5 cm	5	30	25*	25*
Fallgitter aus Eisen	5 cm	10	60	25*	25*
Schloss	—	15	30	—	—
Scharnier	—	10	30	—	—

* SG gilt fürs Anheben. Benutze den SG einer Tür der entsprechenden Art, wenn es ums Zerbrechen geht.

Steintüren: Diese ebenso schweren wie schwerfälligen Türen sind aus soliden Steinblöcken gehauen und drehen sich, wenn sie geöffnet werden. Zwerge und andere begabte Handwerker sind aber auch in der Lage, Scharniere herzustellen, die eine solche Tür halten können. Geheimtüren in einer Steinwand bestehen üblicherweise auch aus Stein. Ansonsten stellt eine solche Tür ein stabiles Hindernis dar, das etwas Wichtiges beschützt. Dementsprechend sind Steintüren meist verschlossen oder verriegelt.

Eisentüren: Eisentüren in Gewölben sind oft rostig, aber dennoch sehr stabil und hängen wie Holztüren an Scharnieren. Sie sind – abgesehen von magischen Türen – die widerstandsfähigste Art von Tür und meistens verschlossen oder verriegelt.

Türen aufbrechen: Die Türen eines Gewölbes können verschlossen, mit einer Falle versehen, verstärkt, verriegelt, auf magische Weise verschlossen oder auch einfach nur verklemmt sein. Jeder – außer vielleicht den schwächsten Charakteren – kann eine Tür schlussendlich mit den entsprechenden schweren Werkzeugen aufbrechen, wie etwa mit einem Vorschlaghammer. Auch einige Zauber und magische Gegenstände ermöglichen es, eine verschlossene Tür auszutricksen.

Wollen die Charaktere eine Tür mit einer Hieb- oder einer Wuchtwaffe einreißen, werden diesem Versuch die Härte und die Trefferpunkte zugrunde gelegt, die in Tabelle 13-2 angegeben werden. Willst du einen SG für das Niederreißen einer Tür festlegen, benutze die folgenden Richtlinien

SG 10 oder niedriger: Eine Tür, die von wirklich jedem aufgebrochen werden kann.

SG 11-15: Eine Tür, die von einer starken Person wahrscheinlich beim ersten Versuch aufgebrochen werden kann und für die eine normale Person vielleicht ebenfalls nur einen Versuch braucht.

SG 16-20: Eine Tür, die fast jeder aufbrechen kann, wenn er die entsprechende Zeit hat.

SG 21-25: Eine Tür, die nur von starken oder sehr starken Personen aufgebrochen werden kann und selbst so jemand bräuchte wahrscheinlich mehr als einen Versuch.

SG 26 oder höher: Eine Tür, die nur von einer außergewöhnlich starken Person aufgebrochen werden kann.

Schlösser: Gewölbetüren sind meist verschlossen und dementsprechend kann die Fertigkeit Mechanismus ausschalten recht nützlich werden. Schlösser werden üblicherweise direkt in die Tür eingelassen, entweder an der den Scharnieren gegenüberliegende Seite oder in der Mitte der Tür. Solche eingebauten Schlösser bedienen eine Eisenstange, die aus der Tür in den Rahmen fährt oder aber eine Eisen- oder schwere Holzstange, die hinter der eigentlichen Tür liegt. Vorhängeschlösser hingegen sind nicht fest eingebaut, sondern hängen an zwei Ringen – einer an der Tür und einer an der Wand. Kompliziertere Schlösser wie Kombinationsschlösser oder Rätselschlösser sind meist in die Tür eingebaut. Da solche Schlösser keinen Schlüssel benötigen und meist auch größer und komplizierter sind, findet man sie typischerweise an stabileren Türen (starken Holztüren, Stein- oder Eisentüren).

Der SG für Mechanismus ausschalten, um ein Schloss zu knacken, liegt meist zwischen 20 und 30, es gibt aber natürlich auch Schlösser mit einem höheren oder niedrigeren SG. Eine Tür kann mit mehr als einem Schloss versehen sein.

In diesem Fall muss jedes Schloss einzeln geknackt werden. Schlösser sind oft noch mit einer Falle versehen, wie etwa mit einer Giftnadel, die herausschießt und sich in den Finger des an dem Schloss herumwerkelnden Schurken bohrt.

Es geht manchmal schneller, ein Schloss zu knacken, als die gesamte Tür einzureißen. Will ein SC ein Schloss mit einer Waffe zerschlagen, behandle ein durchschnittliches Schloss so, als hätte es eine Härte von 15 und 30 Trefferpunkte. Ein Schloss kann nur zerschlagen werden, wenn es separat von der Tür angegriffen werden kann – ein eingebautes Schloss ist dagegen also immun. In einem bewohnten Gewölbe kann davon ausgegangen werden, dass es zu jedem Schloss auch irgendwo einen Schlüssel gibt.

Es gibt jedoch spezielle Türen, deren Schloss keinen Schlüssel benötigt. Sie werden geöffnet, indem in der Nähe befindliche Hebel in der richtigen Reihenfolge umgelegt werden oder indem die korrekte Symbolfolge auf einer Schalttafel gedrückt wird.

Verklemmte Türen: Gewölbe sind oft feucht und gerade Holztüren können sich leicht verklemmen. Du kannst bei 10 % aller Holztüren und 5 % aller anderen Türen davon ausgehen, dass sie sich verklemmt haben. In schon lange verlassenen oder vernachlässigten Gewölben können diese Wahrscheinlichkeiten verdoppelt werden (also auf 20 %, bzw. 10 %).

Verriegelte Türen: Wenn die Charaktere versuchen, eine verriegelte Tür einzureißen, zählt die Qualität des Riegels und nicht das Material, aus dem die Tür besteht. Um einen Tür mit einem Holzriegel einzureißen, muss ein Stärkewurf (SG 25) gelingen. Handelt es sich um einen Eisenriegel, liegt der SG für den Stärkewurf bei 30. Die Charaktere können aber natürlich auch versuchen, die Tür stattdessen zu zerstören, so dass der Riegel dann in dem nun freien Durchgang hängt.

Magische Siegel: Neben magischen Fallen können auch Zauber wie *Arkanes Schloss* Eindringlinge davon abhalten, eine Tür zu öffnen. Eine Tür, die mit einem *Arkanen Schloss* versehen ist, gilt als verschlossen, selbst wenn sie kein physisches Schloss besitzt. Um eine solche Tür zu öffnen, muss man entweder *Klopfen* oder *Magie bannen* wirken oder einen erfolgreichen Stärkewurf machen.

Scharniere: Die meisten Türen haben Scharniere, abgesehen natürlich von Schiebetüren. Diese ruhen stattdessen in Vertiefungen oder auf Schienen, so dass sie leicht zur Seite geschoben werden können.

Normale Scharniere: Diese Art von Scharnieren besteht aus Metall und verbindet eine Seite der Tür mit dem Rahmen. Vergiss nicht, dass die Tür sich zu der Seite hin öffnet, an der sich die Scharniere befinden. (Sind die Scharniere also auf der Seite der Tür, auf der sich die SC befinden, öffnet sich die Tür zu ihnen hin, andernfalls öffnet sie sich von ihnen weg.) Befinden die Scharniere sich auf der Seite der Tür, auf der sich auch die Charaktere befinden, können diese mit erfolgreichen Würfen auf Mechanismus ausschalten versuchen, die Scharniere zu entfernen. Der SG hierfür liegt bei 20, da die meisten Scharniere rostig oder verklemmt sind. Das Zerbrechen eines Scharniers ist schon schwieriger. Die meisten besitzen eine Härte von 10 und 30 Trefferpunkte. Der SG für das Zerbrechen eines Scharniers entspricht dem SG für das Einreißen der Tür.

Versenkte Scharniere: Diese Art von Scharnier ist weitaus komplizierter als ein normales Scharnier und findet sich nur in besonders hochwertig konstruierten Bereichen. Diese Scharniere sind in die Wand eingelassen und machen es möglich, dass die Tür sich zu beiden Seiten hin öffnen kann. Solange die SC nicht den Türrahmen oder die Wand aufbrechen, können sie sich auch nicht an diesen Scharnieren zu schaffen machen. Versenkte Scharniere finden sich üblicherweise an Steintüren, seltener auch an Holz- oder Eisentüren.

Drehzapfen: Bei Drehzapfen handelt es sich nicht wirklich um Scharniere, sondern um Zapfen, die oben und unten aus der Tür herausstehen und in den Rahmen eingelassen sind, so dass die Tür sich drehen kann. Ihr Vorteil liegt darin, dass sie einfach herzustellen und nicht so leicht herauszunehmen sind. Ihr Nachteil ist allerdings, dass sie in der Mitte der Tür liegen und dementsprechend nichts Größeres durch die Tür passt, als es ihrer halben Breite entspricht. Türen mit Drehzapfen sind üblicherweise aus Stein gefertigt und meist recht breit, damit sie die Nachteile der Zapfen ausgleichen können. Es ist allerdings auch möglich, die Zapfen an einer Seite der Tür anzubringen und diese dicker zu machen als die andere Seite, so dass die Tür sich eher wie ihr mit Scharnieren versehenes Gegenstück öffnen lässt. Geheimtüren in Wänden funktionieren oft mit Drehzapfen, da man sie auf diese Weise besser verstecken kann als eine mit Scharnieren versehene Tür. Auch Bücherregale können mit Hilfe von Drehzapfen als Geheimtüren benutzt werden.

Geheimtüren: Eine Geheimtür kann als nackte Wand (oder nackter Boden oder Decke), als Bücherregal, Feuerstelle oder sogar Brunnen getarnt sein und führt in einen geheimen Gang oder Raum. Untersucht jemand diesen Bereich, findet er eventuell vorhandene Geheimtüren bei einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung (SG 20 für eine normale Geheimtür, SG 30 für eine gut versteckte).

Viele Geheimtüren können nur auf eine bestimmte Art geöffnet werden, indem man etwa einen verborgenen Knopf oder eine Druckplatte betätigt. Sie öffnen sich entweder wie normale Türen oder sie drehen sich, werden beiseite geschoben, im Boden oder der Decke versenkt oder funktionieren gar wie Zugbrücken. Der Erbauer der Geheimtür kann diese nah am Boden oder weiter oben anbringen, so dass sie schwieriger zu entdecken und zu erreichen ist. Magier und Hexenmeister können den Zauber *Äthertor* wirken, mit dem sie eine magische Geheimtür erschaffen können, die nur von ihnen benutzt werden kann.

Magische Türen: Eine solche Tür wurde von ihren ursprünglichen Erbauern verzaubert und spricht vielleicht mit den Abenteurern, um sie zu vertreiben. Sie könnte aber auch vor Angriffen geschützt sein und hat eine höhere Härte, mehr Trefferpunkte oder einen erhöhten Rettungswurf gegen *Auflösung* oder ähnliche Zauber. Ebenso könnte es sein, dass sie nicht in den hinter ihr liegenden Raum führt, sondern vielmehr ein Portal ist, das an einen weit entfernten Ort oder gar auf eine andere Existenzebene führt. Es gibt auch magische Türen, die nur mit einem Passwort oder einem besonderen Schlüssel geöffnet werden können.

Fallgitter: Diese besonderen Türen bestehen aus Eisenstangen oder dicken, mit Eisen beschlagenen Holzstangen, die aus einer Vertiefung in der Decke in einem Torbogen gen Boden herabgelassen werden können. Manchmal bilden diese Stangen auch ein Gitter. Fallgitter werden normalerweise mit einer Winde oder einem Poller hochgezogen und können sehr schnell herabgelassen werden. Wenn die Stangen dann auch noch in Spitzen enden, kann man eine Person ganz schnell von der Idee abbringen, darunter stehen zu bleiben oder noch schnell unter dem Gitter hindurch zu tauchen. Ist ein Fallgitter erst einmal herabgelassen, ist es verschlossen, außer es ist so schwer, dass es eine normale Person sowieso

nicht anheben könnte. Ein normales Fallgitter anzuheben, erfordert einen Stärkewurf (SG 25).

Wände, Türen und Entdecken-Zauber

Steinwände, Eisenwände und Eisentüren sind normalerweise dick genug, um die meisten Entdecken-Zauber, wie etwa *Gedanken wahrnehmen*, zu blockieren. Holzwände, Holztüren und Steintüren sind dafür im Normalfall nicht dick genug. Eine Geheimtür aus Stein, in eine Wand eingelassen und so dick wie diese (mindestens 30 cm), blockiert ebenfalls die meisten Entdecken-Zauber.

Treppen

Treppen sind die normalste Methode, mit der man sich in einem Gewölbe nach unten oder oben bewegen kann. Ein Charakter kann Treppen hinauf oder hinunter gehen, ohne dabei Mali zu erhalten. Er kann jedoch nicht darauf rennen. Erhöhe den SG für Würfe auf Akrobatik auf Treppen um 4. Manche Treppen sind besonders steil und werden daher als schwieriges Gelände behandelt.

Einstürze (HG 8)

Einstürzende Tunnel und Räume sind extrem gefährlich. Die Abenteurer gehen nämlich nicht nur die Gefahr ein, von mehreren Tonnen Gestein zermalmt zu werden, sondern können auch unter Schutt lebendig begraben oder vom einzigen bekannten Ausgang abgeschnitten werden. Ein Einsturz verschüttet jeden, der sich in der Mitte des zusammenbrechenden Bereichs befindet, und schadet jedem, der sich am Rand dieses Bereichs befindet. Der Bereich, in dem Personen verschüttet werden, hat in einem durchschnittlichen Gang einen Radius von 4,50 m und der Nachrutschbereich umfasst noch einmal einen 3 m weiteren Radius. Eine einsturzgefährdete Decke kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Wissen (Baukunst) mit einem SG von 20 oder einem erfolgreichen Wurf auf Handwerk (Steinmetzarbeiten) mit einem SG von 20 entdeckt werden. Vergiss nicht, dass Würfe auf Handwerk auch ungeübt gemacht werden können – dann als Intelligenzwürfe. Ein Zwerg darf einen solchen Wurf schon machen, wenn er den einsturzgefährdeten Bereich in einem Abstand von 3 m passiert.

Eine einsturzgefährdete Decke kann bei einem schweren Einschlag oder einer Erschütterung einstürzen. Auch ein Charakter kann einen solchen Einsturz hervorrufen, wenn er die Hälfte aller Säulen zerstört, die eine Decke stützen.

Charaktere, die sich im Verschüttungsbereich aufhalten, erleiden 8W6 Schadenspunkte, bzw. die Hälfte, wenn ihnen ein Reflexwurf (SG 15) gelingt. Sie sind aber auf jeden Fall unter dem Schutt begraben. Charaktere im Nachrutschbereich erleiden 3W6 Schadenspunkte oder gar keinen Schaden, wenn ihnen ein Reflexwurf (SG 15) gelingt. Charaktere im Nachrutschbereich, deren Rettungswurf nicht gelingt, sind ebenfalls verschüttet.

Solange die SC verschüttet sind, erleiden sie jede Minute 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Wird ein Charakter dadurch ohnmächtig, muss er jede Minute einen Konstitutionswurf (SG 15) machen. Schlägt dieser fehl, erleidet er pro Minute 1W6 Punkte tödlichen Schaden bis er befreit wird oder stirbt.

Charaktere, die nicht verschüttet wurden, können ihre Freunde ausgraben. Benutzt ein SC nur seine Hände, kann er pro Minute fünf Mal soviel Gestein und Schutt beiseite schaffen, wie er an schwerer Last tragen kann. Loses Geröll, das einen 1,50 m x 1,50 m großen Bereich bedeckt, wiegt eine Tonne (2.000 Pfd.). Verfügt der Charakter über passendes Werkzeug, wie eine Spitzhacke, eine Brechstange oder eine Schaufel, kann er doppelt soviel Geröll beiseite schaffen, wie es ihm mit den Händen möglich ist. Ein verschütteter Charakter kann auch versuchen, sich selbst mit einem Stärkewurf (SG 25) zu befreien.

Schleime, Schimmel und Pilze

Die feuchte und dunkle Umgebung eines Gewölbes ist der ideale Ort für Schimmel und Pilze. Alle Schleime, Schimmel und Pilze werden für die Zwecke eines Zaubers als Pflanzen behandelt. Wie Fallen haben auch gefährliche Schleime und Schimmel einen HG und die Charaktere erhalten EP für Begegnungen mit ihnen.

Alles, was zu lange im Dunklen und Feuchten liegt, wird früher oder später von glänzendem, organischem Schlick überzogen. Diese Art von Schleim ist zwar ziemlich eklig, aber nicht gefährlich.

Schimmel und Pilze gedeihen hervorragend an dunklen, kühlen und feuchten Orten. Viele sind zwar so harmlos wie der normale Schlick in einem Gewölbe, andere aber sind äußerst gefährlich. Pilze, Boviste, Hefe- und Schimmelpilze und andere Sorten von Knollen-, Faser- und Bodengewächsen

finden sich in den meisten Gewölben. Oft sind sie ungefährlich oder sogar essbar (wobei die meisten nicht gerade appetitanregend sind und eher seltsam schmecken).

Grünschleim (HG 4): Diese Art von Schleim ist eine gefährliche Variante des ganz normalen Schleims. Grünschleim zerfrisst bei Berührung Fleisch und andere organische Materialien und kann sogar Metall auflösen. Er ist hellgrün, nass und klebrig und wächst in größeren Flecken an Wänden, Böden und Decken. Grünschleim reproduziert sich, indem er organische Substanzen verzehrt. Bemerkt er Bewegungen in seiner Nähe, lässt er sich von den Wänden oder der Decke fallen, um die mögliche Nahrung aufzunehmen.

Ein 1,50 Quadratmeter großer Bereich Grünschleim verursacht pro Runde, in der er Fleisch zerfrisst, 1W6 Punkte Konstitutionsschaden. In der ersten Runde des Kontakts kann der Schleim abgekratzt werden (der Gegenstand, mit dem dies geschieht, wird dabei zerstört). Danach kann er nur noch mit Hilfe von Kälte oder Feuer entfernt werden, oder indem er herausgeschnitten wird (wobei der Betroffene ebenfalls Schaden erleidet). Alles, was Kälte- oder Feuerschaden verursacht, Sonnenlicht oder der Zauber *Krankheit kurieren* kann Grünschleim zerstören. Bei Holz oder Metall verursacht Grünschleim 2W6 Schadenspunkte pro Runde. Er kann die Härte von Metall, nicht aber die von Holz ignorieren. Stein wird durch den Schleim nicht beschädigt.

Gelber Schimmelpilz (HG 6): Wird dieser Pilz berührt oder gestört, stößt ein 1,50 Quadratmeter großer Bereich von ihm eine Wolke giftiger Sporen aus. Alle, die sich innerhalb von 3 m um den Pilz herum aufhalten, müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 15) machen oder sie erleiden 1W3 Punkte Konstitutionsschaden. In jeder der darauffolgenden fünf Runden muss ein weiterer Zähigkeitswurf (SG 15) gemacht werden, um zu vermeiden, pro Runde weitere 1W3 Punkte Konstitutionsschaden zu erleiden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf beendet diesen Effekt. Gelber Schimmelpilz wird durch Feuer zerstört und durch Sonnenlicht inaktiv gemacht.

Brauner Schimmelpilz (HG 2): Brauner Schimmelpilz ernährt sich von Wärme und entzieht allem in seiner Nähe dieselbe. Er kommt normalerweise in Flecken mit einem Durchmesser von 1,50 m vor und in einem 9 m großen Radius um ihn herum ist es immer kalt. Lebende Kreaturen, die sich innerhalb von 1,50 m um den Pilz herum befinden, erleiden 3W6 Punkte nichttödlichen Kälteschaden. Wird Feuer näher als 1,50 m an den Pilz herangebracht, verdoppelt sich seine Größe. Kälteschaden, wie etwa der eines *Kältekegels*, zerstört den Pilz sofort.

Phosphoreszierender Pilz: Dieser seltsame, unterirdisch vorkommende Pilz strahlt in einem sanften, violetten Licht, das unterirdische Höhlen und Gänge so hell erleuchtet wie eine Kerze. Seltener finden sich auch Flecken des Pilzes, die so hell wie eine Fackel leuchten.

Kreischer: Dieser ungefähr menschengroße, purpurfarbene Pilz gibt 1W3 Runden lang ein durchdringendes Geräusch von sich, wenn er innerhalb von 3 m in seiner Nähe eine Bewegung oder eine Lichtquelle bemerkt. Das Gekreische macht es so gut wie unmöglich, innerhalb von 15 m irgendein anderes Geräusch zu hören, und zieht außerdem Kreaturen an, die dem Ursprung des Geräuschs auf den Grund gehen wollen. Und es gibt natürlich Kreaturen, die in der Nähe von Kreischern leben und gelernt haben, dass der Krach bedeutet, dass Nahrung im Anmarsch ist.

FALLEN

Fallen finden sich überall in Gewölben. Sie reichen von weiß glühenden Flammen bis zu Hageln vergifteter Pfeile und schützen wertvolle Schätze oder halten Eindringlinge davon ab, weiter in das Gewölbe vorzustoßen.

Die Elemente einer Falle

Alle Fallen, seien sie nun mechanisch oder magisch, haben die folgenden Eigenschaften: einen HG, eine Art, einen SG für Wahrnehmung, einen SG für Mechanismus ausschalten, einen Auslöser, einen Rücksetzer und einen Effekt. Manche Fallen haben möglicherweise auch noch optionale Eigenschaften, wie Gift oder eine Möglichkeit, sie zu umgehen. Diese Eigenschaften werden nun im Folgenden beschrieben.

Art

Eine Falle kann entweder mechanischer oder magischer Natur sein.

Mechanisch: Gewölbe sind recht häufig mit tödlichen mechanischen (nichtmagischen) Fallen gespickt. Eine Falle wird üblicherweise durch ihren Ort und die Auslösebedingungen definiert, dadurch, wie schwer sie zu entdecken ist, wie viel Schaden sie verursacht und ob der Charakter, der sie auslöst, einen Rettungswurf machen darf, um ihre Effekte abzumildern. Fallen, die mit Pfeilen, ausfahrbaren Klingen oder anderen Waffen angreifen, müssen einen ganz normalen Angriffswurf machen. Der Angriffsbonus wird durch die Falle selbst vorgegeben. Eine mechanische Falle kann von einem SC mit einer erfolgreichen Anwendung der Fertigkeit Handwerk (Fallen) hergestellt werden (siehe dazu auch „Eine Falle entwerfen“ auf Seite 422 und die Fertigkeitsbeschreibung auf Seite 95).

Kreaturen, denen ein Wurf auf Wahrnehmung

gelingt, entdecken eine Falle, bevor diese ausgelöst wird. Der SG für diesen Wurf hängt von der Art der Falle ab. Ein Erfolg bedeutet im Normalfall, dass die Kreatur den Mechanismus bemerkt hat, welcher die Falle aktiviert – also zum Beispiel eine Druckplatte, seltsame Vorrichtungen an einem Türgriff und ähnliches. Wird der SG für den Wurf auf Wahrnehmung um 5 oder mehr Punkte übertroffen, erhält die Kreatur auch noch Informationen darüber, was die Falle anrichten kann.

Magisch: Viele Zauber können benutzt werden, um gefährliche Fallen herzustellen. Solange die Beschreibung des Zaubers oder des Gegenstands nichts anderes angibt, gelten die folgenden Regeln

- Ein erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung (SG 15 + Zaubergrad) entdeckt eine Falle, bevor sie ausgelöst wird.
- Magische Fallen erlauben einen Rettungswurf, um den Effekt zu vermeiden (SG 10 + Zaubergrad x 1,5).
- Magische Fallen können von einem Charakter entschärft werden, der das Klassenmerkmal Fallen finden besitzt, wenn dieser einen erfolgreichen Wurf auf Mechanismus ausschalten (SG 25 + Zaubergrad) macht. Andere Charaktere können eine magische Falle nicht mit Hilfe eines Wurfs auf Mechanismus ausschalten entschärfen.

Des Weiteren sind magische Fallen in Zauberfallen und Magische Gegenstandsfallen unterteilt. Magische Gegenstandsfallen lösen Zaubereffekte aus, wenn sie aktiviert werden, so wie Zauberzepter, Zauberstäbe, Ringe oder andere magische Gegenstände. Um eine solche Falle zu erschaffen, benötigt man das Talent Wundersame Gegenstände herstellen.

Zauberfallen sind einfach Zauber, die als Falle fungieren. Um eine solche Falle herzustellen, muss man die Dienste eines Charakters in Anspruch nehmen, der den, bzw. die benötigten Zauber wirken kann. Das ist entweder der Charakter, der die Falle erschafft, oder einer zauberkundiger NSC, der für diesen Zweck angeheuert wurde.

SGs für Würfe auf Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten

Der Erschaffer einer mechanischen Falle legt den SG für Würfe auf Wahrnehmung und Würfe auf Mechanismus ausschalten für die jeweilige Falle fest. Bei einer magischen Falle hängt der SG von dem höchsten verwendeten Zaubergrad ab.

Mechanische Falle: Der Grund-SG für den Wurf auf Wahrnehmung und den Wurf auf Mechanismus ausschalten liegt bei 20. Wird dieser SG gesenkt oder erhöht, beeinflusst dies den HG der Falle (Tabelle 13-3).

Magische Falle: Der SG für den Wurf auf Wahrnehmung und den Wurf auf Mechanismus ausschalten liegt bei 25 + dem höchsten verwendeten Zaubergrad. Nur Charaktere mit dem Klassenmerkmal Fallen finden können einen Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen eine magische Falle machen.

Auslöser

Hier wird beschrieben, wie eine Falle ausgelöst wird.

Ort: Ein örtlicher Auslöser löst die Falle aus, wenn jemand an dem entsprechenden Ort steht.

Nähe: Bei einem solchen Auslöser wird die Falle ausgelöst, wenn jemand sich ihr bis auf eine bestimmte Entfernung nähert. Dieser Auslöser unterscheidet sich von einem örtlichen Auslöser insofern, als dass die Person nicht an einem bestimmten Ort stehen muss. Fliegende Kreaturen können daher Fallen mit einem örtlichen Auslöser umgehen, nicht aber Fallen mit einem Annäherungsauslöser. Annäherungsauslöser sind extrem empfindlich und nehmen selbst kleinste Luftveränderungen wahr. Aus diesem Grund eignen sie sich besonders gut, um in Grüften eingesetzt zu werden, wo die Luft ungewöhnlich still steht.

Bei magischen Fallen wird meistens der Zauber *Alarm* als Annäherungsauslöser benutzt. Wenn der *Alarm* als Auslöser eingesetzt wird, kann er, anders als der Zauber, seinen Wirkungsbereich auf das Gebiet beschränken, dass die Falle beschützen soll.

Manche Magische Gegenstandsfallen verfügen über besondere Annäherungsauslöser, die nur anspringen, wenn eine bestimmte Art von Kreatur sich nähert. Der Zauber *Gutes entdecken* könnte beispielsweise als Annäherungsauslöser an einem bösen Altar dienen. Er löst die Falle aus, wenn sich jemand mit einer guten Gesinnung dem Altar nähert.

Geräusch: Dieser Auslöser reagiert auf Geräusche. Er funktioniert wie ein Ohr und hat einen Bonus von +15 auf Würfe auf Wahrnehmung. Ein erfolgreicher Wurf auf Heimlichkeit, magische *Stille* und ähnliche Effekte können diesen Auslöser täuschen. Bei der Herstellung einer Falle mit diesem Auslöser muss der Zauber *Hellhören* gewirkt werden.

Visuell: Dieser Auslöser für magische Fallen funktioniert wie ein Auge. Die Falle wird ausgelöst, wenn der Auslöser etwas „sieht“. Bei der Herstellung einer Falle mit diesem Auslöser muss entweder der Zauber *Arkanes Auge*, der Zauber *Hellsehen* oder der Zauber *Wahrer Blick* gewirkt werden. Die Sichtreichweite und der Bonus auf Wahrnehmung hängen vom ausgewählten Zauber ab, wie im Folgenden angegeben

Zauber	Sichtreichweite	Wahrnehmungsbonus
Arkanes Auge	Sichtlinie (unbegrenzte Reichweite)	+20
Hellsehen	Ein vorher gewählter Ort	+15
Wahrer Blick	Sichtlinie (bis zu 40 m)	+30

Soll der Auslöser auch im Dunklen „sehen“ können, musst du entweder *Wahrer Blick* bei der Erschaffung wirken oder zusätzlich noch *Dunkelsicht*. (*Dunkelsicht* begrenzt die Sichtreichweite der Falle im Dunkeln auf 18 m). Kann der verwendete Zauber mit Unsichtbarkeit, Verkleidungen oder Illusionen getäuscht werden, kann auch der visuelle Auslöser auf diese Weise getäuscht werden.

Berührung: Ein Berührungsauslöser wird aktiviert, wenn die Falle berührt wird, und ist die einfachste Form von Auslöser. Er kann physisch an dem Mechanismus der Falle angebracht sein, der den Schaden verursacht, muss es aber nicht. Du kannst auch einen magischen Berührungsauslöser erschaffen, indem du *Alarm* auf die Falle wirkst und den Wirkungsbereich so verkleinerst, dass er nur den Auslösepunkt betrifft.

Zeit: Dieser Auslöser aktiviert die Falle, nachdem eine bestimmte Zeitspanne abgelaufen ist.

Zauber: Alle Zauberfallen haben diese Art von Auslöser. Die jeweiligen Zauberbeschreibungen beinhalten die Auslösebedingungen für Fallen mit Zauberauslösern.

Wirkungsdauer

Solange nichts anderes angegeben wird, haben Fallen eine sofortige Wirkung. Wurden sie ausgelöst, tritt die Wirkung ein, danach funktioniert die Falle nicht mehr. Manche Fallen haben auch eine Wirkungsdauer, die in Runden angegeben wird.

Diese Fallen verursachen jede Runde den angegebenen Effekt zu Beginn der Initiativereihenfolge (oder wann immer sie ausgelöst wurden, wenn dies in einem Kampf geschehen ist).

Rücksetzer

Ein Rücksetzer bestimmt, wann eine Falle erneut ausgelöst werden kann. Es dauert normalerweise ungefähr eine Minute, eine Falle zurückzusetzen. Bei einer komplizierteren Rücksetzmethode solltest du entsprechend eine längere Zeit festlegen.

Kein Rücksetzer: Diese Falle kann nicht mehr als ein Mal ausgelöst werden, außer man baut sie gleich vollständig noch einmal. Zauberfallen besitzen keinen Rücksetzer.

Reparieren: Um eine solche Falle wieder funktionsfähig zu machen, musst du sie reparieren. Dafür musst du einen Wurf auf Handwerk (Fallen) gegen einen SG machen, der dem SG für das Bauen der Falle entspricht. Die Kosten für die Rohmaterialien belaufen sich auf ein Fünftel des ursprünglichen Marktpreises. Um zu ermitteln, wie lange es dauert, eine Falle zu reparieren, benutze einfach dieselben Regeln wie für das Erschaffen von Fallen. Die Kosten für die Reparatur entsprechen jedoch den Kosten für die Rohmaterialien und nicht dem Marktpreis.

Manuell: Um eine solche Falle zurückzusetzen, muss man die Teile wieder an den richtigen Ort setzen. Die meisten mechanischen Fallen verfügen über einen solchen Rücksetzer.

Automatisch: Eine solche Falle setzt sich selbst entweder sofort oder nach einer gewissen Zeitspanne zurück.

Umgehung (Optionales Element)

Wenn der Erschaffer einer Falle an dieser vorbeigehen möchte, ohne sie auszulösen, sollte er einen Umgehungsmechanismus einbauen – also einen Mechanismus, der die Falle zeitweise außer Kraft setzt. Solche Umgehungsmechanismen werden üblicherweise nur bei mechanischen Fallen verwendet. Zauberfallen haben schon eingebaute Möglichkeiten, mit deren Hilfe der Erschaffer sie umgehen kann.

Schloss: Um eine Umgehung per Schloss zu aktivieren, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Mechanismus ausschalten (SG 30) machen.

Versteckter Schalter: Um einen versteckten Schalter zu finden, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung (SG 25) machen.

Verstecktes Schloss: Ein verstecktes Schloss vereint die Vorteile der beiden oben angeführten Umgehungsmechanismen. Man muss einen erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung (SG 25) machen, um das Schloss zu entdecken, und einen erfolgreichen Wurf auf Mechanismus ausschalten (SG 30), um das Schloss zu knacken.

Effekt

Der Effekt einer Falle beschreibt, was jenen passiert, die sie auslösen. Dabei handelt es sich entweder um Schaden oder den Effekt eines Zaubers. Einige Fallen haben aber auch besondere Effekte. Eine Falle führt entweder selbst einen Angriffswurf aus oder erzwingt einen Rettungswurf, damit der Effekt vermieden werden kann. Manchmal werden beide Möglichkeiten genutzt, manchmal auch keine (siehe „Nie verfehlend“).

Fallgruben: Hierbei handelt es sich um abgedeckte oder offene Gruben, in welche die Charaktere hineinfallen und Schaden erleiden können. Eine Fallgrube macht keinen Angriffswurf, mit einem erfolgreichen Reflexwurf (SG wird vom Erschaffer festgelegt) kann sie aber vermieden werden. Andere mechanische Fallen, die einen Rettungswurf erfordern, fallen auch in diese Kategorie.

Fällt man in eine Grube, erleidet man pro 3 m Fall 1W6 Schadenspunkte.

Fallgruben in Gewölben gibt es in drei Varianten: unbedeckte Fallgruben, bedeckte Fallgruben und Abgründe. Fallgruben und Abgründe können mit Hilfe der Fertigkeiten Akrobatik oder Klettern oder mit mechanischen oder magischen Mitteln überwunden werden.

Unbedeckte Fallgruben und natürliche Spalten sollen Eindringlinge in erster Linie davon abhalten, einen bestimmten Weg einzuschlagen, bereiten den Charakteren aber auch einige Schwierigkeiten, wenn sie im Dunkeln hineinstolpern. Außerdem können sie einen Nahkampf, der in der Nähe stattfindet, um Einiges verkomplizieren.

Bedeckte Fallgruben sind sehr viel gefährlicher. Sie können mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung (SG 20) entdeckt werden. Dies gilt allerdings nur, wenn der Charakter sich die Zeit nimmt, den entsprechenden Bereich sorgfältig zu untersuchen, bevor er darüber hinweg läuft. Aber auch ein SC, der die Fallgrube nicht entdeckt, darf immer noch einen Reflexwurf (SG 20) machen, um zu vermeiden, in die Grube zu fallen. Rannte oder bewegte sich der Charakter unvorsichtig, als er die Falle auslöste, darf er keinen Rettungswurf machen und fällt automatisch in die Grube.

Bei den Abdeckungen kann es sich um Stroh, Blätter, Zweige, Müll oder etwas Vergleichbares, einen Teppich oder sogar eine Falltür handeln, die als normaler Boden getarnt ist. Eine solche Falltür öffnet sich, wenn genug Gewicht auf ihr lastet (üblicherweise 50 bis 80 Pfund). Gewiefte Fallenmacher bauen manchmal auch Falltüren, die sich wieder schließen, nachdem sie aufgeklappt sind. Die Falltür könnte sich sogar verschließen, nachdem sie wieder zu ist, so dass der heruntergefallene Charakter im wahrsten Sinne des Wortes in der Falle sitzt. Das Öffnen einer solchen Falltür ist nicht schwieriger als das Öffnen einer normalen Tür (vorausgesetzt der gefangene Charakter ist in der Lage, sie zu erreichen). Um eine sich selbst schließende Falltür zu öffnen, muss man einen erfolgreichen Stärkewurf (SG 13) machen.

In einer Fallgrube befinden sich meist noch um einiges üblere Dinge als nur ein harter Boden. So können sich zum Beispiel Speerspitzen, Monster, eine Becken voller Säure, Lava oder Wasser in der Grube befinden. Die Regeln für Speerspitzen am Grund einer Grube und andere zusätzliche Eigenschaften findest du im Abschnitt „Verschiedene Eigenschaften von Fallen".

Manchmal leben auch Monster in einer Fallgrube. Jedes Monster, das in die Grube passt, kann dort von den Erbauern platziert worden sein. Vielleicht ist es aber auch nur hineingefallen und war nicht in der Lage, wieder hinauszuklettern.

Schließlich kann sich am Boden der Grube auch noch eine zweite mechanische oder magische Falle befinden, die besonders tödlich ist. Wird eine solche Falle von dem Opfer ausgelöst, wird es auch noch von dieser betroffen, wenn es am wenigsten darauf vorbereitet ist.

Fernkampffallen: Solche Fallen verschießen Wurfpfeile, Speere, Pfeile oder Ähnliches, wenn sie ausgelöst werden. Der Erschaffer setzt den Angriffsbonus fest. Eine Fernkampffalle kann auch so konstruiert werden, dass sie die Wirkung eines Kompositbogens mit einem hohen Stärkewert simuliert. Die Falle erhält dann einen Schadensbonus, der diesem Stärkebonus entspricht. Ansonsten entspricht der Schaden dem Schaden, den die Art von Munition normalerweise verursacht. Wird eine Falle mit einem hohen Stärkewert konstruiert, hat sie auch den entsprechenden Schadensbonus.

Nahkampffallen: Bei solchen Fallen handelt es sich um Hindernisse wie etwa scharfe Klingen, die aus der Wand ragen, oder Steinblöcke, die von der Decke fallen. Der Erschaffer legt den Angriffsbonus fest. Solche Fallen verursachen genauso viel Schaden wie die Art von Nahkampfwaffe, die sie „führen". Bei einem fallenden Steinblock kannst du soviel Wuchtschaden festlegen, wie du möchtest, solltest aber nicht vergessen, dass jeder, der die Falle zurücksetzt, auch in der Lage sein muss, den Block anzuheben.

Eine Nahkampffalle kann mit einem eingebauten Bonus auf Schadenswürfe konstruiert werden, ganz als hätte die Falle einen hohen Stärkewert.

Zauberfallen: Zauberfallen erzeugen den Effekt eines Zaubers. Wie bei allen Zaubern, die einen Rettungswurf zulassen, entspricht auch der SG des Rettungswurfs einer Zauberfalle dem SG 10 + Zaubergrad + entsprechender Attributsmodifikator des Zaubernden.

Magische Gegenstandsfallen: Diese Fallen erzeugen die Effekte aller Zauber, die bei ihrer Erschaffung auf sie gewirkt wurden. Siehe die Beschreibungen der Zauber für die Effekte. Erlaubt der Zauber einer magischen Gegenstandsfalle einen Rettungswurf, entspricht der SG für diesen (10 + Zaubergrad) x 1,5. Manche Zauber führen stattdessen auch Angriffswürfe aus.

Speziell: Einige Fallen besitzen auch andere Merkmale, die besondere Effekte hervorrufen. So lässt eine Wasserfalle den Betroffenen ertrinken und eine Giftfalle verursacht Attributsschaden. Rettungswürfe und Schaden hängen von dem verwendeten Gift ab.

Verschiedene Eigenschaften von Fallen

Manche Fallen besitzen optionale Eigenschaften, die sie noch um einiges tödlicher machen. Die üblichsten werden im Folgenden beschrieben

Alchemistisches Gerät: Mechanische Fallen beinhalten manchmal noch alchemistische Gerätschaften oder andere besondere Substanzen oder Gegenstände, wie etwa Verstrickungsbeutel, Alchemistenfeuer, Donnersteine und Ähnliches. Manche dieser Gegenstände ahmen Zaubereffekte nach. Ist dies der Fall, steigt der HG der Falle (siehe Tabelle 13-3: HG-Modifikatoren für mechanische Fallen)

Gas: Bei einer Gasfalle besteht die Gefahr in dem Atemgift, das sie ausströmt. Gasfallen haben normalerweise die Eigenschaft Nie verfehlend und eine Verzögerung nach dem Auslösen.

Flüssigkeit: Jede Falle, bei der die Gefahr besteht, dass der Betroffene ertrinkt, gehört in diese Kategorie. Flüssigkeitsfallen haben normalerweise die Eigenschaft Nie verfehlend und eine Verzögerung nach dem Auslösen.

Mehrere Ziele: Fallen mit dieser Eigenschaft können mehrere Ziele betreffen.

Nie verfehlend: Wenn sich die gesamte Wand eines Gewölbes auf dich zu bewegt, um dich zu zerquetschen, helfen dir deine schnellen Reflexe auch nicht mehr, da die Wand dich wohl kaum verfehlen kann. Eine Falle mit dieser Eigenschaft hat keinen Angriffsbonus und ermöglicht keinen

Rettungswurf, besitzt allerdings eine Verzögerung nach dem Auslösen. Die meisten Gas- oder Flüssigkeitsfallen haben diese Eigenschaft.

Verzögerung beim Auslösen: Bei einer Falle mit dieser Eigenschaft vergeht noch eine gewisse Zeitspanne, bis der Schaden nach dem Auslösen verursacht wird. Eine Falle mit der Eigenschaft Nie verfehlend hat immer auch die Eigenschaft Verzögerung beim Auslösen.

Gift: Giftfallen sind um einiges tödlicher als ihre unvergifteten Gegenstücke, dementsprechend liegt auch ihr HG höher. Um den HG-Modifikator für ein Gift zu ermitteln, benutze Tabelle 13-3. Nur Atemgifte, Kontaktgifte und Gifte, die über Verletzungen in den Körper gelangen, können für Fallen benutzt werden. Gifte, die eingenommen werden müssen, eignen sich nicht. Manche Fallen verursachen einfach nur den Giftschaden, während andere auch noch Nah- oder Fernkampfangriffe ausführen. Weitere Informationen über Gifte findest Du ab Seite 558.

Fallgruben mit Speerspitzen: Speerspitzen am Boden einer Fallgrube werden wie Dolche mit einem Angriffsbonus von +10 behandelt. Der Schadensbonus für jede Speerspitze liegt bei +1 pro 3m Grubentiefe (maximal +5). Jeder Charakter, der in eine Grube fällt, wird von 1W4 Speerspitzen angegriffen. Er erleidet den Schaden der Speerspitzen zusätzlich zu dem Fallschaden. Die hier angegebenen Werte gelten nur für die häufigsten Varianten. Manche Fallen können auch wesentlich gefährlichere Speerspitzen am Boden haben. Speerspitzen erhöhen den durchschnittlichen Schaden einer Falle (siehe „Durchschnittlicher Schaden“).

Boden einer Fallgrube: Wartet irgendetwas anderes am Grund einer Fallgrube als Speerspitzen, ist es sinnvoll, dies als separate Falle (siehe „Mehrfachfallen“, weiter unten) mit einem örtlichen Auslöser zu behandeln, der bei einem Aufprall ausgelöst wird, also etwa durch einen fallenden Charakter.

Berührungsangriff: Diese Eigenschaft trifft auf alle Fallen zu, die nur einen erfolgreichen Berührungsangriff (im Nahkampf oder auf Entfernung) ausführen müssen, um zu treffen.

Beispielfallen

Die im Folgenden aufgeführten Fallen sind nur ein paar Beispiele dafür, was du deinen SC vorsetzen kannst, um sie herauszufordern.

Pfeilfalle — HG 1

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

Effekte

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** keiner
Effekt Fernkampfangriff +15 (1W8+1/x3)

Fallgrube — HG 1

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

Effekte

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell
Effekt 6 m tiefe Fallgrube (2W6 Punkte Fallschaden); Reflexwurf (SG 20), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich befinden)

Vergifteter Wurfpfeil — HG 1

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

Effekte

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** keiner
Effekt Fernkampfangriff +10 (1W3 plus Grünblutöl)

Niedersausende Axt — HG 1

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

Effekte

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell
Effekt Nahkampfangriff +10 (1W8+1/x3), mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einer 3 m langen Linie befinden)

Brennende Hände — HG 2

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 26;
Mechanismus ausschalten SG 26

Effekte

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Brennende Hände*, 2W4 Punkte Feuerschaden, Reflexwurf (SG 11), halbierter Schaden); mehrere Ziele (müssen sich in einem 4,50 m langen Kegel aufhalten)

Wurfspeer — HG 2

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

Effekte

Auslöser Ort; **Rücksetzer** keiner
Effekt Fernkampfangriff +15 (1W6+6)

Fallgrube mit Speerspitzen — HG 2

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

Effekte

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell
Effekt 3 m tiefe Fallgrube (1W6 Punkte Fallschaden); Speerspitzen (Nahkampfangriff +10, 1W4 Speerspitzen pro Ziel, die je 1W4+2 Punkte Schaden verursachen); Reflex (SG 20), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

Säurepfeile — HG 3

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 27;
Mechanismus ausschalten SG 27

Effekte

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Säurepfeil*, Berührungsangriff auf Entfernung +2, 4 Runden lang 2W4 Punkte Säureschaden)

Getarnte Fallgrube — HG 3

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25;
Mechanismus ausschalten SG 20

Effekte

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell
Effekt 9 m tiefe Fallgrube (3W6 Punkte Fallschaden); Reflex (SG 20), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

Elektrische Falle — HG 4

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** keiner
Effekt Elektrischer Schlag (4W6 Elektrizitätsschaden, Reflex (SG 20), halbierter Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einer 9 m langen Linie aufhalten).

WANDSENSENFALLE HG 4

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell
Effekt Nahkampfangriff +20 (2W4+6/x4)

FALLENDER STEINBLOCK HG 5

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell
Effekt Nahkampfangriff +15 (6W6); mehrere Ziele (müssen sich alle in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

FEUERBALLFALLE HG 5

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 28;
Mechanismus ausschalten SG 28

EFFEKTE

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Feuerball*, 6W6 Feuerschaden; Reflex (SG 14), halbierter Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem Explosionsradius von 6 m aufhalten)

FLAMMENSCHLAGFALLE HG 6

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 30;
Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKTE

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Flammenschlag*, 8W6 Feuerschaden, Reflex (SG 17), halbierter Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in dem Zylinder mit einem Radius von 3 m aufhalten)

PFEILFALLE (WYVERNGIFT) HG 6

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** keiner
Effekt Fernkampfangriff +15 (1W6 + Wyverngift/x3)

FROSTFALLE HG 7

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Wirkungsdauer** 3 Runden; **Rücksetzer** keiner
Effekt gefrorenes Wasser schießt hervor (3W6 Kälteschaden, Reflex (SG 20), halbierter Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 12 m x 12 m großen Bereich aufhalten)

MONSTER BESCHWÖRUNGSFALLE (VI) HG 7

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 31;
Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern VI*, zaubert 1W3 große Elementare oder einen riesigen Elementar herbei)

GETARNTE FALLGRUBE MIT SPEERSPITZEN HG 8

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell
Effekt 15 m tiefe Grube (5W6 Punkte Fallschaden); Speerspitzen (Nahkampfangriff +15, 1W4 Speerspitzen pro Ziel, je 1W6+5 Schadenspunkte); Reflex (SG 20), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

WAHNSINNSNEBELFALLE HG 8

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** reparieren
Effekt Giftgas (*Wahnsinnsnebel*); nie verfehlend; Verzögerung beim Auslösen (1 Runde); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

PFEILHAGELFALLE HG 9

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25;
Mechanismus ausschalten SG 25

EFFEKTE

Auslöser visuell (*Arkanes Auge*); **Rücksetzer** reparieren
Effekt Fernkampfangriff +20 (6W6); mehrere Ziele (alle Ziele müssen in einer 6 m langen Linie stehen)

SCHOCKBODEN HG 9

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 26;
Mechanismus ausschalten SG 26

EFFEKTE

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Wirkungsdauer** 1W6 Runden; **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Schockgriff*, Berührungsangriff im Nahkampf +9, 4W6 Punkte Elektrizitätsschaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 12 m x 12 m großen Bereich aufhalten)

ENERGIEENTZUGFALLE HG 10

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 34;
Mechanismus ausschalten SG 34

EFFEKTE

Auslöser visuell (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Entzug von Lebenskraft*, Berührungsangriff auf Entfernung +10, 2W4 temporäre negative Stufen, Zähigkeit (SG 23) hebt die Wirkung nach 24 Stunden auf)

KLINGENKAMMER HG 10

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Wirkungsdauer** 1W4 Runden; **Rücksetzer** reparieren
Effekt Nahkampfangriff +20 (3W8+3); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 6 m x 6 m großen Raum aufhalten)

KÄLTEKEGEL HG 11

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 30;
Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKTE

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Kältekegel*, 15W6 Kälteschaden, Reflex

(SG 17), halbierter Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 18 m langen Kegel aufhalten)

VERGIFTETE FALLGRUBE — HG 12

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell
Effekt 15 m tiefe Fallgrube (5W6 Punkte Fallschaden); Speerspitzen (Nahkampfangriff +15, 1W4 Speerspitzen pro Ziel, je 1W6+5 Schaden plus Gift (Schattenessenz)); Reflex (SG 25), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

MAXIMIERTE FEUERBALLFALLE — HG 13

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 31;
Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Feuerball*, 60 Punkte Feuerschaden, Reflex (SG 14), halbierter Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 6 m großen Explosionsradius aufhalten)

LEID — HG 14

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 31;
Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Leid*, Berührungsangriff +6, 130 Schadenspunkte, Willen (SG 19), halbierter Schaden, TP eines Ziels können nicht unter 1 sinken)

ZERMALMENDE STEINFALLE — HG 15

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 30;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell
Effekt Nahkampfangriff +15 (16W6); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

VERSTÄRKTE AUFLÖSUNG — HG 16

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 33;
Mechanismus ausschalten SG 33

EFFEKTE

Auslöser visuell (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (Verstärkte *Auflösung*, Berührungsangriff auf Entfernung +9, 30W6 Schaden + 50 %, Zähigkeit (SG 19), reduziert den Schaden um 5W6 + 50 %)

BLITZSCHLAGREIHE — HG 17

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 29;
Mechanismus ausschalten SG 29

EFFEKTE

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Wirkungsdauer** 1W6 Runden;
Rücksetzer keiner
Effekt Zaubereffekt (erhöhter *Blitz*, 8W6 Punkte Elektrizitätsschaden, Reflex (SG 16), halbierter Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 18 m x 18 m großen Bereich aufhalten)

TÖDLICHE SPEERFALLE — HG 18

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 30;
Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKTE

Auslöser visuell (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** manuell
Effekt Fernkampfangriff +20 (1W8+6 + Schwarzer Lotusextrakt)

METEORITENSCHWARM — HG 19

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 34;
Mechanismus ausschalten SG 34

EFFEKTE

Auslöser visuell (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (*Meteoritenschwarm*, 4 Meteoriten auf separate Ziele, Berührungsangriff auf Entfernung +9, 2W6 + 6W6 Feuerschaden (kein Rettungswurf bei einem Treffer), Reflex (SG 23), halbierter Schaden, 18W6 Feuerschaden von anderen Meteoriten, Reflex (SG 23), halbierter Schaden); mehrere Ziele (vier Ziele, zwei Ziele dürfen nicht weiter als 12 m voneinander entfernt sein)

ZERSTÖRUNG — HG 20

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 34;
Mechanismus ausschalten SG 34

EFFEKTE

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** keiner
Effekt Zaubereffekt (erhöhte *Zerstörung*, 190 Schaden, Zähigkeit (SG 23), reduziert den Schaden um 10W6)

Eine Falle entwerfen

Es ist recht einfach, eine neue Falle zu entwerfen. Zuerst solltest du dir überlegen, welche Art von Falle du erschaffen möchtest.

Mechanische Falle: Suche dir die Elemente aus, die zu deiner Falle gehören sollen, addiere die Modifikatoren und addiere sie auf den Grund-HG, um den Gesamt-HG der Falle zu ermitteln (siehe Tabelle 13-3). Basierend auf dem HG kannst du dann auch den SG für den Wurf auf Handwerk (Fallen) ermitteln, der beim Erschaffen der Falle erreicht werden muss (siehe S. 424).

Magische Falle: Wie auch bei einer mechanischen Falle musst du dich entscheiden, welche Elemente zu der Falle gehören sollen, und dann den endgültigen HG ermitteln (siehe Tabelle 13-4). Möchte ein SC eine magische Falle entwerfen und konstruieren, muss entweder er oder einer seiner Verbündeten das Talent Wundersamen Gegenstand herstellen besitzen. Außerdem muss er in der Lage sein, den oder die Zauber für die Falle wirken zu können – falls das nicht klappt, muss er eben einen NSC anheuern, der diese Zauber dann wirkt.

Herausforderungsgrad einer Falle

Um den HG einer Falle zu ermitteln, addiere alle HG-Modifikatoren zusammen (siehe Tabelle 13-3 oder Tabelle 13-4) und rechne sie auf den Grund-HG der jeweiligen Fallenart an.

Mechanische Falle: Der Grund-HG für eine mechanische Falle liegt bei 0. Liegt der Gesamt-HG deiner Falle bei 0 oder niedriger, gib ihr solange noch weitere Eigenschaften, bis du einen HG von 1 oder höher erreichst.

Magische Falle: Der Grund-HG einer Zauberfalle oder einer Magischen Gegenstandsfalle liegt bei 1. Der höchste

Tabelle 13-3 HG-Modifikatoren für mechanische Fallen

Eigenschaft	HG-Modifikator
Wahrnehmungs-SG	
15 oder niedriger	–1
16-20	—
21-25	+1
26-29	+2
30 oder höher	+3
Mechanismus ausschalten-SG	
15 oder niedriger	–1
16-20	—
21-25	+1
26-29	+2
30 oder höher	+3
SG für den Reflexwurf (Fallgruben oder andere Fallen, die einen Rettungswurf zulassen)	
15 oder niedriger	–1
16-20	—
21-25	+1
26-29	+2
30 oder höher	+3
Angriffsbonus (Nahkampf- oder Fernkampfangriffe fallen)	
+0 oder niedriger	–2
+1 bis +5	–1
+6 bis +10	—
+11 bis +15	+1
+16 bis +20	+2
Berührungsangriff	+1
Schaden/Effekt	
Durchschnittlicher Schaden	+1 pro 10 Punkte durchschnittlichen Schadens
Weitere Eigenschaften	
Alchemistisches Gerät	Grad des nachgeahmten Zaubers
Automatischer Rücksetzer	+1
Flüssigkeit	+5
Mehrere Ziele (nicht Schaden)	+1
Nie verfehlend	+2
Annäherungs- oder visueller Auslöser	+1

Gift	HG des Gifts	Gift	HG des Gifts
Blauer Ginster	+1	Malysswurzpaste	+3
Blutwurz	+1	Nitharit	+4
Bruntdämpfe	+6	Purpurwurmgift	+4
Drachenschleim	+6	Sassonblattextrakt	+3
Gift einer mittelgroßen Spinne	+2	Schattenessenz	+3
		Schwarzer Lotusextrakt	+8
Gift einer Riesenwespe	+3	Schwarzviperngift	+1
Gift eines großen Skorpions	+3	Terinavwurzel	+5
		Todesklinge	+5
Gift eines kleinen Tausendfüßlers	+1	Ungolstaub	+3
		Wahnsinnsnebel	+4
Grünblutöl	+1	Wyverngift	+5

Tabelle 13-4 HG-Modifikatoren für magische Fallen

Eigenschaft	HG-Modifikator
Höchster verwendeter Zaubergrad	+ Zaubergrad
Zaubereffekt, der Schaden verursacht	+1 pro 10 Punkte durchschnittlicher Schaden

verwendete Zaubergrad legt den Modifikator für den HG fest (siehe Tabelle 13-4).

Durchschnittlicher Schaden: Wenn eine Falle (egal ob es sich um eine mechanische oder magische Falle handelt) Schaden an den Trefferpunkten verursacht, musst du den durchschnittlichen Schaden eines erfolgreichen Treffers ermitteln und diesen Wert auf das nächste Vielfache von 10 runden. Soll deine Falle mehr als nur ein Ziel treffen können, musst du diesen Wert verdoppeln. Soll deine Falle mehrere Runden lang Schaden verursachen, musst du den ermittelten Wert mit der Anzahl der Runden multiplizieren, welche die Falle aktiv ist (oder mit der durchschnittlichen Anzahl an Runden, falls die Wirkungsdauer variabel ist). Benutze den ermittelten Wert, um den HG deiner Falle so anzugleichen, wie es in Tabelle 13-3 angegeben wird. Der Schaden von Giften wird auf diesen Wert nicht angerechnet. Nur der Schaden eines hohen Stärkewerts, von Speerspitzen in einer Fallgrube und der zusätzliche Schaden von mehreren Angriffen wird angerechnet.

Bei einer magischen Falle wird nur ein Modifikator auf den HG angewendet – entweder der höchste verwendete Zaubergrad oder der Wert für den durchschnittlichen Schaden, je nachdem welcher Wert höher ist.

Mehrfachfalle: Wenn es sich bei einer Falle eigentlich um zwei oder mehr miteinander verbundene Fallen handelt, welche denselben Bereich betreffen, musst du den HG für jede Falle separat ermitteln.

Voneinander abhängige Mehrfachfallen: Wenn die Auslösung einer Falle vom Erfolg der ersten Falle abhängt (wenn du also die zweite Falle vollständig vermeiden kannst, indem du die erste nicht auslöst), erhalten die Charaktere EP für beide Fallen, wenn sie die erste entschärfen, egal ob die zweite Falle ausgelöst wurde oder nicht.

Voneinander unabhängige Mehrfachfallen: Wenn zwei oder mehr Fallen unabhängig voneinander funktionieren (wenn also keine vom Erfolg der anderen abhängt), erhalten die Charaktere nur EP für die Fallen, die sie erfolgreich entschärfen.

Kosten für mechanische Fallen

Die Kosten für eine mechanische Falle belaufen sich auf 1.000 GM x dem HG der Falle. Werden beim Auslöser oder Rücksetzer Zauber verwendet, müssen diese Kosten separat addiert werden. Kann die Falle nicht zurückgesetzt werden, kannst du die Kosten halbieren. Hat sie hingegen einen automatischen Rücksetzer, musst du die Kosten um die Hälfte anheben (+50 %). Besonders einfache Fallen wie etwa Fallgruben, kosten nach Ermessen des SL um einiges weniger. Sie können zum Beispiel nur 250 GM x HG der Falle kosten.

Hast du die Kosten mit Hilfe des HG ermittelt, musst du noch die Preise von alchemistischen Geräten oder Giften addieren, welche du bei deiner Falle verwenden möchtest. Benutzt du bei deiner Falle eines dieser Elemente und besitzt die Falle auch noch einen automatischen Rücksetzer, musst du die Kosten für das alchemistische Gerät oder das Gift mit 20 multiplizieren, um eine entsprechende Menge einzelner

Tabelle 13-5: Modifikatoren für die Kosten Magischer Gegenstandsfallen

Merkmal	Kostenmodifikator
Als Auslöser wird der Zauber *Alarm* verwendet	—
Einmalige Falle	
Pro benutztem Zauber	+50 GM x Zauberstufe x Zaubergrad
Materialkomponenten	+ Kosten für die Materialkomponenten
Falle mit automatischem Rücksetzer	
Pro benutztem Zauber	+ 500 GM x Zauberstufe x Zaubergrad
Materialkomponenten	+ Kosten für die Materialkomponenten x 100 GM

Tabelle 13-6: SG für Handwerk (Fallen)

HG der Falle	Grund-SG für Handwerk (Fallen)
1-5	20
6-10	25
11-15	30
16+	35

Zusätzliche Komponenten	Modifikator für den SG für Handwerk (Fallen)
Annäherungsauslöser	+5
Automatischer Rücksetzer	+5

Dosen bereit stellen zu können.

Mehrfachfallen: Handelt es sich bei deiner Falle tatsächlich um zwei oder mehr miteinander verbundene Fallen, musst du den Preis für jede Falle separat ermitteln und diese Werte dann miteinander addieren. Dies gilt sowohl für voneinander abhängige als auch für voneinander unabhängige Mehrfachfallen.

Kosten für Magische Gegenstandsfallen

Um eine Magische Gegenstandsfalle zu bauen, musst du nicht nur Goldmünzen ausgeben, sondern auch noch einen Zauberkundigen engagieren. In Tabelle 13-5 werden alle Informationen zu den Kosten für Magische Gegenstandsfallen zusammengefasst. Wird bei der Falle mehr als ein Zauber verwendet (also zum Beispiel ein Geräusch- oder ein visueller Auslöser und ein Zaubereffekt), muss der Erschaffer für jeden einzelnen Zauber zahlen (außer für *Alarm*, dieser ist umsonst, außer er wird von einem NSC gewirkt).

Bei den in Tabelle 13-5 angegeben Kosten wird davon ausgegangen, dass der Erschaffer die notwendigen Zauber selbst wirkt (oder ein SC, der die Zauber ohne Bezahlung wirkt). Muss ein zauberkundiger NSC angeheuert werden, müssen diese Kosten ebenfalls mit einberechnet werden.

Pro 500 GM Kosten einer Magischen Gegenstandsfalle fällt ein Tag Konstruktionszeit an.

Kosten für Zauberfallen

Eine Zauberfalle kostet nur Gold, wenn der Erschaffer einen zauberkundigen NSC anheuern muss, um den Zauber zu wirken.

SG für den Wurf auf Handwerk bei Mechanischen Fallen

Kennst du erst einmal den HG deiner Falle, musst du den SG für den Wurf auf Handwerk (Fallen) mit Hilfe der entsprechenden Werte und Modifikatoren wie in Tabelle 13-6 angegeben ermitteln.

Der Fertigkeitswurf: Um herauszufinden, welche Fortschritte ein Charakter in einer Woche beim Erschaffen seiner Falle macht, muss dieser Charakter einen Wurf auf Handwerk (Fallen) ablegen. Siehe die Beschreibung der Handwerksfertigkeit für Einzelheiten zu Würfen auf Handwerk und zu den Umständen, die diesen Wurf beeinflussen können.

Wildnis

Die Wildnis außerhalb der sicheren Stadtmauern ist ein gefährlicher Ort und schon manch ein Abenteurer hat sich in ihren Weiten verirrt oder ist tödlichen Wetterbedingungen zum Opfer gefallen. Du kannst dich an den folgenden Richtlinien orientieren, wenn du ein Wildnis-Abenteuer leiten möchtest

Sich verirren

Es gibt viele Möglichkeiten, sich in der Wildnis zu verirren. Es ist also sinnvoll, einem größeren Weg, einem Fluss oder einer Küstenlinie zu folgen, um dies zu verhindern. Reisende, die sich querfeldein bewegen, können die Orientierung verlieren – gerade wenn die Sichtverhältnisse schlecht sind und das Gelände schwierig ist.

Schlechte Sichtverhältnisse: Immer wenn die Charaktere auf Grund der Sichtbedingungen weniger als 18 m weit sehen können, kann es sein, dass sie sich verirren. Wer durch Nebel, Schnee oder einen heftigen Regen reist, kann nur noch Geländemerkmale sehen, die sich in seiner unmittelbaren Umgebung befinden. Auch bei Nacht besteht diese Gefahr, wenn die Charaktere keine besonders hellen Lichtquellen besitzen oder der Mond nicht scheint und niemand über Dunkelsicht oder Dämmersicht verfügt.

Schwieriges Gelände: Charaktere, die durch Wälder, Sümpfe oder eine Hügel- oder Berglandschaft reisen, können sich verirren, wenn sie nicht einem Weg, einer Straße oder einem Fluss folgen. Wälder sind in dieser Hinsicht besonders gefährlich, da die Sicht auf weiter entfernte Geländemerkmale behindert sein kann und es auch schwierig ist, die Sonne oder die Sterne zu sehen.

Die Chance, sich zu verirren: Wenn die Charaktere unter Bedingungen reisen, bei denen die Chance besteht, dass sie sich verirren, muss der Charakter, der vorne geht, Würfe auf Überlebenskunst machen, damit die Gruppe sich nicht verirrt. Der Schwierigkeitsgrad für diese Würfe variiert je nach Gelände, Sichtverhältnissen und je nachdem, ob der Charakter eine Karte des Gebiets besitzt, durch das die Gruppe reist. Beziehe dich auf die unten stehende Tabelle und verwende den höchsten, passenden SG.

Gelände	SG für Überlebenskunst
Wüste oder Ebene	14
Wald	16
Moor- oder Hügellandschaft	10
Gebirge	12
Offenes Meer	18
Stadt, Ruinen oder Gewölbe	8

Situation	Modifikator
Geeignete Navigationswerkzeuge vorhanden (Landkarte, Sextant)	+4
schlechte Sichtverhältnisse	–4

Ein Charakter, der mindestens 5 Ränge in Wissen (Geographie) oder Wissen (Lokales) in Bezug auf das Gebiet besitzt, durch das er reist, erhält einen Bonus von +2 auf diesen Fertigkeitswurf.

Lasse ein Mal pro Stunde (oder öfter), welche die Charaktere reisen, würfeln, ob sie sich verirren. Reisen die Charaktere in einer Gruppe, muss nur der Charakter würfeln, der die anderen anführt.

Die Auswirkungen des Verirrens: Verirrt sich eine Gruppe, können die Charaktere sich nicht mehr länger sicher sein, ob sie noch in die richtige Richtung reisen. Ermittle dann pro Stunde Reisezeit zufällig die Richtung, in der sich die Gruppe fortbewegt. Die Charaktere bewegen sich solange in eine zufällige Richtung, bis sie wieder auf ein Geländemerkmal stoßen, dass sie nicht verfehlen können, oder bis sie merken, dass sie sich verirrt haben und wieder versuchen, den richtigen Weg zu finden.

Bemerken, dass man sich verirrt hat: Pro Stunde, in der die Charaktere in eine zufällige Richtung reisen, darf jedes Mitglied der Gruppe einen Wurf auf Überlebenskunst machen (SG 20, –1 pro Stunde, in der sie in eine zufällige Richtung gereist sind), um festzustellen, dass man nicht länger auf dem richtigen Weg reist. Natürlich können auch Umstände eintreten, die offensichtlich zeigen, dass die Charaktere sich verirrt haben.

Eine neue Richtung einschlagen: Eine verirrte Gruppe kann sich nicht sicher sein, in welche Richtung sie reisen soll, um ihr Ziel zu finden. Um festzustellen, in welche Richtung eine verirrte Gruppe sich bewegen soll, um wieder auf den richtigen Weg zu gelangen, muss ein weiterer Wurf auf Überlebenskunst gemacht werden (SG 15, +2 pro Stunde, in der die Gruppe in eine zufällige Richtung gereist ist). Misslingt einem Charakter dieser Wurf, nimmt er an, dass es sich bei einer vom Spielleiter zufällig bestimmten Richtung um die richtige handelt.

Reisen die Charaktere dann in die neu eingeschlagene Richtung – egal ob diese nun die richtige oder falsche ist – können sie sich natürlich auch wieder verirren. Du musst die Gruppe dann wieder einmal pro Stunde würfeln lassen, ob sie sie ihren neuen Kurs beibehält oder ob sie sich ein weiteres Mal verirrt.

Konflikte wegen der Richtung: Es kann sein, dass mehrere Charaktere gleichzeitig versuchen festzustellen, in welche Richtung man reisen sollte, nachdem man sich verirrt hat. Mache dann für jeden dieser Charaktere einen verdeckten Wurf auf Überlebenskunst. Sage den Spielern, deren Charaktere bei dem Wurf erfolgreich waren, die richtige Richtung und den Spielern, deren Charaktere nicht erfolgreich waren, eine zufällig festgelegte Richtung, die sie aber natürlich auch für die richtige halten. Gib dabei keine Hinweise darauf, welches die richtige Richtung ist.

Die Orientierung wiedergewinnen: Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Charaktere sich wieder orientieren können. Erstens können die Charaktere einen neuen Weg einschlagen, der sie zu ihrem Ziel führt, so dass sie folglich auch nicht mehr umherirren. Zweitens kann es sein, dass die Charaktere beim Umherirren auf ein unverwechselbares Geländemerkmal stoßen. Drittens kann es auch sein, dass die Reisebedingungen sich plötzlich wieder bessern – der Nebel löst sich zum Beispiel auf und die Sonne tritt hervor. Die Charaktere können dann versuchen, sich neu zu orientieren (siehe oben), und erhalten einen Bonus von +4 auf ihre Würfe auf Überlebenskunst.

Wald

Bewaldetes Gelände kann in drei Kategorien eingeteilt werden: spärlich, durchschnittlich und dicht bewaldet. In einem sehr großen Wald können natürlich alle drei Arten von Bewaldung vorkommen – die Ränder sind wahrscheinlich nur spärlich bewaldet, während das Herz des Waldes dicht bewachsen ist.

Die nachfolgende Tabelle gibt an, wie wahrscheinlich es ist, dass ein bestimmtes Feld ein Geländemerkmal besitzt.

Merkmale von Wäldern	Waldkategorie Spärlich	Durchschnittlich	Dicht
Normale Bäume	50 %	70 %	80 %
Dicke Bäume	—	10 %	20 %
Lichtes Unterholz	50 %	70 %	50 %
Dichtes Unterholz	—	20 %	50 %

Bäume: Das wichtigste Geländeelement eines Waldes sind natürlich seine Bäume. Wer auf demselben Feld steht wie ein Baum, erhält teilweise Deckung, was einen Bonus von +2 auf die Rüstungsklasse und einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe verleiht. Ansonsten beeinflusst ein Baum die Angriffsfläche einer Kreatur nicht weiter, da davon ausgegangen wird, dass sie versucht, den Baum wenn möglich zu ihrem Vorteil zu nutzen. Der Stamm eines normalen Baums hat eine RK von 4, eine Härte von 5 und 150 TP. Um einen Baum hochzuklettern, muss man einen Wurf auf Klettern (SG 15) machen. In durchschnittlichen und dichten Wäldern finden sich auch dicke Baume. Diese nehmen ein komplettes Feld ein und bieten jedem Deckung, der sich hinter sie stellt. Dicke Bäume haben eine RK von 3, eine Härte von 5 und 600 TP. Wie auch bei ihren kleineren Gegenstücken muss ein Wurf auf Klettern (SG 15) gelingen, um den Baum erklimmen zu können.

Unterholz: Kletterpflanzen, Wurzeln und kleine Büsche bedecken den Großteil des Waldbodens. Es entspricht einer Bewegung von 2 Feldern, wenn man ein Feld mit lichtem Unterholz betreten will, und das Unterholz bietet Tarnung. Außerdem erhöht Unterholz den SG von Würfen auf Akrobatik und Heimlichkeit um 2, da die Blätter und Zweige den Charakter etwas behindern. Bei dichtem Unterholz entspricht es 4 Feldern Bewegung, wenn man es betritt, und es bietet eine Tarnung mit einer Fehlschlagschance von 30 % (statt normalerweise 20 %). Der SG für Würfe auf Akrobatik steigt um 5. Darüber hinaus kann man sich in dichtem Unterholz recht gut verstecken, so dass man einen Situationsbonus von +5 auf Würfe auf Heimlichkeit erhält, wenn man dies tun möchte. Es ist jedoch unmöglich, in dichtem Unterholz zu rennen oder Sturmangriffe auszuführen. Felder mit Unterholz befinden sich meist direkt nebeneinander und Unterholz und Bäume schließen sich nicht gegenseitig aus. Es ist recht üblich, dass sich in einem 1,50 Quadratmeter großen Bereich sowohl ein Baum als auch Unterholz befinden.

Das Dach des Waldes: Elfen und andere Waldbewohner leben oft auf erhöhten Plattformen, die sich hoch über dem Waldboden befinden. Meist sind diese Plattformen durch Hängebrücken miteinander verbunden. Um ein solches Baumhaus zu erreichen, müssen die Charaktere im Normalfall erst einmal den Baum selbst hochklettern (Wurf auf Klettern, SG 15), Strickleitern (Wurf auf Klettern, SG 0) oder Aufzüge benutzen, die mit Hilfe eines Flaschenzugs funktionieren. Hierbei muss der Charakter jede Runde einen Stärkewurf als volle Aktion machen. Pro Punkt des Ergebnisses steigt der Aufzug um 30 cm. Kreaturen, die sich auf solchen Plattformen oder im Astwerk eines Baumes befinden, haben Deckung, wenn sie gegen Kreaturen am Boden kämpfen. Handelt es sich um einen durchschnittlich oder dicht bewachsenen Wald, erhalten sie auch noch Tarnung.

Andere Merkmale eines Waldes: Umgestürzte Baumstämme sind normalerweise 90 cm hoch und bieten soviel Deckung wie eine niedrige Wand. Es entspricht einer Bewegung von 1,50 m Feldern, einen solchen Baumstamm zu überqueren. Waldbäche- oder flüsse sind meist 1,50 m bis 3 m breit und nicht tiefer als 1,50 m. In den meisten Wäldern gibt es außerdem noch kleine Pfade, auf denen man sich zwar normal bewegen kann, die aber auch keine Deckung oder Tarnung verleihen. In dichten Wäldern sind solche Pfade eher selten, aber selbst in unerforschten Wäldern gibt es Wildwechsel.

Heimlichkeit und Entdeckung in einem Wald: In einem spärlich bewachsenen Wald kann ein Wurf auf Wahrnehmung, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, maximal auf eine Entfernung von 3W6 x 3 m gelingen. In einem durchschnittlich stark bewachsenen Wald sinkt diese Entfernung auf 2W8 x 3 m und in einem dichten Wald beträgt sie nur noch 2W6 x 3 m.

Da jedes Feld mit Unterholz Tarnung gewährt, kann man sich in einem Wald mit Hilfe der Fertigkeit Heimlichkeit ziemlich leicht verstecken. Umgestürzte Stämme und dicke Bäume gewähren Deckung, die das Verstecken ebenfalls erleichtert.

Die Hintergrundgeräusche eines Waldes erschweren auch Würfe auf Wahrnehmung, die auf dem Gehör basieren. Pro 3m Entfernung zur Quelle des Geräuschs steigt der SG deshalb um 2 und nicht nur um 1.

Waldbrände (HG 6)

Die Funken der meisten Lagerfeuer sind nicht in der Lage, etwas zu entzünden. Ist es aber sehr trocken, weht ein starker Wind oder ist der Waldboden ausgetrocknet und leicht entzündlich, kann ein Waldbrand entstehen. Oft sind Blitze dafür verantwortlich, wenn sie in einen Baum einschlagen und diesen in Brand stecken. Egal aber, wodurch ein Waldbrand nun entstanden ist, kann er Reisende in Bedrängnis bringen, die sich von dem Flächenbrand umgeben sehen.

Ein Waldbrand kann aus einer Entfernung von 2W6 x 30 m von einem Charakter entdeckt werden, der einen Wurf auf Wahrnehmung macht. Das Feuer wird in diesem Fall als kolossale Kreatur behandelt (was den SG um 16 Punkte senkt). Wenn alle Charaktere diesen Wurf auf Wahrnehmung nicht schaffen, bewegt sich das Feuer auf sie zu. Sie sehen es automatisch, wenn es nur noch halb so weit entfernt ist wie beim ersten Wurf auf Wahrnehmung. Befinden die Charaktere sich auf einer Anhöhe, können sie den Rauch eines Waldbrandes sogar schon aus einer Entfernung von 16 km sehen.

Blinde Charaktere oder solche, die aus sonst einem Grund keinen Wurf auf Wahrnehmung machen dürfen, können die

Hitze eines Feuers auf eine Entfernung von 30 m spüren (und es damit auch automatisch „entdecken").

Die Feuerspitze (die in Windrichtung befindliche Seite des Feuers) kann sich schneller fortbewegen, als ein Mensch rennen kann (bei einem mittelstarken Wind kannst du davon ausgehen, dass sich das Feuer mit einer Geschwindigkeit von 36 m pro Runde bewegt). Hat sich ein Waldstück entzündet, brennt es 2W4 x 10 Minuten lang, bevor nur noch seine schwelenden Reste übrig sind. Charaktere, die von einem Waldbrand überholt wurden, werden merken, dass die Feuerspitze sich schneller bewegt als sie selbst, so dass sie immer tiefer in den Brand hineingeraten.

In einem Waldbrand sind die Charaktere drei verschiedenen Gefahren ausgesetzt: dem Hitzeschaden, der Gefahr, Feuer zu fangen, und der Gefahr, Rauch einzuatmen.

Hitzeschaden: In einem Waldbrand gefangen zu sein, ist sogar noch schlimmer als extremer Hitze ausgesetzt zu sein (siehe „Hitzegefahren" auf Seite 444). Atmet ein Charakter solch heiße Luft ein, erleidet er 1W6 Schadenspunkte pro Runde (kein Rettungswurf). Außerdem muss ein Charakter alle 5 Runden einen erfolgreichen Zähigkeitswurf machen (SG 15, +1 pro vorangegangenem Wurf), oder er erleidet 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden. Wer seinen Atem anhält, kann den tödlichen, nicht aber den nichttödlichen Schaden vermeiden. Wer schwere Kleidung oder eine Rüstung trägt, erhält einen Malus von –4 auf seine Rettungswürfe. Charaktere, die eine Metallrüstung tragen oder in Kontakt mit sehr heißem Metall kommen, werden wie von dem Zauber *Metall erhitzen* betroffen.

Feuer fangen: Charaktere, die sich in einem Waldbrand wieder finden, riskieren es, Feuer zu fangen, wenn sie von der Feuerspitze eingeholt werden. Sie unterliegen danach ein Mal für jede weitere Minute dieser Gefahr (siehe „Feuer fangen" auf Seite 444).

Rauch einatmen: Waldbrände erzeugen eine große Menge Rauch. Wer diesen dicken Rauch einatmet, muss jede Runde einen Zähigkeitswurf machen (SG 15, +1 pro vorangegangenem Wurf). Misslingt dieser Wurf, verbringt der Charakter die Runde mit Husten und Erstickungsanfällen. Ein Charakter, der zwei aufeinander folgende Runden unter Erstickungsanfällen leidet, erleidet 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Außerdem behindert der Rauch die Sicht und bietet den Charakteren Tarnung, die sich in ihm befinden.

Feuchtgebiete

Es gibt zwei Kategorien von Feuchtgebieten: relativ trockene Moore und feuchte Sümpfe. Meistens grenzen Seen (bei „Aquatischem Gelände" beschrieben) an diese Gebiete. Seen sind im Endeffekt die dritte Art von Gelände, die man in Feuchtgebieten findet.

In der nachfolgenden Tabelle werden die Merkmale von Feuchtgebieten beschrieben:

Merkmale von Feuchtgebieten	Feuchtgebietskategorie Moor	Sumpf
Seichter Sumpf	20 %	40 %
Tiefer Sumpf	5 %	20 %
Lichtes Unterholz	30 %	20 %
Dichtes Unterholz	10 %	20 %

Sümpfe: Ist ein Feld Teil eines seichten Sumpfs, bedeutet das, dass sich dort 30 cm tiefer Schlamm befindet oder Wasser in einer Höhe von 30 cm steht. Es entspricht zwei Feldern Bewegung, wenn man ein solches Feld betritt, und der SG für Würfe auf Akrobatik steigt in einem seichten Sumpf um 2.

In einem Feld mit tiefem Sumpf steht das Wasser ungefähr 1,20 m hoch. Für mittelgroße oder größere Kreaturen entspricht es 4 Feldern Bewegung, wenn sie sich auf ein Feld mit tiefem Sumpf bewegen, sie können aber auch schwimmen. Kleine oder kleinere Kreaturen müssen in einem tiefen Sumpf sogar schwimmen. Es ist nicht möglich, in einem tiefen Sumpf zu turnen.

Das Wasser in einem tiefen Sumpf gewährt mittelgroßen oder größeren Kreaturen Deckung. Kleinere Kreaturen erhalten verbesserte Deckung (Bonus von +8 auf die RK, Bonus von +4 auf Reflexwürfe). Mittelgroße oder größere Kreaturen können sich auch ducken, um verbesserte Deckung zu erhalten. Alle Charaktere mit verbesserter Deckung erhalten einen Malus von –10 auf Angriffe gegen Kreaturen, die sich nicht unter Wasser befinden.

Felder mit tiefem Sumpf liegen normalerweise nebeneinander und sind von einem ungleichmäßigen Ring aus Feldern mit seichtem Sumpf umgeben.

Sowohl seichte als auch tiefe Sümpfe erhöhen den SG für Würfe auf Heimlichkeit um 2.

Unterholz: Büsche, Binsen und andere hohe Gräser bilden das Unterholz eines Feuchtgebiets. Felder, die Teil eines Sumpfes sind, enthalten kein Unterholz.

Treibsand: Bei Treibsand handelt es sich zwar scheinbar um festen Untergrund (er sieht wie Unterholz oder offenes Gelände aus), er kann unvorsichtige Charaktere aber ganz schnell in Gefahr bringen. Ein Charakter, der sich Treibsand mit normaler Geschwindigkeit nähert, darf einen Wurf auf Überlebenskunst (SG 8) machen, um die Gefahr zu erkennen, bevor er hinein tritt. Rennende Charaktere oder solche, die einen Sturmangriff ausführen, haben aber keinerlei Chance, den Treibsand zu bemerken, bevor sie hineingeraten. Ein normales Treibsandbecken hat einen Durchmesser von 6 m und der Schwung eines Charakters, der rennt oder einen Sturmangriff ausführt, lässt diesen 1W2 x 1,50 m weit in den Treibsand hineinlaufen.

Auswirkungen von Treibsand: In Treibsand gefangene Charaktere müssen jede Runde einen Wurf auf Schwimmen (SG 10) machen, um sich auf der Stelle zu halten. Wenn der Charakter sich 1,50 m weit fortbewegen will, muss ihm ein Wurf auf Schwimmen (SG 15) gelingen. Misslingt dieser Wurf um 5 oder mehr Punkte, sinkt der Charakter unter die Oberfläche und beginnt zu ertrinken, wenn er die Luft nicht mehr anhalten kann (siehe die Beschreibung der Fertigkeit Schwimmen in Kapitel 4).

Charaktere, die in einem Sumpf untergegangen sind, können wieder an die Oberfläche gelangen, wenn ihnen ein Wurf auf Schwimmen gelingt (SG 15, +1 pro Runde, die sie unter der Oberfläche sind).

Rettung: Es kann recht schwierig werden, jemanden aus dem Treibsand zu ziehen. Der Retter braucht einen Ast, einen Speer, ein Seil oder ein ähnliches Werkzeug, dessen Ende das Opfer erreichen kann. Dann muss er einen Stärkewurf (SG 15) machen, um das Opfer aus dem Treibsand zu ziehen. Dem Opfer muss ebenfalls ein Stärkewurf (SG 10) gelingen, damit es sich an dem Rettungswerkzeug festhalten kann. Schlägt der Stärkewurf des Opfers fehl, muss es sofort einen Wurf auf Schwimmen (SG 15) machen, um nicht unterzugehen. Waren beide Stärkewürfe erfolgreich, wird das Opfer 1,50 m weit aus dem Treibsand in Sicherheit gezogen.

Hecken: In Mooren finden sich oft Hecken, die aus Steinen, Erde und Dornenbüschen bestehen. Schmale Hecken fungieren als niedrige Wände und es entspricht 3

Feldern Bewegung, wenn man eine solche Hecke überwinden will. Breite Hecken sind höher als 1,50 m und nehmen ein ganzes Feld ein. Es entspricht 4 Feldern Bewegung, wenn man sich über eine breite Hecke bewegen will. Kreaturen aber, denen ein Wurf auf Klettern (SG 10) gelingt, müssen nur 2 Felder Bewegung aufwenden, um sich über ein solches Feld zu bewegen.

Andere Merkmale von Feuchtgebieten: In manchen Feuchtgebieten, vor allem in Sümpfen, wachsen Bäume – meist in kleineren Gruppen. Oft gibt es außerdem auch Wege, die um die Sümpfe herum führen. Auf diesen Wegen kann man sich wie auf Waldwegen normal bewegen, erhält aber keine Tarnung durch Unterholz.

Heimlichkeit und Entdeckung in einem Feuchtgebiet: In einem Moor kann ein Wurf auf Wahrnehmung, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, maximal auf eine Entfernung von 6W6 x 3 m gelingen. In einem Sumpf sinkt diese Entfernung auf 2W8 x 3 m.

Unterholz und tiefe Sümpfe bieten immer wieder Tarnung, so dass es recht leicht ist, sich in einem Sumpf heimlich fortzubewegen.

Hügel

Hügel gibt es eigentlich in jeder Art von Gelände, sie können aber auch eine Landschaft beherrschen. Hügeliges Gelände wird in zwei Kategorien eingeteilt: sanfte und schroffe Hügel. Dieses Gelände findet sich oft im Übergangsbereich zwischen schroffem Gelände wie Bergen und flachem Gelände wie Ebenen.

Merkmale von hügeligem Gelände	Hügelkategorie	
	Sanfte Hügel	Schroffe Hügel
Sanfter Anstieg	75 %	40 %
Steiler Anstieg	20 %	50 %
Klippe	5 %	10 %
Lichtes Unterholz	15 %	15 %

Sanfter Anstieg: Die Charaktere erhalten zwar einen Bonus von +1 auf Nahkampfangriffe gegen Feinde, die sich unterhalb von ihnen befinden, der Anstieg ist aber nicht steil genug, um die Bewegung einzuschränken.

Steiler Anstieg: Charaktere, die sich den Hügel hoch bewegen (also auf ein höher liegendes, angrenzendes Feld), müssen 2 Felder Bewegung dafür aufwenden. Charaktere, die den Hügel hinunter rennen oder einen abwärts gerichteten Sturmangriff ausführen (sich also auf ein niedriger liegendes, angrenzendes Feld bewegen), müssen einen Wurf auf Akrobatik (SG 10) machen, wenn sie sich auf das erste niedriger liegende Feld eines steilen Hügels bewegen. Berittene Charaktere müssen statt des Wurfs auf Akrobatik einen Wurf auf Reiten (SG 10) machen. Wem dieser Wurf nicht gelingt, der stolpert und beendet seine Bewegung 1W2 x 1,50 m weiter unten. Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, stürzt der Betroffene auf dem Feld zu Boden, auf dem er seine Bewegung beendet. Ein steiler Anstieg erschwert Würfe auf Akrobatik um 2 Punkte.

Klippe: Man muss normalerweise einen Wurf auf Klettern (SG 15) ablegen, um eine Klippe zu erklimmen, und eine typische Klippe ist 1W4 x 3 m hoch. Es ist aber möglich, dass die besonderen Gegebenheiten der Karte eine höhere Klippe erfordern. Klippen sind nicht absolut senkrecht. Ist die Klippe weniger als 9 m hoch, nimmt sie einen 1,50 Quadratmeter großen Bereich ein, und ist sie höher als 9 m, nimmt sie einen 3 Quadratmeter großen Bereich ein.

Lichtes Unterholz: Auf Hügeln wachsen Beifuß und andere struppige Büsche. Sie wachsen allerdings nur selten flächendeckend wie in Wäldern oder Feuchtgebieten. Lichtes Unterholz gewährt Tarnung und erhöht den SG für Würfe auf Akrobatik und Heimlichkeit um 2 Punkte.

Andere Merkmale von hügeligem Gelände: In Hügeln finden sich auch ab und an Bäume und Täler werden oft von Flüssen (diese sind 1,50 m bis 3 m breit und nicht tiefer als 1,50 m) oder ausgetrockneten Flussbetten (wird als Graben mit einer Breite von 1,50 m bis 3 m behandelt) durchzogen. Wenn du einen Fluss oder ein Flussbett in deine Hügellandschaft integrierst, solltest du nicht vergessen, dass Wasser immer bergabwärts fließt.

Heimlichkeit und Entdeckung in Hügellandschaften: In einer sanften Hügellandschaft kann ein Wurf auf Wahrnehmung, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, maximal auf eine Entfernung von 2W10 x 3 m gelingen. In einer schroffen Hügellandschaft sinkt diese Entfernung auf 2W6 x 3 m.

Es kann schwierig werden, sich in einer Hügellandschaft zu verstecken, wenn kein Unterholz vorhanden ist. Ein Hügelkamm bietet aber genug Deckung, um sich vor jemandem zu verstecken, der sich unterhalb des Kamms befindet.

Berge

Berge werden in drei Kategorien eingeteilt: Bergwiesen, schroffe Berge und gefährliches Gebirge. Wenn die Charaktere ein Gebirge erklimmen, werden sie wahrscheinlich jeder dieser drei Arten von Gelände begegnen. Zuerst werden sie sich auf alpinen Bergwiesen wieder finden, dann durch schroffe Berge wandern und schließlich auf gefährliches Gebirge nahe des Gipfels stoßen.

Berge haben ein wichtiges Geländemerkmal, nämlich Felswände, welche die Grenze zwischen den Feldern markieren, aber kein Feld einnehmen.

Sanfter und steiler Anstieg: Funktionieren genauso, wie es bei Hügellandschaften beschrieben wird.

Klippen: Funktionieren wie Klippen in Hügellandschaften. Bergklippen sind aber normalerweise 2W6 x 3 m hoch. Klippen, die höher als 24 m sind, nehmen eine waagrechte Fläche von 6 m ein.

Merkmale von Bergen	Bergkategorien		
	Bergwiesen	Schroffe Berge	Gefährl.Gebirge
Sanfter Anstieg	50 %	25 %	15 %
Steiler Anstieg	40 %	55 %	55 %
Klippe	10 %	15 %	20 %
Gletscherspalte	—	5 %	10 %
Lichtes Unterholz	20 %	10 %	—
Geröll	—	20 %	30 %
Viel Schutt	—	20 %	30 %

Gletscherspalte: Spalten entstehen durch geologische Vorgänge und funktionieren wie Fallgruben in einem Gewölbe. Sie sind allerdings nicht abgedeckt, so dass die Charaktere nicht zufällig hineinfallen können (Anstürme sind natürlich eine andere Sache). Eine typische Gletscherspalte ist 2W4 x 3 m tief, mindestens 6 m lang und zwischen 1,50 m und 6 m breit. Man muss einen erfolgreichen Wurf auf Klettern (SG 15) ablegen, um aus einer Gletscherspalte wieder hinauszuklettern. In gefährlichem Gebirge sind Gletscherspalten typischerweise 2W8 x 3 m tief.

Lichtes Unterholz: Funktioniert wie in bewaldetem Gelände.

Geröll: Geröll besteht aus losem Gestein. Es beeinflusst zwar nicht die Bewegungsrate, kann bei einem Abhang aber eine trügerische Sicherheit vortäuschen. Befindet das Geröll sich auf einem sanften Anstieg, erhöht es Würfe auf Akrobatik um 2, bei einem steilen Anstieg erhöht es den Wurf um 5. Würfe auf Heimlichkeit werden immer um 2 Punkte schwieriger, egal auf welchem Gelände sich das Geröll befindet.

Viel Schutt: Der Boden ist von Steinen der verschiedensten Größe bedeckt. Es entspricht 2 Feldern Bewegung, ein Feld mit viel Schutt zu betreten. Der SG für Würfe auf Akrobatik steigt bei viel Schutt um 5 und der SG für Würfe auf Heimlichkeit steigt um 2.

Felswand: Eine Felswand ist senkrecht und man muss einen erfolgreichen Wurf auf Klettern (SG 25) machen, um sie zu erklimmen. Eine typische Felswand ist in schroffem Gebirge 2W4 x 3 m hoch und in gefährlichem Gebirge 2W8 x 3 m. Felswände befinden sich an den Kanten von Feldern und nehmen selbst keine Felder ein.

Höhleneingang: In Klippen, steilen Anstiegen und neben Felswänden finden sich oftmals Höhleneingänge, die zwischen 1,50 m und 6 m breit sind und 1,50 m tief. Höhlen können nur eine einzelne Kammer oder ein ganzes Gewölbe umfassen. Höhlen, in denen Monster wohnen, haben normalerweise 1W3 Kammern und sind 1W4 x 3 m breit.

Andere Merkmale von Bergen: Die meisten Bergwiesen beginnen über der Baumgrenze. Bäume und andere Waldelemente finden sich in den Bergen also nur selten. Flüsse (1,50 m bis 3 m breit und nicht tiefer als 1,50 m) und ausgetrocknete Flussbetten (werden als Graben mit einer Breite von 1,50 m bis 3 m behandelt) kommen schon häufiger vor. Besonders hoch gelegene Bereiche sind kälter als niedriger liegende Gebiete, es kann also sein, dass sie von Eis bedeckt sind (siehe auch unter „Wüsten“).

Heimlichkeit und Entdeckung in den Bergen: In der Regel kann ein Wurf auf Wahrnehmung in den Bergen, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, maximal auf eine Entfernung von 4W10 x 3 m gelingen. Gipfel und Felskämme können aber natürlich günstige Aussichtspunkte bieten, während die Sicht in Tälern und Canyons eingeschränkt ist. Da es in den Bergen kaum Vegetation gibt, welche die Sicht behindern kann, solltest du dich am besten an deine Karte halten, um festzulegen, ab welcher Entfernung eine Begegnung beginnen kann. Wie auch in einer Hügellandschaft bieten die Felskämme in den Bergen Deckung, um sich vor Kreaturen zu verstecken, die sich von unten nähern.

Es ist leicht, weit entfernte Geräusche in den Bergen zu hören. Der SG für einen Wurf auf Wahrnehmung, der sich auf das Gehör bezieht, steigt alle 6 m statt nur alle 3 m Entfernung zwischen dem Lauscher und der Geräuschquelle um 1.

Lawinen (HG 7)

Die Kombination aus hohen Gipfeln und schweren Schneefällen bedeutet, dass Lawinen eine nicht zu unterschätzende, tödliche Gefahr in den Bergen darstellen. Lawinen aus Schnee und Eis sind zwar häufiger, es gibt aber auch Gerölllawinen aus Stein und Erde.

Eine Lawine kann aus einer Entfernung von 1W10 x 150 m entdeckt werden, wenn den Charakteren ein Wurf auf Wahrnehmung (SG 20) gelingt - die Lawine wird in diesem Fall als kolossale Kreatur behandelt. Gelingt keinem der Charaktere der Wurf auf Wahrnehmung, um die Entfernung der Begegnung zu ermitteln, kommt die Lawine näher und die Charaktere bemerken sie automatisch, wenn sie sich ihnen weiter als die halbe ursprüngliche Entfernung genähert hat. Man kann eine Lawine auch schon hören, bevor man sie sieht. Bei optimalen Bedingungen (keine anderen, lauten Geräusche) kann ein Charakter, dem ein Wurf auf Wahrnehmung (SG 15) gelingt, die Lawine hören, wenn sie sich in einer Entfernung von 1W6 x 150 m befindet. Der SG für diesen Wurf kann auch bei 20, 25 oder noch höher liegen, wenn die Bedingungen nicht optimal sind (wie zum Beispiel bei einem Gewitter).

Eine Lawine besteht aus zwei Bereichen: dem Verschüttungsbereich (liegt auf dem direkten Weg der Lawine) und dem Nachrutschbereich (der Bereich, in dem sich nachrutschendes Geröll verteilt). Charaktere im Verschüttungsbereich erleiden immer Schaden durch die Lawine. Charaktere im Nachrutschbereich können noch beiseite springen. Charaktere im Verschüttungsbereich erleiden 8W6 Schadenspunkte oder die Hälfte, wenn ihnen ein Reflexwurf (SG 15) gelingt. Charaktere im Nachrutschbereich erleiden 3W6 Schadenspunkte oder gar keinen Schaden, wenn ihnen ein Reflexwurf (SG 15) gelingt. Wem der Reflexwurf nicht gelingt, der ist verschüttet.

Verschüttete Charaktere erleiden pro Minute 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Wird ein verschütteter Charakter ohnmächtig, muss er einen Konstitutionswurf (SG 15) machen. Gelingt dieser nicht, erleidet er jede Minute danach 1W6 Punkte tödlichen Schaden, bis er entweder befreit wird oder stirbt. Eine typische Lawine ist vom Ende des einen Nachrutschbereichs bis zum Ende des anderen Nachrutschbereichs 1W6 x 30 m breit. Der Verschüttungsbereich ist halb so breit wie die gesamte Lawine. Die Regeln für das Ausgraben verschütteter Kreaturen oder Charaktere sind im Abschnitt Einstürze auf Seite 415 zu finden.

Um den genauen Standort der Charaktere im Weg einer Lawine zu ermitteln, würfle 1W6 x 6. Das Ergebnis entspricht der Entfernung in Metern, welche die Mitte der Gruppe vom Zentrum des Wegs der Lawine entfernt ist. Schnee- und Eislawinen bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 150 m pro Runde, Gerölllawinen bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 75 m pro Runde.

Reisen in den Bergen

Das Reisen in großer Höhe kann sehr anstrengend, ja sogar tödlich sein, wenn man nicht daran gewöhnt ist. Kälte und der Mangel an Sauerstoff können selbst die abgehärtetsten Krieger zermürben.

Akklimatisierte Charaktere: Kreaturen, die an große Höhen gewöhnt sind, haben nicht so große Probleme wie Flachlandbewohner. Jede Kreatur, die bei ihren Werten den Eintrag „Umgebung: Gebirge“ besitzt, gilt als in den Bergen heimisch und ist an große Höhen gewohnt. Man kann sich aber auch an solche Höhen gewöhnen, wenn man einen Monat lang in den Bergen lebt. Charaktere aber, die sich länger als zwei Monate außerhalb der Berge aufhalten, müssen sich erneut akklimatisieren, wenn sie wieder ins Gebirge reisen wollen. Untote, Konstrukte und andere Kreaturen, die nicht atmen, sind immun gegen die Auswirkungen großer Höhen.

Höhenlagen: Es gibt drei verschiedene Höhenlagen in den Bergen: Niedrige Pässe, niedrige Gipfel/hohe Pässe und hohe Gipfel.

Niedrige Pässe (niedriger als 1500 m): Die meisten Bergreisenden wandern über niedrige Pässe. In dieser Zone finden sich hauptsächlich Bergwiesen und Wälder. Die Fortbewegung kann zwar ein wenig beschwerlich sein (was sich in den Bewegungsmodifikatoren für Bergreisen niederschlägt), die Höhe selbst hat aber keine Auswirkungen.

Niedriger Gipfel oder Hoher Pass (1.500 m bis 4.500 m): Die Reisen in die höchsten Höhen von Mittelgebirgen oder Reisen ins Hochgebirge fallen in diese Kategorie. Nichtakklimatisierte Kreaturen haben es schwer, die dünne Luft solcher Höhenlagen zu atmen. Die Charaktere müssen jede Stunde einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 15, +1 pro vorangegangenem Wurf) machen oder sie werden erschöpft. Diese Erschöpfung endet, wenn der Charakter wieder absteigt. Akklimatisierte Charaktere müssen keinen solchen Zähigkeitswurf machen.

Hoher Gipfel (höher als 4.500 m): Die höchsten Berge sind höher als 4.500 m. Hier können die Charaktere schnell erschöpft und von der Höhenkrankheit befallen werden (siehe unten), egal ob sie nun akklimatisiert sind oder nicht. Höhenkrankheit tritt ein, wenn ein Charakter über längere Zeit unter Sauerstoffmangel leidet. Sie beeinflusst die geistigen und körperlichen Attributswerte. Wenn ein Charakter sich länger als sechs Stunden in einer Höhe von mehr als 4.500 m aufhält, muss er einen Zähigkeitswurf (SG 15, +1 pro vorangegangenem Wurf) machen. Misslingt dieser, erleidet der Charakter einen Punkt Schaden an allen Attributswerten. Akklimatisierte Charaktere erhalten einen Kompetenzbonus von +4 auf ihre Rettungswürfe, um den Auswirkungen von solchen Höhen und der Höhenkrankheit zu widerstehen. Schlussendlich müssen aber auch erprobte Bergsteiger irgendwann wieder absteigen.

Wüsten

Wüsten gibt es nicht nur in warmen Gegenden, sondern auch in gemäßigten und kalten Klimazonen. Sie alle aber teilen sich eine Gemeinsamkeit: es regnet dort kaum. Wüsten werden in drei Kategorien eingeteilt: Tundra (kalte Wüste), Steinwüste (meist gemäßigtes Klima) und Sandwüste (meist warm).

Tundren unterscheiden sich von den beiden anderen Wüstentypen auf zwei Arten: Es ist recht leicht, in ihnen Wasser zu finden, da sie von Eis und Schnee bedeckt sind. Im Hochsommer taut der Dauerfrost ein wenig ab (ungefähr 30 cm) und die Landschaft verwandelt sich in eine riesige Schlammwüste. In einer vom Schlamm bedeckten Tundra werden die Bewegung und der SG für Fertigkeitswürfe wie in seichten Sümpfen beeinflusst, es gibt aber kaum stehendes Wasser.

In der nachfolgenden Tabelle werden die Geländemerkmale von Wüsten beschrieben. Diese Merkmale schließen sich gegenseitig aus. Auf einem Tundrafeld kann sich beispielsweise entweder lichtes Unterholz oder Eis befinden, nicht aber beides.

Merkmale von Wüsten	Wüstenkategorie Tundra	Steinwüste	Sandwüste
Lichtes Unterholz	15 %	5 %	5 %
Eis	25 %	—	—
Wenig Schutt	5 %	30 %	10 %
Viel Schutt	—	30 %	5 %
Sanddünen	—	—	50 %

Lichtes Unterholz: Lichtes Unterholz besteht in Wüsten aus struppigem, hartem Gebüsch und Kakteen.

Eis: Der Boden ist von rutschigem Eis bedeckt. Es entspricht 2 Feldern Bewegung, ein Feld zu betreten, das von einer Eisschicht bedeckt ist. Der SG für Würfe auf Akrobatik steigt um 5 Punkte und man muss einen erfolgreichen Wurf auf Akrobatik (SG 10) machen, um auf einer Eisschicht zu rennen oder einen Sturmangriff auszuführen.

Wenig Schutt: Der Boden ist von kleineren Steinbrocken bedeckt, so dass es schwieriger ist, sich geschickt zu bewegen. Der SG für Würfe auf Akrobatik wird um 2 Punkte erhöht.

Viel Schutt: Der Boden ist von vielen, auch größeren Steinbrocken bedeckt. Es entspricht 2 Feldern Bewegung, ein Feld mit viel Schutt zu betreten. Der SG für Würfe auf Akrobatik steigt um 5 Punkte und der SG für Würfe auf Heimlichkeit steigt um 2 Punkte.

Sanddünen: Sanddünen werden durch den Wind hervorgerufen, der über den Sand fegt. Sie funktionieren wie sich bewegende Hügel. Weht ein starker und beständiger Wind, kann sich eine Sanddüne innerhalb einer Woche mehrere Dutzend Meter weit bewegen. Sanddünen können außerdem auch Dutzende von Quadratmetern bedecken. Die zum Wind hin liegende Seite steigt immer sanft an, während die dem Wind abgewandte Seite steil abfällt.

Andere Merkmale von Wüsten: An den Grenzen einer Tundra stehen oft Wälder und man findet auch den einen oder anderen Baum in solch kalten Einöden. In Steinwüsten finden sich Steintürme und Tafelberge mit einem flachen Boden, an deren Rändern sich Klippen und Steilhänge befinden (siehe Berge). In Sandwüsten hingegen stößt man manchmal auf Treibsand (siehe „Feuchtgebiete"), wobei der Treibsand hier nur aus feinem Sand und Staub besteht und kein Wasser beinhaltet. Alle Wüsten sind von ausgetrockneten Flussbetten durchzogen (werden als Gräben mit einer Breite von 1,50 m bis 3 m behandelt), die sich bei den seltenen Regenfällen mit Wasser füllen.

Heimlichkeit und Entdeckung in der Wüste: In einer Wüste kann ein Wurf auf Wahrnehmung, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, maximal auf eine Entfernung von 6W6 x 6 m gelingen. In weiterer Entfernung machen die Höhenveränderungen und Hitzespiegelungen in einer warmen Wüste auf Sicht basierende Wahrnehmung unmöglich. Sanddünen beschränken die Sichtreichweite auf 6W6 x 3 m. Da es kaum Unterholz und ähnliche Gewächse gibt, die Tarnung oder Deckung gewähren, ist es schwieriger, sich in einer Wüste heimlich fortzubewegen.

Sandstürme

Ein Sandsturm reduziert die Sichtreichweite auf 1W10 x 1,50 m und verursacht einen Malus von –4 auf Würfe auf Wahrnehmung. Eine Kreatur, die einem Sandsturm ausgesetzt ist, erleidet pro Stunde 1W3 Punkte nichttödlichen Schaden und wird von einer dünnen Sandschicht überzogen. Da der Sand in einem Sturm wirklich überall hineingerät, kann er die Haut abschürfen und Ausrüstung beschädigen.

Ebenen

Es gibt drei Kategorien von Ebenen: Felder, Wiesen und Schlachtfelder. Felder finden sich natürlich hauptsächlich in besiedelten Gegenden, während Wiesen sich in unbewohnten Weiten finden. Schlachtfelder, auf denen feindliche Heere aufeinander treffen, existieren nur für eine gewisse Zeit. Früher oder später erobert sich die Natur diese Orte zurück oder sie werden wieder von Bauern bestellt. Schlachtfelder stellen die dritte Kategorie von Ebenen dar, da Abenteurer doch eine beachtliche Zeitspanne auf ihnen verbringen und nicht, weil sie so häufig vorkommen.

In der nachfolgenden Tabelle werden die Merkmale der unterschiedlichen Geländearten beschrieben. Das lichte Unterholz von Farmland besteht vor allem aus Getreidepflanzen. Auf Gemüsefeldern gibt es daher meist weniger Unterholz, ebenso wie auf Getreidefeldern, die abgeerntet und noch nicht neu bepflanzt wurden.

Die Geländemerkmale in der folgenden Tabelle schließen sich gegenseitig aus.

Merkmale von Ebenen	Ebenenkategorie Felder	Wiesen	Schlachtfelder
Lichtes Unterholz	40 %	20 %	10 %
Dichtes Unterholz	—	10 %	—
Wenig Schutt	—	—	10 %
Graben	5 %	—	5 %
Böschung	—	—	5 %

Unterholz: Die hohen Gewächse einer Ebene funktionieren wie das lichte Unterholz eines Waldes, egal ob es sich nun um Getreide oder natürliche Vegetation handelt. Besonders große und dichte Büsche bilden dichtes Unterholz auf einer Wiesenlandschaft.

Wenig Schutt: Auf einem Schlachtfeld handelt es sich bei Schutt um die Überreste von zerstörten Gebäuden oder anderen Bauten: also um Ruinen oder die Überreste von Mauern. Der Schutt funktioniert wie Schutt in einer Wüste.

Graben: Gräben werden meist vor einer Schlacht ausgehoben, um den kämpfenden Soldaten ein wenig Schutz zu bieten. Gräben funktionieren wie niedrige Mauern, gewähren aber keine Deckung gegen angrenzende Feinde. Es entspricht 2 Feldern Bewegung, wenn man einen Graben verlässt, man muss aber keine zusätzliche Bewegung aufwenden, um in einen Graben zu steigen. Kreaturen, die sich außerhalb eines Grabens befinden und einen Nahkampfangriff gegen Kreaturen ausführen, die sich in einem Graben befinden, erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Angriff, da sie höher stehen. Auf Feldern handelt es sich bei Gräben normalerweise um Bewässerungsgräben.

Böschung: Eine Böschung ist ein niedriger Erdwall, der zwar die Bewegung verlangsamt, aber ein gewisses Maß an Deckung bietet. Willst du eine Böschung auf deiner Karte einzeichnen, musst du zwei nebeneinander liegende steile Anstiege einzeichnen (siehe Hügel), wobei die Ränder der Böschung an der niedrigen Seite liegen. Ein Charakter, der also eine zwei Felder große Böschung überqueren will, muss ein Feld bergauf laufen und ein Feld bergab. Zwei Felder große Böschungen bieten Charakteren, die hinter ihr stehen, soviel Deckung wie eine niedrige Mauer. Größere Böschungen gewähren jedem die Vorteile einer niedrigen Mauer, der 1 Feld unter der Oberkante der Böschung steht.

Zäune: Holzzäune werden meist eingesetzt, um Vieh

einzuzäunen oder angreifende Soldaten zu behindern. Es entspricht zwei Feldern Bewegung, wenn man über einen Holzzaun steigt. Steinzäune bieten soviel Deckung wie eine niedrige Mauer. Berittene Charaktere können über einen Zaun springen, wenn ihnen ein Wurf auf Reiten (SG 15) gelingt. Schlägt dieser Wurf fehl, springt das Reittier zwar über den Zaun, der Reiter aber fällt aus dem Sattel.

Andere Merkmale von Ebenen: Viele Ebenen sind auch von einigen wenigen Bäumen bewachsen. Auf Schlachtfeldern werden sie aber meist gefällt, um Rohmaterial für Belagerungstürme bereit zu stellen (siehe die „Merkmale einer städtischen Umgebung"). Auch Hecken (siehe Feuchtgebiete) finden sich auf Ebenen. Flüsse kommen recht häufig vor und sind zwischen 1,50 m und 6 m breit und 1,50 m bis 3 m tief.

Heimlichkeit und Entdeckung auf Ebenen: Auf einer Ebene kann ein Wurf auf Wahrnehmung, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, maximal auf eine Entfernung von 6W6 x 12 m gelingen. Die besonderen Eigenschaften deiner Karte können die Sichtlinie aber auch behindern. Man findet leicht Deckung oder Tarnung. Geeignete Zufluchtsorte liegen meist recht nah.

Aquatische Umgebungen

Aquatische Umgebungen sind für die meisten SC eher lebensfeindlich, da sie dort nicht atmen können. Außerdem sind sie nicht so abwechslungsreich wie Gebiete zu Lande. Auf dem Ozeanboden finden sich jedoch viele Wunder, so zum Beispiel auch unterseeische Äquivalente der meisten Geländemerkmale, die in diesem Kapitel beschrieben wurden. Werden die Charaktere jedoch vom Deck eines Piratenschiffs geworfen, interessieren sie die Seetangfelder Dutzende von Metern unter ihnen wohl kaum. Aquatische Umgebungen werden in zwei Kategorien eingeteilt: fließendes Wasser (Ströme und Flüsse) und stehende Gewässer (Seen und Ozeane).

Fließendes Wasser: Große, ruhig dahin fließende Ströme fließen nur mit einer Geschwindigkeit von wenigen Kilometern pro Stunde, sie funktionieren in den meisten Hinsichten also wie stehende Gewässer. Manche Flüsse oder Ströme fließen jedoch sehr viel schneller. Sie fließen mit einer Geschwindigkeit von 3 m bis 12 m pro Runde. Manche Stromschnellen beschleunigen einen Schwimmer aber sogar auf 18 m bis 27 m pro Runde. Schnell fließende Ströme gelten immer als raue Gewässer (SG für Schwimmen liegt bei 15), Wildwasser und Stromschnellen gelten als stürmisches Gewässer (SG für Schwimmen liegt bei 20). Befindet sich ein Charakter in einem Fluss, bewegt er sich am Ende seines Zuges die entsprechende Entfernung flussabwärts. Versucht ein Charakter aber, seine Position zu halten, muss er seinen gesamten Zug oder zumindest einen Teil davon damit verbringen, flussaufwärts zu schwimmen.

Abgetrieben: Charaktere, die von einem Fluss mitgerissen wurden, bewegen sich 18 m pro Runde oder schneller. Sie müssen jede Runde einen Wurf auf Schwimmen (SG 20) machen, um nicht unterzugehen. Gelingt dieser Wurf um 5 oder mehr Punkte über dem erforderlichen Minimum, kann der Charakter sich an einem Fels, einem Ast oder einem Baumstamm festhalten und wird nicht länger fortgetrieben. Will man den Stromschnellen entkommen und das Ufer erreichen, müssen einem drei aufeinander folgende Würfe auf Schwimmen (SG 20) gelingen. Charaktere, die sich an einem Fels, einem Ast oder einem Baumstamm festgeklammert haben, können den Stromschnellen nicht entkommen, außer sie schwimmen wieder ins freie Wasser und gelangen ans Ufer. Andere Charaktere können sie jedoch retten, als wären sie in Treibsand gefangen (siehe „Feuchtgebiete").

Stehende Gewässer: In Seen oder Meeren müssen die Charaktere einfach nur über eine Schwimmbewegungsrate verfügen oder erfolgreiche Würfe auf Schwimmen (SG 10 in ruhigen Gewässern, SG 15 in rauen Gewässern, SG 20 in stürmischen Gewässern) machen. Sind die Charaktere unter Wasser, müssen sie auf irgendeine Weise atmen können, wollen sie nicht ertrinken. Sie können sich unter Wasser in jede Richtung bewegen.

Heimlichkeit und Entdeckung unter Wasser: Wie weit man unter Wasser sehen kann, hängt davon ab, wie klar das Wasser ist. Bei klarem Wasser kann man bis zu 4W8 x 3 m weit sehen, in trübem Wasser 1W8 x 3 m. Fließendes Wasser ist immer trübe, außer es handelt sich um einen besonders großen, langsam fließenden Strom.

Es ist recht schwer, unter Wasser Tarnung oder Deckung zu finden, außer am Meeresboden.

Unsichtbarkeit: Eine unsichtbare Kreatur verdrängt das Wasser und hinterlässt eine sichtbare, körperförmige „Blase" an seiner Stelle. Die Kreatur hat noch immer Tarnung (Fehlschlagschance von 20 %), nicht aber vollständige Tarnung (Fehlschlagschance 50 %).

Unterwasserkampf

Landbewohner werden große Schwierigkeiten haben, unter Wasser zu kämpfen. Das Wasser beeinflusst die Rüstungsklasse, Angriffswürfe, den Schaden und die Bewegung. In manchen Fällen erhalten die Gegner einer solchen Kreatur vielleicht sogar noch Angriffsboni. Die genauen Auswirkungen werden in Tabelle 13-7 zusammengefasst. Sie gelten immer, wenn ein Charakter schwimmt, in hüfthohem Wasser geht oder am Meeresgrund läuft.

Fernkampfangriffe unter Wasser: Wurfwaffen sind unter Wasser ineffektiv, selbst wenn sie vom Ufer aus geworfen wurden. Andere Fernkampfwaffen erhalten zusätzlich zu anderen Entfernungsmali noch einen Angriffsmalus von –2 pro 1,50 m Entfernung, die das Geschoss unter Wasser zurücklegen muss.

Angriffe vom Ufer aus: Charaktere, die schwimmen, treiben, auf der Stelle schwimmen oder in hüfthohem Wasser waten, haben verbesserte Deckung (Bonus von +8 auf die RK, Bonus von +4 auf Reflexwürfe) gegen Feinde zu Lande. Feinde zu Lande aber, die unter der Wirkung von *Bewegungsfreiheit* stehen, können diese Deckung ignorieren, wenn sie Nahkampfangriffe gegen Ziele im Wasser ausführen. Eine Kreatur, die vollständig unter Wasser ist, hat vollständige Deckung gegen Feinde zu Lande, außer diese stehen unter der Wirkung von *Bewegungsfreiheit*. Magische Effekte sind von dieser Regelung nicht betroffen, außer sie erfordern einen Angriffswurf (diese werden abgehandelt wie jeder andere Effekt auch) oder es handelt sich um Feuereffekte.

Feuer: Nichtmagisches Feuer (auch Alchemistenfeuer) brennt unter Wasser nicht. Zauber oder zauberähnliche Effekte der Kategorie Feuer sind unter Wasser ineffektiv, außer der Zaubernde macht einen erfolgreichen Zauberstufenwurf (SG 20 + Zaubergrad). Ist der Wurf erfolgreich, erzeugt der Zauber eine Blase heißen Dampf statt des normalen Feuereffekts. In jeder anderen Hinsicht funktioniert der Zauber wie beschrieben. Übernatürliche Feuereffekte sind unter Wasser ebenfalls ineffektiv, außer die Beschreibung gibt etwas anderes an. Die Oberfläche eines Gewässers blockiert die Effektlinie von Feuerzaubern. Dies gilt auch noch, wenn der Zaubernde einen erfolgreichen Zauberstufenwurf gemacht hat, damit der Zauber unter Wasser wirkt.

Unter Wasser Zaubern: Unter Wasser Zauber zu wirken, kann schwierig sein, wenn man dort nicht atmen kann. Eine Kreatur, die Wasser nicht atmen kann, muss einen

Tabelle 13-7: Regelanpassungen für Unterwasserkämpfe

Bedingungen	Angriff/Schaden		Bewegung	Aus dem Gleichgewicht?[1]
	Hieb-oder Wuchtwaffen	Stichwaffen		
Bewegungsfreiheit	normal/normal	normal/normal	normal	Nein
Hat Schwimmbewegungsrate	–2/halbiert	normal	normal	Nein
Erfolgreicher Wurf auf Schwimmen	–2/halbiert[2]	normal	Viertel oder halb[3]	Nein
Fester Stand[4]	–2/halbiert[2]	normal	halbiert	Nein
Nichts des oben Angegebenen	–2/halbiert[2]	–2/halbiert	normal	Ja

1 Kreaturen, die im Wasser treiben (üblicherweise weil ihr Wurf auf Schwimmen misslungen ist), können kaum effektiv kämpfen. Eine Kreatur, die aus dem Gleichgewicht geraten ist, verliert ihren Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse und ihre Gegner erhalten einen Bonus von +2 auf Angriffe gegen sie.

2 Eine Kreatur, die nicht unter der Wirkung von *Bewegungsfreiheit* steht, und Kreaturen, die nicht über eine Schwimmbewegungsrate verfügen, müssen Ringkampfwürfe mit einem Malus von –2 ausführen, verursachen aber normalen Schaden im Ringkampf.

3 Ein erfolgreicher Wurf auf Schwimmen erlaubt es einer Kreatur, sich mit einer Bewegungsaktion ein Viertel ihrer normalen Bewegungsrate oder als volle Aktion die Hälfte ihrer normalen Bewegungsrate weit fortzubewegen.

4 Kreaturen haben einen festen Stand, wenn sie auf dem Meeresgrund laufen, an einer Schiffshülle hängen oder Ähnliches. Eine Kreatur kann aber nur über den Meeresgrund laufen, wenn sie genug Ausrüstung trägt, die sie nach unten drückt: mindestens 16 Pfund bei mittelgroßen Kreaturen, doppelt soviel für jede Größenkategorie über mittelgroß und halb soviel für jede Größenkategorie unter mittelgroß.

Konzentrationswurf (SG 15 + Zaubergrad) ablegen, um unter Wasser zaubern zu können (dieser Wurf muss im entsprechenden Fall zusätzlich zu dem Wurf gemacht werden, der für das Wirken eines Feuerzaubers unter Wasser anfällt). Kreaturen, die unter Wasser atmen können, werden hiervon nicht betroffen und können ganz normal zaubern. Manche Zauber funktionieren unter Wasser möglicherweise anders als normal, das liegt im Ermessen des Spielleiters.

Überflutungen

Viele Wildnisgebiete werden häufig überflutet.

Im Frühling kann die Schneeschmelze Flüsse und Ströme beispielsweise stark anschwellen lassen. Auch Naturkatastrophen wie schwere Unwetter oder die Zerstörung eines Damms können Überflutungen hervorrufen.

Flüsse werden in dieser Zeit breiter, tiefer und schneller. Du kannst davon ausgehen, dass ein Fluss während der Frühlingsflut um 1W10 + 3 m steigt und 1W4 x 50 % breiter wird. Furten können dadurch tagelang überflutet und Brücken hinweggespült werden und Fähren sind vielleicht nicht in der Lage, den reißenden Strom zu überqueren. Hochwasser macht Würfe auf Schwimmen um eine Kategorie schwieriger (ruhige Gewässer werden rau und raue Gewässer werden stürmisch). Außerdem werden die Flüsse um 50 % schneller.

Stadtabenteuer

Auf den ersten Blick ähnelt eine Stadt einem Gewölbe: sie verfügt über Wände, Mauern, Türen, Räume und Gänge. Stadtabenteuer unterscheiden sich aber in zweierlei Hinsicht von Abenteuern in Gewölben. Die Charaktere haben besseren Zugang zu Ressourcen und müssen sich mit den Gesetzeshütern arrangieren.

Zugang zu Ressourcen: Charaktere können in einer Stadt recht schnell Ausrüstung kaufen und verkaufen, ganz im Gegensatz zu einem Gewölbe oder der Wildnis. Eine große Stadt oder eine Metropole ist außerdem die Heimat von hochstufigen NSC und von Experten, die sich mit obskuren Wissensgebieten beschäftigen und den Charakteren helfen und sie mit Hinweisen versorgen können. Wenn die SC vom Kampf gebeutelt und verwundet sind, können sie sich außerdem in ihr Herbergszimmer zurückziehen.

Da die Charaktere sich eben zurückziehen und auf Märkte gehen können, haben die Spieler sehr viel mehr Kontrolle über die Spielgeschwindigkeit eines Stadtabenteuers.

Gesetzeshüter: Der andere Hauptunterschied zwischen einem Stadtabenteuer und einem Gewölbeabenteuer ist der, dass Gewölbe im Gegensatz zu Städten gesetzlose Orte sind, in denen, wenn schon eines, nur das Gesetz des Dschungels herrscht: töte oder werde getötet. Eine Stadt aber wird von Gesetzen beherrscht, die genau aus dem Grund entwickelt wurden, zu verhindern, dass Abenteurer sich dort verhalten, wie sie das sonst so tun: nämlich mordend und plündernd. Trotzdem gelten Monster in Städten als Gefahr für die öffentliche Ordnung und Gesetze gegen Mord gelten eigentlich nie für Aberrationen oder böse Externare. Die meisten bösen Humanoiden werden aber von denselben Gesetzen geschützt wie alle anderen Bürger der Stadt. Es ist schließlich kein Verbrechen, eine böse Gesinnung zu haben (außer vielleicht in einigen besonders strengen Theokratien, welche über magische Mittel verfügen, ihre Gesetze durchzusetzen). Nur böse Taten sind gegen das Gesetz. Selbst aber wenn die Abenteurer einen Bösewicht auf frischer Tat ertappen, verbietet das Gesetz Lynchjustiz, wenn der Verbrecher bei deren Ausübung getötet wird oder es auf andere Weise unmöglich gemacht wird, dass er bei seiner Gerichtsverhandlung aussagt.

Einschränkungen für Waffen und Zauber

Verschiedene Städte haben auch unterschiedliche Gesetze, was das Tragen von Waffen in der Öffentlichkeit und Beschränkungen für Zauberkundige angeht.

Nicht alle Charaktere werden unbedingt gleichermaßen von den Gesetzen einer Stadt betroffen. Ein Mönch beispielsweise ist überhaupt nicht davon betroffen, wenn Waffen mit Friedensbändern versehen werden müssen, während ein Kleriker durchaus einen Großteil seiner Macht verlieren kann, wenn seine heiligen Symbole an den Stadttoren konfisziert werden.

Merkmale einer Stadt

In vielerlei Hinsicht gleicht eine Stadt einem Gewölbe: es gibt Wände, Türen, schlechte Lichtverhältnisse oder unebenen

Boden – das alles kann vorhanden sein. Im Folgenden werden einige weitere Regeln für Stadtabenteuer vorgestellt.

Mauern und Tore

Die meisten Städte sind von Mauern umgeben. Eine durchschnittliche kleine Stadt ist mit einer 1,50 m dicken und 6 m hohen Steinmauer befestigt. Eine solche Mauer ist relativ glatt und man muss einen erfolgreichen Wurf auf Klettern (SG 30) machen, um sie zu überwinden. Auf der einen Seite sind solche Mauern mit Zinnen versehen, so dass die Wachen sich dahinter stellen können. Es ist gerade mal genug Platz da, dass die Wachen auf der Mauer laufen können. Die Mauer einer typischen kleinen Stadt hat eine RK von 3, eine Härte von 8 und 450 TP pro 3 m großem Abschnitt.

Die Mauer einer typischen Großstadt ist 3 m dick und 9 m hoch und ist an beiden Seiten mit Zinnen versehen. Sie ist so glatt wie die Mauer einer kleinen Stadt und erfordert ebenfalls einen Wurf auf Klettern (SG 30), um sie zu überwinden. Eine solche Mauer hat eine RK von 3, eine Härte von 8 und 720 TP pro 3 m großem Abschnitt.

Die Mauer einer Metropole ist 4,50 m dick und 12 m hoch. Sie ist an beiden Seiten mit Zinnen versehen und besitzt meist noch Gänge und kleine Räume in ihrem Inneren. Die Mauer einer Metropole hat eine RK von 3, eine Härte von 8 und 1170 TP pro 3 m großem Bereich.

Im Gegensatz zu kleineren Städten verfügen Metropole oft noch über eine Innenmauer und sie umgebende Mauern – alte Stadtmauern etwa, über welche die Stadt hinausgewachsen ist, oder Mauern, welche die verschiedenen Stadtteile voneinander trennen. Manchmal sind diese Mauern so dick wie die eigentliche Stadtmauer, meistens aber ähneln sie eher der Mauer einer großen oder einer kleinen Stadt.

Wachtürme: Die Mauern mancher Städte sind in unregelmäßigen Abständen mit Wachtürmen versehen. Aber nur die wenigsten Städte haben genug Wachen zur Verfügung, um jeden einzelnen Wachturm pausenlos zu besetzen. Dies wird nur gemacht, wenn ein Angriff von außen bevorsteht. Von diesen Türmen aus hat man einen guten Ausblick auf das umgebende Land und sie bieten einen Verteidigungsstützpunkt gegen herannahende Armeen.

Wachtürme sind üblicherweise 3 m höher als die Mauer selbst und fünf Mal so dick wie die Mauer. Die oberen Stockwerke eines Wachturms sind mit Schießscharten versehen und die Spitze ist mit Zinnen ausgestattet. In einem kleinen Wachturm (7,50 m Durchmesser an einer 1,50 m dicken Mauer) sind die einzelnen Stockwerke mit Leitern verbunden. Bei einem größeren Wachturm kann es auch Treppen geben.

Bei den Türen eines Wachturms handelt es sich um schwere Holztüren, die mit Eisen beschlagen sind und über gute Schlösser (Mechanismus ausschalten SG 30) verfügen. Sie versperren den Eingang, außer der Turm wird regelmäßig benutzt. Der Hauptmann der Wache besitzt normalerweise die Schlüssel für alle Wachtürme und trägt diese am Körper. Kopien dieser Schlüssel finden sich in der Stadtgarnison oder in der inneren Festung.

Stadttore: Ein typisches Stadttor besteht aus einem Torhaus mit zwei Fallgittern und Mordlöchern über dem Bereich zwischen den Fallgittern. Bei manchen Städten besteht der Eingang in die Stadt aus einem eisernen Doppeltor, das in die Stadtmauer eingelassen ist.

Die Tore einer Stadt sind tagsüber normalerweise geöffnet und während der Nacht verschlossen. Es gibt aber ein kleineres Tor für Reisende, die nach Sonnenuntergang in die Stadt wollen. Dieses ist gut bewacht und wer ehrlich wirkt und ordentliche Papiere hat, oder ein Bestechungsgeld in angemessener Höhe anbietet (je nach Stadt und Wachen), kann passieren.

Stadtwachen und Soldaten

Die Vollzeit-Wachen einer Stadt machen normalerweise ungefähr 1 % der erwachsenen Bevölkerung aus. Zusätzlich dazu gibt es noch eine Miliz oder wehrpflichtige Soldaten, die ungefähr 5 % der Bevölkerung ausmachen. Die Wache ist hauptsächlich dafür verantwortlich, dass die Gesetze der Stadt eingehalten werden – sie ähnelt in dieser Hinsicht unserer heutigen Polizei – und zu einem geringeren Grad muss sie auch die Stadt verteidigen. Wird die Stadt angegriffen, werden die wehrpflichtigen Soldaten in den Dienst gerufen.

Eine typische Stadtwache arbeitet in drei Schichten zu je acht Stunden. Bei der Tagesschicht (8:00 bis 16:00) sind 30 % aller Wachen im Dienst, bei der Abendschicht (16:00 bis 24:00) sind es 35 % aller Wachen und in der Nachtschicht (0:00 bis 8:00) sind ebenfalls 35 % aller Wachen unterwegs. Von den jeweils Dienst habenden Wachen sind 80 % auf Patrouille und 20 % auf verschiedenen Posten in der Stadt stationiert, von wo aus sie auf in der Nähe ausgelösten Alarm reagieren können. In jedem Stadtviertel gibt es mindestens einen Wachtposten (ein Stadtviertel besteht aus mehreren Stadtteilen).

Der Großteil einer Stadtwache besteht aus Kriegern (meistens der 1. Stufe). Die Hauptmänner sind höherstufige Krieger oder Kämpfer, Kleriker, Magier oder Hexenmeister oder Charaktere mit einer Klassenkombination aus Kämpfer und Zauberkundigem.

Belagerungsgeräte

Belagerungsmaschinen sind große Waffen, vorübergehend eingerichtete Gebäude oder Ausrüstungsgegenstände, die zum Belagern einer Burg oder Festung geeignet sind.

Wenn jemand versucht, eine Belagerungsmaschine mit Hilfe von Mechanismus ausschalten zu sabotieren, gilt das Gerät als schwieriger Gegenstand. Es dauert 2W4 Runden, die Belagerungsmaschine auszuschalten und erfordert einen Wurf auf Mechanismus ausschalten (SG 20). Belagerungsmaschinen sind typischerweise aus Holz gefertigt und haben eine RK von 3 (-5 GE, –2 Größe), eine Härte von 5 und 80 Trefferpunkte. Belagerungsmaschinen, die aus einem anderen Material gefertigt sind, haben möglicherweise auch andere Spielwerte. Außerdem gibt es Belagerungsmaschinen, die mit Rüstung versehen sind. Um die Kosten für eine solche Rüstung zu ermitteln, behandle Belagerungsmaschinen als riesige Kreaturen. Belagerungsmaschinen können die Qualität einer Meisterarbeit besitzen und wie magische Waffen verzaubert werden, so dass sie Boni auf ihre Angriffswürfe verleihen. Eine Belagerungsmaschine in Meisterarbeitsqualität kostet 300 GM mehr als der angegebene Listenpreis. Das Verzaubern einer Belagerungsmaschine kostet doppelt so viel, wie es das normalerweise täte. Ein Beispiel: Ein *Schweres Katapult des Aufflammens +1*, das mit einer Ritterrüstung ausgestattet ist, hätte eine RK von 11 und würde 23.100 GM kosten (800 GM Grundpreis + 6.000 GM für die Rüstung + 300 GM für die Meisterarbeit + 16.000 GM für die Verzauberungen).

Schweres Katapult: Ein schweres Katapult ist eine Belagerungsmaschine, mit der man Felsbrocken oder andere schwere Gegenstände verschießen kann. Da ein Katapult seine Ladung in einem hohen Bogen verschießt, kann es auch

Tabelle 13-8: Belagerungsmaschinen

Gegenstand	Preis	Schaden	Kritisch	Grundreichweite	Übliche Mannschaft
Schweres Katapult	800 GM	6W6	—	60 m (minimal 30 m)	4
Leichtes Katapult	550 GM	4W6	—	45 m (minimal 30 m)	2
Balliste	500 GM	3W8	19-20	36 m	1
Rammbock	1.000 GM	3W6*	—	—	10
Belagerungsturm	2.000 GM	—	—	—	20

* Siehe Beschreibung bei den Sonderregeln.

Angriffsmodifikatoren für Katapulte

Umstände	Modifikator
Keine Sichtlinie auf das Zielfeld	–6
Aufeinander folgende Schüsse (Mannschaft kann sehen wohin der letzte Fehlschuss ging)	kumulativ +2 pro vorangegangenem Fehlschuss (maximal +10)
Aufeinander folgende Schüsse (Mannschaft kann nicht sehen, wohin der letzte Fehlschuss ging, ein Beobachter versorgt sie aber mit den entsprechenden Informationen)	kumulativ +1 pro vorangegangenem Fehlschuss (maximal +5)

Felder treffen, die außerhalb der Sichtlinie liegen. Um ein schweres Katapult abzufeuern, muss der Befehlshaber der Mannschaft einen besonderen Wurf gegen einen SG von 15 machen. Er verwendet dabei seinen GAB, seinen Intelligenzmodifikator, die Mali aufgrund von Entfernung und die entsprechenden Modifikatoren von Tabelle 13-8. Ist dieser Wurf erfolgreich, trifft die Ladung des Katapults das Feld, auf das gezielt wurde, und verursacht dort den entsprechenden Schaden an Gegenständen oder Charakteren. Charaktere, die einen erfolgreichen Reflexwurf (SG 15) machen, erleiden nur den halben Schaden. Solange das Katapult nicht neu ausgerichtet wird oder sich die Windrichtung oder -geschwindigkeit ändert, treffen weitere Ladungen dasselbe Feld.

Verfehlt eine Katapultladung ihr Ziel, würfle 1W8, um zu ermitteln, wo sie einschlägt. Dieser Wurf bestimmt die Fehlrichtung. Bei einer 1 geht der Schuss zurück in Richtung des Katapults und 2 bis 8 geben im Uhrzeigersinn die um das Zielfeld liegenden Felder an. In die auf diese Weise bestimmte Richtung musst du nun noch 1W4 Felder pro Vielfachem der Grundreichweite zählen, um das genaue Feld zu ermitteln, auf dem die Ladung einschlägt.

Um ein Katapult zu laden, müssen mehrere volle Aktionen aufgewendet werden. Um den Wurfarm mit einer Winde nach unten zu ziehen, muss ein Stärkewurf (SG15) gemacht werden. Die meisten Katapulte verfügen über zusätzliche Winden, so dass bis zu zwei Mannschaftsmitglieder mit der Aktion Jemand anderem helfen den Charakter an der Hauptwinde unterstützen können. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Beruf (Belagerungsingenieur) (SG 15) wird der Wurfarm an seinem Platz festgeriegelt und mit einem weiteren Wurf auf Beruf (Belagerungsingenieur) (SG 15) wird das Katapult mit Munition beladen. Um ein schweres Katapult auf ein neues Ziel einzustellen, muss man vier volle Aktionen aufwenden (mehrere Mannschaftsmitglieder können diese Aktionen in derselben Runde ausführen, so dass die Mannschaft insgesamt nur 1 Runde bräuchte, um das Katapult auf ein neues Ziel einzustellen).

Ein schweres Katapult ist 4,50 m breit.

Leichtes Katapult: Hierbei handelt es sich um eine kleinere, leichtere Version des schweren Katapults. Es funktioniert genauso wie die schwere Version, man muss jedoch nur einen erfolgreichen Stärkewurf (SG 10) machen, um den Wurfarm in Position zu bringen und es verbraucht auch nur 2 volle Aktionen, das leichte Katapult neu auszurichten.

Ein leichtes Katapult ist 3 m breit.

Balliste: Eine Balliste ist im Grunde genommen nichts anderes als eine riesige schwere Armbrust, die an einer Stelle befestigt wurde. Den meisten Kreaturen fällt es recht schwer, mit ihr zu zielen, da sie so schwer ist. Eine mittelgroße Kreatur erhält einen Malus von –4 auf Angriffswürfe mit der Balliste und eine kleine Kreatur erhält einen Malus von –6. Eine Kreatur, die kleiner als groß ist, braucht zwei volle Aktionen, um die Balliste nachzuladen.

Eine Balliste ist 1,50 m breit.

Rammbock: Dieser schwere Balken wird manchmal an einem beweglichen Gerüst aufgehängt, so dass die Mannschaft ihn vor und zurück schwingen kann. Der am weitesten vorne stehende Charakter macht einen Angriffswurf als volle Aktion gegen die RK der Konstruktion, die angegriffen wird. Es gilt ein Malus von –4 aufgrund von Ungeübtheit. Man kann nicht geübt im Umgang mit einem Rammbock sein. Neben dem in Tabelle 13-8 angegebenen Schaden können auch noch neun weitere Charaktere, die den Rammbock halten, ihren Stärkemodifikator auf den Schaden addieren, wenn sie dafür eine Angriffsaktion aufwenden. Man braucht mindestens eine riesige oder größere Kreatur, zwei große, vier mittelgroße oder acht kleine Kreaturen, um einen Rammbock einsetzen zu können.

Ein Rammbock ist üblicherweise 9 m lang. Im Kampf stehen die Charaktere, welche den Rammbock benutzen, in zwei gegenüberliegenden Reihen von gleicher Länge mit dem Rammbock zwischen sich.

Belagerungsturm: Hierbei handelt es sich um einen massiven Holzturm, der auf Rädern oder Rollen ruht und so neben eine Stadtmauer gerollt werden kann, um es den Angreifern zu ermöglichen, die Mauer zu erklimmen und dabei Deckung zu haben. Die Wände des Turms sind normalerweise 30 cm dick.

Ein typischer Belagerungsturm ist 4,50 m breit. Die Kreaturen in seinem Inneren schieben ihn mit einer Landbewegungsrate von 3 m (sie können nicht rennen). Die acht Kreaturen, die den Turm am Boden schieben, haben vollständige Deckung. Die Charaktere in den höheren Stockwerken haben verbesserte Deckung und können aus den Schießscharten hinaus feuern.

Die Straßen einer Stadt

Typische Stadtstraßen sind eng und verwinkelt. Die meisten Straßen sind 4,50 m bis 6 m breit, während Gassen nur 3 m bis 4,50 m breit sind. Auf gutem Pflasterstein kann man sich normal bewegen. Schlecht in Stand gehaltene Pflastersteine und Spurrillen gelten jedoch als Gelände mit wenig Schutt, was den SG für Würfe auf Akrobatik um 2 erhöht.

Manche Städte besitzen keine großen Durchfahrtsstraßen, vor allem solche, die sich gerade erst zu einer größeren Stadt gemausert haben. Geplante Städte aber oder solche, in denen vor kurzem ein größerer Brand gewütet hat, so dass die Regierenden neue Straßen bauen konnten, besitzen meist auch solche große Straßen. Die Hauptstraßen sind bis zu 7,50 m breit, so dass Wägen einander ohne Probleme passieren können, und haben 1,50 m breite Bürgersteige.

Menschenmengen: Die Straßen einer Stadt sind oft voller Leute, die ihren täglichen Geschäften nachgehen. Meistens ist es nicht nötig, einen Bürgerlichen der 1. Stufe auf die Karte zu stellen, wenn ein Kampf auf der Hauptstraße einer Stadt ausbricht. Lege stattdessen einfach nur fest, auf welchen Feldern sich eine Menschenmenge befindet. Bemerkt eine Menschenmenge eine offensichtliche Gefahr, bewegt sie sich mit einer Initiative von 0 und einer Geschwindigkeit von 9 m pro Runde weg. Will man ein Feld mit einer Menschenmenge betreten, muss man 2 Felder Bewegung dafür aufwenden,

dafür bietet die Menge auch jedem Deckung, der sich in sie hineinbegibt. Der Charakter darf dann einen Wurf auf Heimlichkeit machen und erhält einen Bonus auf seine RK und Reflexwürfe.

Menschenmengen lenken: Man muss einen erfolgreichen Wurf auf Diplomatie (SG 15) oder Einschüchtern (SG 20) machen, um eine Menge dazu zu bringen, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen. Außerdem muss die Menge in der Lage sein, den Charakter zu sehen oder zu hören, der versucht, sie zu lenken. Für den Wurf auf Diplomatie muss man eine volle Aktion aufwenden, für den Wurf auf Einschüchtern nur eine freie.

Wenn zwei oder mehr Charaktere versuchen, eine Menge in unterschiedliche Richtungen zu lenken, müssen sie konkurrierende Würfe auf Diplomatie oder Einschüchtern machen, um zu ermitteln, auf wen die Menge hört. Erreicht keiner der Charaktere den erforderlichen SG, werden sie von der Menge einfach ignoriert.

Über und unter den Straßen

Dächer: Meist muss man eine Wand erklimmen, um auf ein Dach zu gelangen (siehe den Abschnitt über Mauern). Außer natürlich es ist dem Charakter möglich, von einem höher liegenden Fenster, einem Balkon oder einer Brücke auf das Dach zu springen. Flachdächer kommen eigentlich nur in warmen Gebieten vor (ansonsten kann gefallener Schnee dafür sorgen, dass das Dach einstürzt) und man kann leicht auf ihnen rennen. Um über die Spitze eines Dachs zu laufen, muss man einen Wurf auf Akrobatik (SG 20) machen. Will man hingegen über ein Spitzdach laufen, ohne dabei die Höhe zu ändern (bewegt man sich also parallel zur Spitze), muss man einen Wurf auf Akrobatik (SG 15) machen. Will man ein Spitzdach hoch oder runter laufen, muss man einen Wurf auf Akrobatik (SG 10) machen.

Irgendwann ist das Dach natürlich zu Ende und der Charakter muss dann entweder einen weiten Sprung auf das nächste Dach oder die Straße wagen. Die Entfernung zum nächsten Dach beträgt üblicherweise 1W3 x 1,50 m, wobei es entweder auf der gleichen Höhe, 1,50 m niedriger oder 1,50 m höher liegen kann. Benutze die Richtlinien, die sich bei der Fertigkeit Akrobatik finden, um zu ermitteln, ob ein Charakter den Sprung schaffen kann oder nicht (die maximale Höhe eines waagrechten Sprungs beträgt ein Viertel der waagrechten Distanz).

Kanalisation: Um in die Kanalisation zu gelangen, müssen die Charaktere im Normalfall einen Kanaldeckel finden und öffnen (volle Aktion) und dann 3 m in die Tiefe springen. Die Kanalisation ist wie ein Gewölbe aufgebaut, wobei es sehr viel wahrscheinlicher ist, dass der Boden rutschig oder mit Wasser bedeckt ist. In der Kanalisation finden sich außerdem ähnliche Kreaturen wie in einem Gewölbe. Manche Städte wurden auch auf den Ruinen einer älteren Zivilisation gebaut, so dass ihre Kanalisation zu alten Schätzen oder auch Gefahren eines längst vergangenen Zeitalters führen kann.

Die Gebäude in einer Stadt

Die meisten Gebäude in einer Stadt lassen sich in eine von drei Kategorien einordnen. Der Großteil aller Gebäude ist zwei bis fünf Stockwerke hoch und nebeneinander in langen Reihen gebaut, die durch Straßen voneinander getrennt werden. Oft befinden sich Geschäfte im Erdgeschoss und Büros oder Wohnungen in den höheren Stockwerken.

Gasthäuser, erfolgreiche Läden und große Lagerhäuser – wie zum Beispiel die von Müllern, Gerbern und andere Geschäfte, die viel Platz brauchen – sind meist große, freistehende Gebäude mit bis zu fünf Stockwerken.

Kleinere Wohnhäuser, Geschäfte und Lagerhäuser sind eher einfache, einstöckige Holzgebäude, die sich in den ärmeren Stadtteilen befinden.

Die meisten Stadtgebäude sind aus Stein oder Lehmziegeln (betrifft die unteren beiden Stockwerke) und Holz gebaut (betrifft die oberen Stockwerke, Innenwände und Böden). Dächer bestehen aus Brettern, Stroh und Ziegeln, die mit Pech versiegelt wurden. Die typische Wand eines niedrigen Stockwerks ist 30 cm dick, hat eine RK von 3, eine Härte von 8, 90 TP und es erfordert einen Wurf auf Klettern (SG 25), sie zu erklimmen. Die Wände höherer Stockwerke sind meist 15 cm dick, haben eine RK von 3, eine Härte von 5, 60 TP und es erfordert einen Wurf auf Klettern (SG 21), sie zu erklimmen. Die außen liegenden Türen vieler Gebäude bestehen aus Holz und sind meist verschlossen, außer natürlich bei öffentlichen Gebäuden wie Geschäften oder Tavernen.

Die Lichter einer Stadt

Besitzt eine Stadt eine Durchfahrtsstraße, ist diese mit Laternen gesäumt, die in einer Höhe von 2,10 m an den Häusern befestigt sind. Die Abstände zwischen den Laternen betragen 18 m, so dass keine gleichmäßige Beleuchtung herrscht. Kleinere Straßen und Gassen sind nicht beleuchtet, weswegen die Einwohner einer Stadt oft Laternenträger anheuern, wenn sie des Nächtens ausgehen.

Gassen können selbst tagsüber recht düster sein, da sie im Schatten der Gebäude liegen, die sie säumen. Dennoch ist es meist nicht dunkel genug, dass man Tarnung erhalten kann. Die Lichtverhältnisse gewähren einen Situationsbonus von +2 auf Würfe auf Heimlichkeit.

WETTER

Die Wetterbedingungen können eine wichtige Rolle in einem Abenteuer spielen.

Tabelle 13-9 kann im Normalfall benutzt werden, um die Wetterbedingungen festzulegen. Die Begriffe auf der Tabelle haben die folgenden Bedeutungen:

Ruhig: Leichter Wind (0 bis 15 km/h).

Kalt: Tagsüber zwischen –18°C und 4°C, nachts 5 bis 11 Grad kühler.

Temperatursturz: Temperatur sinkt um 5°C.

Platzregen: Wird wie Regen behandelt (siehe „Niederschlag“, weiter unten), bietet aber soviel Tarnung wie Nebel. Kann Hochwasser hervorrufen. Ein Platzregen währt 2W4 Stunden lang.

Hitzewelle: Die Temperatur steigt um 5°C.

Heiß: Tagsüber zwischen 30°C und 43°C, nachts 5 bis 11 Grad kühler.

Mild: Tagsüber zwischen 4°C und 16°C warm, nachts 5 bis 11 Grad kühler.

Heftiger Sturm (Windsturm, Blizzard, Orkan oder Tornado): Windgeschwindigkeiten von über 75 km/h (siehe Tabelle 13-10). Blizzards werden außerdem noch von schwerem Schneefall (1W3 x 30 cm) begleitet und Orkane von Platzregen. Windstürme wüten 1W6 Stunden lang, Blizzards 1W3 Tage. Orkane können bis zu einer Woche anhalten, die Charaktere werden aber nur 1 bis 2 Tage davon betroffen, wenn der Sturm über sie hinweg zieht. Tornados sind sehr kurzlebig (1W6 x 10 Minuten) und bilden einen Teil einer ganzen Gewitterfront.

Niederschlag: Würfle einen W%, um zu ermitteln, um welche Art von Niederschlag es sich handelt: 1-30 = Nebel, 31-90 = Regen oder Schnee, 91-100 = Hagel oder Schneeregen.

Schneefall und Schneeregen treten nur auf, wenn die Temperatur um den Gefrierpunkt oder niedriger liegt. Die meisten Niederschläge dauern 2W4 Stunden. Hagel hält 1W20 Minuten lang an, wird aber meist von Regen begleitet, der 1W4 Stunden lang anhält.

Sturm (Sandsturm/Schneesturm/Gewitter): Die Windgeschwindigkeiten sind recht hoch (45 bis 75 km/h) und die Sichtreichweite sinkt um drei Viertel. Stürme halten 2W4-1 Stunden lang an. Siehe „Stürme“, weiter unten, für weitere Einzelheiten.

Warm: Tagsüber zwischen 16°C und 30°C, nachts 5 bis 11 Grad kälter.

Windig: Es herrscht mäßiger bis starker Wind (15 und 45 km/h); siehe Tabelle 13-10 auf der folgenden Seite.

Regen, Schnee, Schneeregen und Hagel

Schlechtes Wetter verlangsamt Reisende oder zwingt sie gar zum Anhalten, weil kaum noch etwas zu sehen ist. Platzregen und Blizzards können die Sicht wie dichter Nebel behindern.

Meistens handelt es sich bei Niederschlägen um Regen, in einer kalten Umgebung kann dieser aber auch in Form von Schnee, Schneeregen oder Hagel niedergehen. Niederschläge, die von einem Temperatursturz gefolgt werden, bei dem die Temperatur unter den Gefrierpunkt sinkt, können Eis hervorrufen.

Regen: Regen reduziert die Sichtreichweite um die Hälfte und resultiert in einem Malus von –4 auf Würfe auf Wahrnehmung. Er hat dieselbe Wirkung auf Feuer, Fernkampfwaffen und Wahrnehmungswürfe wie starker Wind.

Schnee: Schneefall hat dieselbe Wirkung auf die Sichtreichweite, Angriffe mit Fernkampfwaffen und Fertigkeitswürfe wie Regen und es entspricht einer Bewegung von 2 Feldern, ein schneebedecktes Feld zu betreten. Fällt einen Tag lang Schnee, bleiben 1W6 x 2,5 cm davon liegen.

Starker Schneefall: Starker Schneefall hat dieselbe Wirkung wie Schneefall, behindert die Sicht aber wie Nebel (siehe „Nebel“). Geht einen Tag lang starker Schneefall nieder, bleibt 1W4 x 30 cm Schnee liegen. Es entspricht einer Bewegung von 4 Feldern, wenn man ein Feld mit tiefem Schnee betritt. Starker Schneefall kann von starken oder heftigen Winden begleitet, die 1W4 x 1,50 m tiefe Schneeverwehungen erzeugen können – vor allem in und neben Objekten, die groß genug sind, um den Wind abzulenken, wie etwa Hütten oder große Zelte. Es besteht eine 10 %-Chance, dass starker Schneefall auch noch von einem Gewitter begleitet wird (siehe „Gewitter“). Schnee hat dieselben Effekte auf Feuer wie mäßiger Wind.

Schneeregen: Schneeregen ist im Endeffekt gefrorener Regen und hat dieselben Effekte wie Regen (die Chance, dass Schneeregen Feuer löscht, liegt aber bei 75 %), solange er fällt, und dieselben Effekte wie Schnee, wenn er den Boden erreicht.

Hagel: Hagel reduziert die Sichtreichweite nicht, das Geräusch der aufschlagenden Hagelkörner erschwert Würfe auf Wahrnehmung fürs Lauschen jedoch (Malus von –4): Manchmal (5 %-Chance) können Hagelkörner aber auch so groß sein, dass sie 1 Punkt tödlichen Schaden (pro Sturm) bei Gegenständen und Personen verursachen, die sich unter freiem Himmel finden. Liegt Hagel einmal auf dem Boden, hat er dieselben Auswirkungen auf die Bewegung wie Schnee.

Stürme

Die kombinierten Effekte von Niederschlag (oder Sand) und Wind bei Stürmen reduzieren die Sichtreichweite um drei Viertel, was in einem Malus von –8 auf Würfe auf Wahrnehmung resultiert. Stürme machen Angriffe mit Fernkampfwaffen unmöglich, außer es handelt sich um Belagerungsgeräte, die unter diesen Umständen einen Malus von –4 erhalten. Stürme löschen Kerzen, Fackeln und ähnliche, ungeschützte Feuer automatisch. Geschützte Flammen, wie in Laternen, beginnen zu flackern und es besteht eine 50 %-Chance, dass sie ebenfalls ausgehen. Siehe Tabelle 13-10 für die möglichen Auswirkungen von Stürmen auf Kreaturen, die sich währenddessen ungeschützt unter freiem Himmel befinden. Stürme werden in drei Kategorien eingeteilt:

Staubsturm (HG 3): Diese Wüstenstürme unterscheiden sich von anderen Stürmen insofern, als dass es bei ihnen keinen Niederschlag gibt. Stattdessen wird feiner Sand durch die Luft gewirbelt, der die Sicht behindert, ungeschützte Flammen auslöscht und selbst geschützte Flammen ersticken kann (50 %-Chance). Die meisten Staubstürme werden von heftigem Wind begleitet und hinterlassen Sandverwehungen mit einer Höhe von 1W6 x 2,50 cm. Bei stärkeren Staubstürmen besteht eine 10 %-Chance, dass sie von Winden in Sturmstärke begleitet werden (siehe Tabelle 13-10). Solche Staubstürme verursachen 1W3 Punkte nichttödlichen Schaden pro Runde bei Charakteren, die sich ohne Schutz unter freiem Himmel befinden. Außerdem besteht auch die Gefahr, in ihnen zu ersticken (siehe „Ertrinken). Ein Charakter, der einen Schal oder etwas Ähnliches vor dem Mund trägt, kann erst nach einer Anzahl an Runden ersticken, die 10 + seinem Konstitutionswert entspricht. Stärkere Staubstürme hinterlassen (2W3-1) x 30 cm hohe Sandverwehungen.

Schneesturm: Schneestürme werden nicht nur von Winden begleitet, sondern hinterlassen auch 1W6 x 2,5 cm hohe Schneeverwehungen.

Gewitter: Neben dem Wind und dem Niederschlag (üblicherweise Regen, manchmal aber auch Hagel) werden Gewitter von Blitzen begleitet, die für Charaktere ohne sicheren Unterstand (vor allem solche mit Metallrüstungen) eine ernsthafte Gefahr darstellen. Als Faustregel kannst du davon ausgehen, dass im Zentrum des Gewitters eine Stunde lang ein Blitz pro Minute niedergeht. Jeder Blitz verursacht 4W8 bis 10W8 Punkte elektrischen Schaden. Eines von zehn Gewittern wird auch von einem Tornado begleitet.

Heftige Stürme: Sehr starke Winde und sintflutartige Niederschläge reduzieren die Sichtweite auf 0 m, so dass es unmöglich ist, Fernkampfangriffe auszuführen oder mit Hilfe von Würfen auf Wahrnehmung etwas zu entdecken. Ungeschützte Flammen werden automatisch gelöscht und bei geschützten Flammen besteht eine 75 %-Chance, dass sie ausgehen. Kreaturen, die in einen heftigen Sturm geraten, müssen einen Zähigkeitswurf machen. Bei einem Misserfolg erleiden sie die entsprechenden Effekte basierend auf ihrer Größe (siehe Tabelle 13-10). Heftige Stürme werden in vier Kategorien eingeteilt:

Windsturm: Bei Windstürmen gibt es keinen oder so gut wie keinen Niederschlag, sie können aber alleine auf Grund der Windgeschwindigkeit erhebliche Schäden anrichten.

Blizzard: Die Kombination aus starken Winden, schweren Schneefällen (üblicherweise 1W3 x 30 cm tief) und bitterer Kälte machen Blizzards zu einer tödlichen Gefahr für alle, die unvorbereitet hineingeraten.

Orkan: Orkane werden nicht nur von starkem Wund und heftigem Regen begleitet, sondern können auch zu Hochwasser und Sturmfluten führen. Unter solchen Bedingungen ist es unmöglich, einem Abenteuer nachzugehen.

Tornado: Tornados sind nicht nur extrem heftige Stürme, sondern können Kreaturen auch ernsthaft verletzen oder gar töten, die in sie hineingeraten.

Tabelle 13-9: Zufälliges Wetter

W%	Wetter	Kaltes Klima	Gemäßigtes Klima[1]	Wüstenklima
1-70	normal	kalt, ruhig	normal für Jahreszeit[2]	Heiß, ruhig
71-80	ungewöhnlich	Hitzewelle (1-30) oder Temperatursturz (31-100)	Hitzwelle (1-50) oder Temperatursturz (51-100)	Heiß, windig
81-90	rau	Niederschlag (Schnee)	Niederschlag (normal für Jahreszeit)	Heiß, windig
91-99	Sturm	Schneesturm	Gewitter, Schneesturm	Sandsturm
100	Schwerer Sturm	Blizzard	Windsturm, Blizzard, Orkan, Tornado	Platzregen

1 Zu dieser Klimazone gehören Wälder, Hügellandschaften, Feuchtgebiete, Ebenen, Berge und warme aquatische Umgebungen.

2 Im Winter ist es kalt, im Sommer warm und im Frühling und Herbst gemäßigt. Sumpfgebiete sind im Winter etwas wärmer.

Tabelle 13-10: Effekte von Wind

Windstärke	Windgeschwindigkeit	Fernkampfangriffe Normale Waffen/Belagerungswaffen[1]	Wurf[2]	Weggeweht[3]	Malus für Fliegen
Leicht	0-15 km/h	—/—	—	—	—
Mäßig	16-30 km/h	—/—	—	—	—
Stark	31-45 km/h	–2 / —	sehr klein	—	–2
Heftig	46-75 km/h	–4 / —	klein	sehr klein	–4
Windsturm	76-113 km/h	unmöglich / –4	mittelgroß	klein	–8
Orkan	114-263 km/h	unmöglich / –8	groß	mittelgroß	–12
Tornado	mehr als 263 km/h	unmöglich/unmöglich	riesig	groß	–16

1 In die Kategorie Belagerungswaffen fallen Angriffe mit Ballisten oder Katapulten, aber auch Felsbrocken, die von Riesen geworfen wurden.

2 Wurf: Kreaturen der entsprechenden oder einer kleineren Größe können sich nicht in einem Wind mit dieser Stärke fortbewegen, wenn ihnen nicht ein Stärkewurf (SG 10) gelingt, wenn sie auf dem Boden sind, bzw. ein Wurf auf Fliegen (SG 20), wenn sie in der Luft sind.

3 Weggeweht: Kreaturen werden zu Boden geworfen, rollen 1W4 x 3 m weit und erleiden dabei 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden pro 3 m, außer es gelingt ihnen ein Stärkewurf (SG 25). Fliegende Kreaturen hingegen werden 2W6 x 3 m weit weggeweht und erleiden 2W6 Punkte nichttödlichen Schaden aufgrund der Tatsache, dass sie heftig durchgeschüttelt werden. Das passiert nicht, wenn der fliegenden Kreatur ein Wurf auf Fliegen (SG 25) gelingt.

Nebel

Nebel behindert die Sicht, auch Dunkelsicht, ab einer Entfernung von 1,50 m, egal ob er nun in Form einer niedrig hängenden Wolke daher kommt oder aus dem Boden steigt. Kreaturen, die sich 1,50 m weit entfernt befinden, erhalten Tarnung (Angriffe von ihnen oder gegen sie haben eine Fehlschlagschance von 20 %).

Wind

Der Wind kann Sand oder Staub vor sich hertreiben, der einem in den Augen sticht, ein großes Feuer anfachen, ein kleines Boot zum Kentern bringen und Gase und Dämpfe vertreiben. Ist er stark genug, kann er die Charaktere sogar zu Boden werfen (siehe Tabelle 13-10) und Fernkampfangriffe oder manche Fertigkeitswürfe erschweren.

Leichter Wind: Eine leichte Brise, die keine oder so gut wie keine Auswirkungen auf das Spiel hat.

Mäßiger Wind: Es weht ein stetiger Wind, der eine 50 %-Chance besitzt, kleine, ungeschützte Feuer, wie Kerzen, zu löschen.

Starker Wind: Windstöße löschen ungeschützte Flammen automatisch (Kerzen, Fackeln und Ähnliches). Außerdem verursachen sie einen Malus von –2 auf Fernkampfangriffe und Würfe auf Wahrnehmung.

Stürmischer Wind: Ein Wind dieser Stärke löscht nicht nur automatisch ungeschützte Flammen, sondern lässt auch geschützte Flammen (wie die in Laternen) stark flackern und besitzt eine 50 %-Chance, diese ebenfalls zu löschen. Stürmischer Wind verursacht einen Malus von –4 auf Fernkampfangriffe und Würfe auf Wahrnehmung. Diese Windgeschwindigkeit wird auch von dem Zauber *Windstoß* erzeugt.

Windsturm: Ein Windsturm ist stark genug, um Äste oder sogar ganze Bäume zu Fall zu bringen. Windstürme löschen ungeschützte Flammen automatisch und es besteht eine 75 %-Chance, dass sie geschützte Flammen ebenfalls löschen. Es ist nicht möglich, in einem Windsturm mit Fernkampfwaffen anzugreifen, selbst Belagerungsgeräte erhalten einen Malus von –4 auf die Angriffswürfe. Da der Wind so stark heult, erhalten Würfe auf Wahrnehmung fürs Lauschen einen Malus von –8.

Wind in Orkanstärke: Löscht alle Flammen. Fernkampfangriffe sind unmöglich (außer mit Belagerungsmaschinen, diese erhalten einen Malus von –8 auf Angriffswürfe). Würfe auf Wahrnehmung fürs Lauschen sind ebenfalls unmöglich: Der Wind heult allen Charakteren in den Ohren. Orkanartige Winde entwurzeln oft auch Bäume.

Tornado (HG 10): Löscht alle Flammen. Fernkampfangriffe (selbst mit Belagerungsgeräten) sind unmöglich, ebenso wie Würfe auf Wahrnehmung fürs Lauschen. Charaktere, die dem Tornado sehr nahe sind, werden nicht hinfort geweht, (siehe Tabelle 13-10), sondern in den Tornado gesaugt, wenn ihnen kein Zähigkeitswurf gelingt. Wer mit dem eigentlichen Sturmschlauch in Berührung kommt, wird in die Höhe gerissen und 1W10 Runden lang umhergewirbelt. Der betroffene Charakter erleidet 6W6 Schadenspunkte pro Runde, bevor er gewaltsam hinfort geschleudert wird (wobei er vielleicht auch noch Fallschaden erleidet). Die Drehgeschwindigkeit eines Tornados kann bis zu 480 km/h betragen und der Windschlauch selbst bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von ca. 48 km/h (ungefähr 75 m pro Runde) vorwärts. Ein Tornado kann Bäume entwurzeln, Gebäude zerstören und auch sonst große Verwüstungen anrichten.

Die Ebenen

Während die Spielwelt schon unzählige Abenteuer zu bieten hat, gibt es doch auch noch Welten jenseits dieser - andere Kontinente, andere Planeten und andere Galaxien. Und jenseits dieser existieren immer noch mehr Welten, ja es finden sich ganze Dimensionen, deren Realität vollkommen anders ist als die bekannte. Diese Reiche werden die Ebenen genannt. Es gibt zwar Verbindungen zwischen den Ebenen, die es erlauben, sie zu bereisen. Prinzipiell aber ist jede Ebene ein eigenes Universum mit seinen eigenen Naturgesetzen. All diese Dimensionen und Ebenen zusammen genommen bezeichnet man als das Große Jenseits.

Nur die Phantasie setzt der Anzahl aller Ebenen eine Grenze, doch alle kann man sie in eine von fünf Kategorien einteilen: die Materielle Ebene, die Transitiven Ebenen, die Inneren Ebenen, die Äußeren Ebenen und die unzähligen Halbebenen.

Die Materielle Ebene: Die Materielle Ebene ähnelt von allen noch am Ehesten der Erde und funktioniert nach denselben Naturgesetzen wie unsere reale Welt. Die „Größe" der Materiellen Ebene hängt von deiner Kampagne ab – es könnte sich lediglich um eine einzige Welt handeln, auf der deine Kampagne spielt, oder sie könnte ein ganzes Universum sein, voll mit Planeten, Monden, Sternen und Galaxien. Die Materielle Ebene ist auch die, auf der *Pathfinder* standardmäßig angesiedelt ist.

Die Transitiven Ebenen: Die Transitiven Ebenen haben eine wichtige Gemeinsamkeit: sie „überschneiden" sich mit den anderen Ebenen und können deshalb dazu genutzt werden, zwischen den Realitäten hin und her zu reisen. Außerdem sind sie die Ebenen, die noch die stärkste ständige Verbindung zur Materiellen Ebene besitzen und nicht selten mit verschiedenen Zaubern betreten werden. Die Transitiven Ebenen haben auch Bewohner. Im Folgenden nun einige Beispiele für diese Art von Ebenen.

Astralebene: Die Astralebene ist eine silbrige Leere, welche die Materielle Ebene und die Inneren Ebenen mit den Äußeren Ebenen verbindet. Sie ist das Medium, durch das die Seelen der Verstorbenen ins Jenseits reisen. Wer durch die Astralebene reist, der nimmt sie als riesige, weite Leere wahr, die hier und dort von kleinen Teilen der physischen Realität durchsetzt ist, die aus den Ebenen stammen, mit denen die Astralebenen sich überschneidet. Mächtige Zauberkundige nutzen die Astralebene für den Bruchteil einer Sekunde, wenn sie sich teleportieren, können sie aber auch verwenden, um zwischen den Ebenen hin- und herzureisen, wie etwa mit dem Zauber *Astrale Projektion*.

Ätherebene: Die Ätherebene ist ein geisterhaftes Reich, das wie ein Puffer zwischen der Materiellen Ebene und der Schattenebene existiert und sich mit beiden überschneidet. Wer durch die Ätherebene reist, nimmt die reale Welt wie eine Art substanzlose Geisterwelt wahr und kann sich durch feste Gegenstände hindurch bewegen, ohne dass man ihn in der realen Welt sehen würde. Es leben gar seltsame Wesen auf der Ätherebene, Geister und Träume, von denen viele auf geheimnisvolle und schreckliche Weise Einfluss auf die reale Welt nehmen können. Mächtige Zauberkundige nutzen die Ätherebene, wenn sie *Flimmern, Ätherische Gestalten* oder *Ätherischer Ausflug* wirken.

Schattenebene: Die unheimliche und tödliche Schattenebene ist der trostlose und farblose „Doppelgänger" der Materiellen Ebene. Sie überschneidet sich mit der Materiellen Ebene, ist aber kleiner und in vielerlei Hinsicht eine verdrehte und falsche „Reflektion" der Materiellen Ebene. Die Schattenebene ist mit negativer Energie aufgeladen (siehe „Innere Ebenen") und dient seltsamen Monstern, wie etwa untoten Schatten, als Heim. Mächtige Zauberkundige nutzen die Schattenebene, um große Entfernungen auf der Materiellen Ebene innerhalb kürzester Zeit zu überwinden, indem sie zum Beispiel *Schattenreise* wirken. Sie können aber auch auf die formbare Essenz der Schattenebene zugreifen, um quasi-reale Effekte und Kreaturen zu erzeigen, wie etwa mit den Zaubern *Schattenhervorrufung* oder *Schatten*.

Innere Ebenen: Die Inneren Ebenen beinhalten die Bausteine der Realität. Am Besten stellt man es sich so vor, dass die Inneren Ebenen die Materielle Ebene „umfassen", ohne sich mit ihr zu überschneiden, wie es die Transitiven Ebenen tun. Jede Innere Ebene besteht aus einer Art von Energie oder Element, die alle anderen überwältigt hat. Die Einwohner einer Inneren Ebene bestehen aus derselben Energie oder demselben Element wie die Ebene. Im Folgenden einige Beispiele.

Elementarebenen: Die vier klassischen Inneren Ebenen sind die Ebene der Luft, die Ebene der Erde, die Ebene des Feuers und die Ebene des Wassers – von ihnen kommen jene Kreaturen, die man Elementare nennt, doch diese sind nicht die einzigen, die dort leben. Noch viele andere seltsame Wesen bevölkern die Elementarebenen: Dschinni, die seltsamen metallfressenden Xorn, die Unsichtbaren Pirscher und die hinterhältigen Mephiten.

Energieebenen: Es gibt zwei Energieebenen: die Ebene der Positiven Energie, der Ursprung allen Lebens, und die Ebene der Negativen Energie, der Ursprung des Untodes. Die Realität wird von den Energien beider Ebenen durchdrungen und die Gezeiten dieser Energien durchströmen alle Lebewesen und begleiten sie auf ihrer Reise von der Geburt bis zum Tod. Kleriker nutzen die Energien dieser Ebenen, wenn sie Energie fokussieren.

Die Äußeren Ebenen: Jenseits der Reiche der Sterblichen, jenseits der Bausteine der Realität liegen die Äußeren Ebenen. Ihre Ausdehnung übersteigt jegliche Vorstellungskraft. Sie sind die Reiche, in welche die Seelen der Toten reisen und in denen die Götter selbst leben. Jede Äußere Ebene hat eine Gesinnung, die ihre moralische und ethische Beschaffenheit beschreibt. Die Bewohner der Ebenen verhalten sich jeweils in Einklang mit dieser Gesinnung. In den Äußeren Ebenen finden die Seelen der Verstorbenen ihre letzte Ruhe, sei es nun, dass sie sich der stillen Introspektion hingeben oder auf ewig verdammt sind. Und die Bewohner der Äußeren Ebenen sind der Stoff, aus dem die Mythen der Völker bestehen – es sind Engel und Dämonen, Titanen und Teufel und unzählige andere Inkarnationen der unendlichen Möglichkeiten. Zu jeder Kampagnenwelt passen andere Äußere Ebenen, zu den klassischen jedoch gehören ein rechtschaffen guter Himmel, der chaotische und böse Abyss, die strenge rechtschaffen böse Hölle und das freie und heitere chaotisch gute Elysium. Mächtige Zauberkundige können die Äußeren Ebenen kontaktieren und um Rat und Hilfe bitten, indem sie Zauber wie *Heiliges Gespräch* und *Kontakt zu anderen Ebenen wirken*, oder sie können Verbündete herbeirufen, indem sie *Verbündeter aus den Ebenen* oder *Monster herbeizaubern* wirken.

Halbebenen: In diese Kategorie fallen alle außerdimensionalen Räume, die wie Ebenen funktionieren, aber über eine messbare Ausdehnung und einen begrenzten Zugang verfügen. Die anderen Arten von Ebenen sind theoretisch unendlich groß, während eine Halbebene gerade mal einen Durchmesser von ein paar Hundert Metern haben kann. Es

gibt unzählige Halbebenen und während die meisten mit der Astral- oder der Ätherebene verbunden sind, sind manche völlig von den Transitiven Ebenen abgeschnitten und können nur mit Hilfe gut versteckter Portale oder obskurer Zauber betreten werden.

Ebenenschichten

Das Unendliche kann in kleinere unendliche Fragmente geteilt werden und die Ebenen können in kleinere, zusammenhängende Ebenen geteilt werden. Diese Schichten sind im Endeffekt separate Existenzebenen und jede Schicht kann ihre eigenen Merkmale und Charakteristika haben. Die Schichten sind durch Tore, natürliche Strudel, Wege und sich verschiebende Grenzen miteinander verbunden.

Betritt man eine geschichtete Ebene, landet man normalerweise auf der ersten Schicht. Dies kann entweder die oberste oder die unterste sein, das hängt von der jeweiligen Ebene ab. Die meisten festen Zugangspunkte (wie etwa Portale und natürliche Strudel) führen auf diese erste Schicht, so dass sie die Schnittstelle zum Rest der Ebene bildet. Der Zauber *Ebenenwechsel* führt einen Zauberkundigen generell auf die erste Schicht einer Ebene.

Die Interaktion von Ebenen

Zwei Ebenen, die separat sind, überschneiden sich nicht und haben auch sonst keinen direkten Kontakt miteinander. Man kann sie mit Planeten vergleichen, die unterschiedliche Umlaufbahnen haben. Die einzige Möglichkeit, von einer separaten Ebene auf die andern zu gelangen, besteht darin, über eine dritte Ebene zu reisen, wie etwa eine der Transitiven Ebenen.

Angrenzende Ebenen: Ebenen, die sich an bestimmten Stellen berühren, sind aneinander angrenzend. Wo sie sich berühren, da gibt es eine Verbindung und Reisende können dort von einer Realität in die andere gehen.

Koexistente Ebenen: Wenn es möglich ist, an irgendeiner Stelle eine Verbindung zwischen zwei Ebenen zu erschaffen, dann sind diese Ebenen koexistent. Sie überschneiden sich. Eine koexistente Ebene kann von jeder Stelle der Ebene aus betreten werden, mit der sie sich überschneidet. Wenn man sich auf einer koexistenten Ebene bewegt, ist es oft möglich, in die andere Ebene hinein zu sehen oder sogar mit dieser zu interagieren.

Umwelt

Umgebungsgefahren, die nur in bestimmten Arten von Gelände vorkommen, wurden in dem Abschnitt über die Wildnis, weiter oben, beschrieben. Andere Arten von Umgebungsgefahren, die in den verschiedensten Gebieten auftreten können, werden im Folgenden beschrieben.

Säureeffekte

Ätzende Säure verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Runde,

die ihr die Charaktere ausgesetzt sind. Sind sie jedoch ganz in Säure eingetaucht (etwa in einen Kessel), erleiden sie pro Runde 10W6 Schadenspunkte. Ein Angriff mit Säure, etwa mit einer geworfenen Phiole oder der Spucke eines Monsters, zählt, als sei man 1 Runde lang mit Säure in Kontakt gekommen.

Die Dämpfe der meisten Säuren wirken wie Atemgifte. Jeder, der einer großen Menge an Säure zu nahe kommt, muss einen Zähigkeitswurf (SG 13) machen oder erhält in jeder Runde in der Nähe der Säure einen Punkt Konstitutionsschaden. Das Gift hat allerdings keine sich wiederholende, andauernde Wirkung. Sobald der Charakter sich aus der Reichweite der Säure begibt, endet der Effekt. 1 Minute später muss der Charakter einen weiteren Rettungswurf ablegen. Misslingt dieser ebenfalls, erleidet er 1W4 Punkte Konstitutionsschaden.

Kreaturen, die gegen die Auswirkungen von Säuren immun sind, können immer noch in solcher ertrinken, wenn sie vollständig darin eingetaucht sind (siehe „Ertrinken“).

Kältegefahren

Sind die Charaktere der Kälte ausgesetzt, erleiden sie nichttödlichen Schaden. Dieser kann nicht geheilt werden, solange der Charakter nicht aus der Kälte herauskommt und sich aufwärmt. Ist ein Charakter aufgrund des nichttödlichen Schadens erst einmal ohnmächtig geworden, verursacht die Kälte tödlichen Schaden.

Ein ungeschützter Charakter, der sich in der Kälte (unter 5°C) aufhält, muss jede Stunde einen Zähigkeitswurf ablegen (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf). Misslingt dieser Wurf, erleidet der Charakter 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Ein Charakter mit der Fertigkeit Überlebenskunst erhält möglicherweise einen Bonus auf diesen Rettungswurf und kann diesen auch an die anderen Charaktere weitergeben (siehe die Beschreibung der Fertigkeit).

Befindet sich ein ungeschützter Charakter in einer sehr kalten Umgebung (unter –18°C), muss er alle 10 Minuten einen Zähigkeitswurf machen (SG 15 +1 pro vorangegangenem Wurf). Misslingt der Wurf, erleidet der Charakter 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Ein Charakter mit der Fertigkeit Überlebenskunst erhält möglicherweise einen Bonus auf diesen Rettungswurf und kann diesen auch an die anderen Charaktere weitergeben (siehe die Beschreibung der Fertigkeit). Charaktere, die Winterkleidung tragen, müssen nur jede Stunde würfeln, um den Auswirkungen der Kälte zu widerstehen.

Ein Charakter, der nichttödlichen Schaden durch Kälte erleidet, bekommt Frostbeulen und unterkühlt sich (behandle diesen Charakter, als sei er erschöpft). Die Mali verschwinden, wenn der Charakter sich von dem nichttödlichen Schaden durch Kälte erholt.

Extreme Kälte (unter –28°C) verursacht pro Minute 1W6 Punkte tödlichen Schaden (kein Rettungswurf). Außerdem muss jeder Charakter einen Rettungswurf machen (SG 15 +1 pro vorangegangenem Wurf). Bei einem Fehlschlag erleidet der Charakter 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden.

Eiseffekte

Charaktere, die übers Eis laufen, müssen pro eisbedecktem Feld zwei Felder Bewegung ausgeben. Der SG für Würfe auf Akrobatik steigt um 5. Charaktere, die zu lange mit Eis in Kontakt kommen, gehen das Risiko ein, Schaden zu erleiden, wie im Absatz für sehr kalte Umgebungen beschrieben.

Dunkelheit

Dunkelsicht erlaubt es vielen Charakteren und Monstern, auch ohne Licht hervorragend zu sehen. Charaktere mit normaler Sicht oder Dämmersicht können vollkommen blind werden, wenn das Licht ausgeht. Fackeln oder Laternen können durch plötzliche Windstöße in einer unterirdischen Kaverne gelöscht werden, magische Lichtquellen können gebannt werden oder magische Fallen erschaffen Felder voll undurchdringlicher Dunkelheit.

In solchen Fällen können manche Charaktere und Monster noch sehen, während andere blind durch die Gegend tappen. Für die Zwecke der folgenden Regeln gelten Kreaturen als blind, wenn sie einfach nicht in der sie umgebenden Dunkelheit sehen können.

- Kreaturen, die aufgrund von Dunkelheit blind sind, verlieren ihre Fähigkeit, zusätzlichen Schaden aufgrund besonders präziser Angriffe zu verursachen (also zum Beispiel mit ihrem Hinterhältigen Angriff oder mit dem Präzisen Schlag des Duellanten).
- Blinde Kreaturen müssen einen Wurf auf Akrobatik (SG 10) machen, um sich schneller als mit ihrer halben Bewegungsrate bewegen zu können. Kreaturen, denen dieser Wurf misslingt, fallen auf dem Boden. Blinde Kreaturen können weder rennen noch Sturmangriffe ausführen.
- Alle Gegner einer blinden Kreatur haben vollständige Tarnung vor dieser. Die blinde Kreatur hat also eine Fehlschlagschance von 50 % im Kampf. Um überhaupt das richtige Feld anzugreifen, muss eine blinde Kreatur ihren Gegner orten. Startet der Blinde einen Angriff, ohne seinen Gegner geortet zu haben, attackiert er ein zufällig bestimmtes Feld in Reichweite. Bei Fernkampfangriffen oder Zaubern, die gegen Feinde gerichtet sind, die nicht geortet wurden, würfle, um zu ermitteln, auf welches angrenzende Feld die blinde Kreatur schaut. Der Angriff wird dann gegen das nächste Ziel ausgeführt, das in dieser Richtung steht.
- Eine blinde Kreatur verliert ihren Geschicklichkeitsmodifikator auf die RK (falls der Modifikator positiv ist) und erleidet einen Malus von –2 auf die RK.
- Eine blinde Kreatur erleidet einen Malus von –4 auf Würfe auf Wahrnehmung und die meisten Fertigkeitswürfe, die auf Stärke oder Geschicklichkeit basieren, auch solche, die von einem Rüstungsmalus beeinflusst werden. Einer Kreatur, die aufgrund von Dunkelheit blind ist, misslingt automatisch jeder Fertigkeitswurf, der auf Sicht basiert.
- Kreaturen, die aufgrund von Dunkelheit blind sind, können keine Blickangriffe ausführen und sind gegen solche immun.
- Eine Kreatur, die aufgrund von Dunkelheit blind ist, kann als freie Aktion jede Runde einen Wurf auf Wahrnehmung machen, um ihre Feinde zu orten (SG entspricht dem Ergebnis des Wurfs auf Heimlichkeit des Gegners). Bei einem erfolgreichen Wurf kann der Charakter seinen Gegner „irgendwo da drüben“ hören. Es ist aber so gut wie unmöglich, den Standort einer Kreatur zu orten, die man nicht sieht. Ein Wurf auf Wahrnehmung, dessen Ergebnis über 20 liegt, enthüllt einem Charakter das Feld, auf dem sein ungesehener Gegner steht (dieser hat aber immer noch vollständige Tarnung gegen die blinde Kreatur).
- Eine blinde Kreatur kann umhertasten, um ungesehene Kreaturen zu finden. Ein Charakter kann mit einer Standard-Aktion in zwei angrenzende Felder einen

Berührungsangriff mit seinen Händen oder einer Waffe ausführen. Handelt es sich bei dem ausgewählten Feld um eines, auf dem eine ungesehene Kreatur steht, hat der Berührungsangriff eine Fehlschlagschance von 50 %. War der Berührungsangriff erfolgreich, verursacht der umhertastende Charakter zwar keinen Schaden, hat aber den derzeitigen Standort der ungesehenen Kreatur lokalisiert. Bewegt sich diese Kreatur, weiß der Charakter natürlich wieder nicht, wo sie sich aufhält.

- Wird eine blinde Kreatur von einem ungesehenen Gegner getroffen, kann sie den Standort desjenigen lokalisieren, der sie angegriffen hat (solange bis sich der ungesehene Gegner wieder bewegt). Die einzigen Ausnahmen bestehen bei einem ungesehenen Gegner, der eine Reichweite von mehr als 1,50 m besitzt (in diesem Fall weiß der Charakter ungefähr, wo sich der ungesehene Gegner aufhält, hat ihn aber nicht genau geortet) oder bei Fernkampfangriffen (in diesem Fall kennt der Charakter die ungefähre Richtung, in der sich der Gegner aufhält, hat ihn aber nicht geortet).
- Eine Kreatur mit der Fähigkeit Geruchssinn kann ungesehene Kreaturen automatisch orten, die sich näher als 1,50 m befinden.

Sturz

Kreaturen, die fallen, erleiden pro 3 m Fall 1W6 Schadenspunkte. Sie können maximal 20W6 Schaden erleiden. Kreaturen, die durch einen Fall Schaden nehmen, landen auf dem Boden liegend.

Springt ein Charakter aber freiwillig, statt auszurutschen oder zu fallen, entspricht die Menge an Schaden zwar der oben genannten, die ersten 1W6 sind aber nichttödlicher Schaden. Ein erfolgreicher Wurf auf Akrobatik (SG 15) erlaubt es einem Charakter außerdem, Schaden von den ersten 3 m, die er fällt, zu vermeiden. Jeglicher Schaden von den nächsten 3 m wird in nichttödlichen Schaden umgewandelt. Ein Charakter also, der von einem Vorsprung 9 m in die Tiefe fällt, erleidet 3W6 Schaden. Springt derselbe Charakter freiwillig, erleidet er 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden und 2W6 Punkte tödlichen Schaden. Springt dieser Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Akrobatik von dem Vorsprung, erleidet er nur 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden und 1W6 Punkte tödlichen Schaden.

Fällt man auf eine weiche Oberflache (weiche Erde, Schlamm), wird der erste 1W6 ebenfalls in nichttödlichen Schaden umgewandelt. Diese Reduktion ist kumulativ mit dem reduzierten Schaden, wenn ein Charakter freiwillig springt und/oder einen erfolgreichen Wurf auf Akrobatik gemacht hat.

Solange der Fall nicht tiefer als 150 m geht oder der Zauber mit einer sofortigen Aktion gewirkt werden kann (wie etwa *Federfall*), kann man beim Fallen keine Zauber wirken. Außerdem muss dem Fallenden ein erfolgreicher Konzentrationswurf (SG 20 + Zaubergrad) gelingen. Wenn du während des Falls *Teleportieren* oder einen ähnlichen Zauber wirkst, wird deine Beschleunigung dadurch nicht verringert, es ändert sich nur der Ort, an dem du dich befindest. Du erleidest also noch immer den Schaden durch den Fall, auch wenn du dann auf einer festen Oberfläche bist.

Ins Wasser fallen: Fällt man ins Wasser, wird dies etwas anders behandelt als normale Stürze. Ist das Wasser mindestens 3 m tief, verursachen die ersten gefallenen 6 m keinen Schaden. Die nächsten 6 m verursachen nichttödlichen Schaden (1W3 pro 3 m). Danach handelt es sich bei dem Fallschaden um tödlichen Schaden (1W6 pro zusätzlichen 3 m Fall).

Charaktere, die freiwillig ins Wasser springen, erleiden bei einem erfolgreichen Wurf auf Schwimmen (SG 15) oder auf Akrobatik (SG 15) gar keinen Schaden, wenn das Wasser pro gefallenen 9 m mindestens 3 m tief ist. Der SG für diese Würfe steigt pro 15 m Sprung um 5.

Fallende Gegenstände

So wie Charaktere Schaden nehmen, wenn sie weiter als 3 m in die Tiefe fallen, nehmen sie auch Schaden, wenn sie von fallenden Gegenständen getroffen werden.

Der Schaden, den ein fallender Gegenstand verursacht, hängt von seiner Größenkategorie und der Fallhöhe ab. Auf Tabelle 13-11 wird angegeben, wie viel Schaden ein Gegenstand abhängig von seiner Größenkategorie verursacht. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Gegenstand aus einem dichten, schweren Material besteht, wie etwa Stein. Gegenstände, die leichter sind, verursachen möglicherweise auch nur die Hälfte des angegebenen Schadens – das liegt im Ermessen des SL. Ein riesiger Felsbrocken etwa würde 6W6 Schadenspunkte verursachen, während ein riesiger Holzwagen möglicherweise nur 3W6 Schaden verursacht. Außerdem verursacht ein Gegenstand nur die Hälfte des Schadens, wenn er weniger als 9 m fällt. Fällt er jedoch mehr als 45 m, verursacht er das Doppelte des angegebenen Schadens. Vergiss nicht, dass ein fallender Gegenstand genauso viel Schaden erleidet, wie er verursacht.

Um einen Gegenstand auf eine Kreatur fallen zu lassen, muss man einen Berührungsangriff auf Entfernung machen. Solche Angriffe haben generell eine Grundreichweite von 6 m.Wenn ein Gegenstand auf eine Kreatur fällt (und nicht geworfen wird), kann diese Kreatur einen Reflexwurf (SG 15) machen, um den Schaden zu halbieren. Dies gilt aber nur, wenn die Kreatur sich bewusst ist, das etwas auf sie fällt. Für fallende Gegenstände, die Teil einer Falle sind, gelten anstelle dieser Regeln die Regeln für Fallen.

Hitzegefahren

Hitze verursacht nichttödlichen Schaden, der regeneriert werden kann, wenn der Charakter die Möglichkeit hat, sich abzukühlen (erreicht den Schatten, überlebt bis zu Anbruch der Nacht, taucht in Wasser ein, wird von *Elementen widerstehen* betroffen usw.). Hat ein Charakter nichttödlichen Schaden in Höhe seiner gesamten Trefferpunktezahl erlitten, gilt jeder weitere erlittene Hitzeschaden als tödlicher Schaden.

Ein Charakter, der sich in einer sehr heißen Umgebung aufhält (über 33°C), muss jede Stunde einen Zähigkeitswurf (SG 15 +1 pro vorangegangenem Wurf) machen. Bei einem Fehlschlag erleidet er 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden. Charaktere, die sehr schwere Kleidung oder Rüstungen irgendeiner Art tragen, erhalten einen Malus von –4 auf ihren Rettungswurf. Ein Charakter mit der Fertigkeit Überlebenskunst erhält möglicherweise einen Bonus auf seinen Rettungswurf und ist vielleicht in der Lage, anderen Charakteren diesen Bonus ebenfalls zu gewähren (siehe die Beschreibung der Fertigkeit). Charaktere, die aufgrund von Hitze ohnmächtig werden, erleiden tödlichen Schaden (1W4 Punkte pro Stunde).

Bei großer Hitze (über 44°C) müssen die Charaktere alle 10 Minuten einen Rettungswurf machen (SG 15 +1 pro vorangegangenem Wurf). Bei einem Fehlschlag erleiden sie 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden. Charaktere, die schwere Kleidung oder irgendeine Rüstung tragen, erhalten einen Malus von –4 auf ihre Rettungswürfe. Ein Charakter mit

Tabelle 13-11: Schaden durch fallende Gegenstände

Größe des Gegenstands	Schaden
Winzig oder kleiner	1W6
Klein	2W6
Mittelgroß	3W6
Groß	4W6
Reisig	6W6
Gigantisch	8W6
Kolossal	10W6

der Fertigkeit Überlebenskunst erhält möglicherweise einen Bonus auf seinen Rettungswurf und ist vielleicht in der Lage, anderen Charakteren diesen Bonus ebenfalls zu gewähren (siehe die Beschreibung der Fertigkeit). Charaktere, die aufgrund der Hitze ohnmächtig werden, erleiden tödlichen Schaden (1W4 Punkte pro 10 Minuten).

Ein Charakter, der aufgrund von Hitze nichttödlichen Schaden erleidet, bekommt einen Hitzschlag und ist erschöpft. Die Mali werden aufgehoben, wenn der Charakter sich von dem nichttödlichen Schaden erholt.

Extreme Hitze (Lufttemperaturen über 60°C, Feuer, kochendes Wasser, Lava) verursacht tödlichen Schaden. Alleine das Einatmen solch heißer Luft verursacht pro Minute 1W6 Feuerschaden (kein Rettungswurf). Außerdem müssen die Charaktere alle 5 Minuten einen Zähigkeitswurf machen (SG 15 +1 pro vorangegangenem Wurf). Bei einem Fehlschlag erleiden sie 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden. Charaktere, die schwere Kleidung oder irgendeine Rüstung tragen, erhalten einen Malus von –4 auf ihren Rettungswurf.

Kochendes Wasser verbrüht das Opfer und verursacht 1W6 Punkte Schaden. Wenn ein Charakter darin eingetaucht wird, erleidet er 10W6 Punkte Schaden pro Runde.

Feuer fangen

Charaktere, die brennendem Öl, einem Feuer oder nicht sofortig wirkendem magischem Feuer ausgesetzt sind, müssen möglicherweise feststellen, dass ihre Kleidung, ihre Haare oder ihre Ausrüstung Feuer fangen. Zauber, die eine Wirkungsdauer von „sofort“ besitzen, entzünden einen Charakter normalerweise nicht, da die Hitze und das Feuer blitzschnell erzeugt werden, aber auch genauso schnell verschwinden.

Charaktere, die Gefahr laufen, Feuer zu fangen, dürfen einen Reflexwurf (SG 15) machen, um diesem Schicksal zu entgehen. Haben die Haare oder die Kleidung eines Charakters Feuer gefangen, erleidet dieser sofort 1W6 Schadenspunkte. Der Brennende muss dann in jeder folgenden Runde einen weiteren Reflexwurf machen. Bei einem Fehlschlag erleidet der Charakter in dieser Runde weitere 1W6 Schadenspunkte. Bei einem erfolgreichen Wurf konnte er das Feuer löschen.

Ein brennender Charakter kann die Flammen automatisch löschen, indem er in eine ausreichend große Menge Wasser springt. Befindet sich kein Wasser in der Nähe, kann der Charakter sich auch auf dem Boden wälzen oder das Feuer mit Mänteln, Decken oder Ähnlichem ersticken – er erhält hierbei einen Bonus von +4 auf seinen Rettungswurf.

Die Unglücklichen aber, deren Kleidung oder Ausrüstung Feuer fängt, müssen für jeden Gegenstand einen Reflexwurf (SG 15) machen. Entzündliche Gegenstände, deren Rettungswurf fehlschlägt, nehmen dann soviel Schaden wie der Charakter.

Effekte von Lava

Lava oder Magma verursachen 2W6 Feuerschaden pro Runde, in denen man mit ihnen in Berührung kommt. Taucht man jedoch vollständig in die brodelnde Masse ein (indem man etwa in einen aktiven Vulkan fällt), erleidet man 20W6 Feuerschaden pro Runde.

Magma verursacht noch 1W3 weitere Runden Schaden, nachdem der Kontakt aufgehoben wurde. Dieser zusätzliche Schaden entspricht jedoch nur der Hälfte des normalerweise verursachten Schadens (also nur 1W6 oder 10W6 Feuerschaden pro Runde).

Eine Immunität oder Resistenz gegen Feuer wirkt auch gegen Lava oder Magma. Eine Kreatur, die gegen Feuer immun ist oder Resistenz gegen Feuer besitzt, kann aber trotzdem in Lava ertrinken (siehe Ertrinken).

Raucheffekte

Ein Charakter, der starken Rauch einatmet, muss jede Runde einen Zähigkeitswurf (SG 15 +1 pro vorangegangenem Wurf) machen. Misslingt der Wurf, leidet der Charakter an Erstickungsanfällen und hustet. Ein Charakter, dem dies zwei aufeinander folgende Runde passiert, erleidet 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden.

Rauch behindert die Sicht und verleiht allen Charakteren Tarnung (20% Fehlschlagschance), die sich in ihm aufhalten.

Hunger und Durst

Es kann durchaus sein, dass die Charaktere auf einmal keine Nahrung und kein Wasser mehr haben und auch nicht die Möglichkeit, schnell wieder an diese Dinge heranzukommen. Bei normalen Temperaturen braucht ein mittelgroßer Charakter mindestens 4 Liter Flüssigkeit und 1 Pfund ordentliche Nahrung pro Tag, um nicht zu verhungern und zu verdursten. Kleine Charaktere brauchen halb so viel Wasser und Nahrung. Bei sehr heißen Temperaturen benötigen die SC doppelt bis drei Mal so viel Wasser, um nicht zu dehydrieren.

Ein Charakter kann einen Tag plus eine Anzahl an Stunden, die seinem Konstitutionswert entspricht, ohne Wasser überleben. Danach muss er jede Stunde einen Konstitutionswurf (SG 10 +1 pro vorangegangenem Wurf) machen. Bei einem Fehlschlag erleidet er 1W6 nichttödliche Schadenspunkte. Hat ein Charakter nichttödlichen Schaden in Höhe seiner gesamten Trefferpunktezahl erlitten, erleidet er ab sofort tödlichen Schaden.

Ohne Nahrung kann ein Charakter 3 Tage lang überleben, wird sich aber immer schlechter fühlen. Nach dieser Zeit muss der Charakter jeden Tag einen Konstitutionswurf (SG 10 +1 pro vorangegangenem Wurf) machen. Bei einem Fehlschlag erleidet er 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Hat ein Charakter nichttödlichen Schaden in Höhe seiner gesamten Trefferpunktezahl erlitten, erleidet er ab sofort tödlichen Schaden.

Charaktere, die aufgrund von Wasser- oder Nahrungsmangel nichttödlichen Schaden erleiden, sind erschöpft. Der Charakter kann sich erst dann von dem durch Hunger oder Durst erlittenen Schaden erholen, wenn er die notwendigen Mengen an Nahrung und Wasser erhält - dieser Schaden kann nicht einmal durch Magie geheilt werden.

Ersticken

Ein Charakter, der keine Luft zum Atmen hat, kann 2 Runden pro Konstitutionspunkt die Luft anhalten. Wenn ein Charakter eine Standard-Aktion oder eine Volle Aktion ausführt, verringert sich die übrig bleibende Dauer, die der Charakter seine Luft anhalten kann, um eine Runde. Danach muss er einen Konstitutionswurf (SG 10) machen, um weiter die Luft anzuhalten. Dieser Wurf muss jede Runde wiederholt werden, wobei der SG pro vorangegangenem Erfolg um +1 steigt.

Misslingt einer dieser Konstitutionswürfe, beginnt der Charakter zu ersticken. In der ersten Runde wird er ohnmächtig (0 Trefferpunkte). In der nächsten Runde sinken die TP auf –1 und der Charakter liegt im Sterben. In der dritten Runde erstickt der Charakter.

Langsames Ersticken: Ein mittelgroßer Charakter kann 6 Stunden lang in einer versiegelten Kammer atmen, die 3 m x 3 m x 3 m groß ist. Danach erleidet er alle 15 Minuten 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Jeder weitere mittelgroße Charakter oder ein ausreichend großes Feuer (zum Beispiel eine Fackel), reduzieren die Zeit proportional. Ist ein Charakter aufgrund des nichttödlichen Schadens erst einmal ohnmächtig geworden, erleidet er genauso schnell tödlichen Schaden.

Kleine Charaktere verbrauchen nur halb soviel Luft wie mittelgroße Charaktere.

Wassergefahren

Jeder Charakter kann durch ruhiges Wasser waten, das ihm nicht bis über den Kopf steht, ohne dafür einen Wurf ablegen zu müssen. Um in ruhigem Wasser zu schwimmen, muss man nur einen erfolgreichen Wurf auf Schwimmen (SG 10) ablegen. Ein geübter Schwimmer kann auch einfach 10 nehmen. Vergiss aber nicht, dass Rüstungen oder schwere Ausrüstung das Schwimmen erschweren können (siehe die Beschreibung der Fertigkeit Schwimmen).

Schnell fließendes Wasser ist sehr viel gefährlicher. Bei einem erfolgreichen Wurf auf Schwimmen (SG 15) oder einem Stärkewurf (SG 15), kann man vermeiden unterzugehen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet der Charakter 1W3 Punkte nichttödlichen Schaden pro Runde (1W6 Punkte tödlicher Schaden, wenn das Wasser über Felsen oder Kaskaden fließt).

Sehr tiefes Wasser ist nicht selten pechschwarz und stellt dementsprechend nicht nur eine Gefahr beim Navigieren dar, sondern verursacht auch 1W6 Punkte Schaden pro Minute und pro 30 m, die ein Charakter sich unter der Wasseroberfläche aufhält, da es einen solchen Druck auf ihn ausübt. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf (SG 15 +1 pro vorangegangenem Wurf) bedeutet, dass der Taucher in dieser Minute keinen Schaden erleidet. Sehr kaltes Wasser verursacht außerdem 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden pro Minute, in welcher sich ein Charakter darin aufhält, und kann zu Unterkühlung führen.

Ertrinken

Jeder Charakter kann den Atem für eine Anzahl an Runden anhalten, die dem Doppelten seines Konstitutionswerts entspricht. Wenn der Charakter eine Standard- oder Volle Aktion ausführt, wird die restliche Zeit, die er die Luft noch anhalten kann, um 1 Runde reduziert. Danach muss er einen Konstitutionswurf (SG 10) machen, um weiter die Luft anzuhalten. Der SG steigt jede Runde um +1.

Misslingt der Konstitutionswurf dann irgendwann, beginnt der Charakter zu ertrinken. In der ersten Runde wird er ohnmächtig (0 Trefferpunkte). In der nächsten Runde sinken die TP auf –1 und der Charakter liegt im Sterben. In der dritten Runde ertrinkt der Charakter.

Bewusstlose Charaktere müssen sofort beginnen, Konstitutionswürfe zu machen, sobald sie unter Wasser getaucht werden (oder wenn sie bewusstlos werden, weil sie untergetaucht werden). Schlägt einer dieser Würfe fehl, sinken die TP des Charakters sofort auf –1 (oder der Charakter verliert 1 weiteren TP, falls er bereits unter –1 TP hatte, als er untergetaucht wurde). In der darauf folgenden Runde ertrinkt der Charakter.

Es ist auch möglich, in anderen Flüssigkeiten als Wasser zu ertrinken, wie etwa in Sand, Treibsand, feinem Staub oder gefüllten Getreidesilos.

14 NSC erschaffen

Panik ergriff von der Stadt Besitz, als der Stern vom Himmel fiel – ein Ereignis, das gegen alle bekannten Naturgesetze verstieß. Es herrschte reinste Anarchie. Eltern eilten unter Geschrei und Wehklagen nach Hause, um ihre Familien zu beschützen. Tunichtgute und Schurken warfen Schaufenster ein. Feiglinge fluchten und flohen. Helden eilten zur Hilfe herbei. Begleitet wurde all dies von einem Chorus ferner Rufe, welche die Götter um Beistand anflehten, das Ende der Welt verkündeten oder einfach nur nach ein wenig Ordnung verlangten. In dem Moment vor dem schrecklichen Einschlag zeigte das Licht des sterbenden Sterns alles, wie es wirklich war. Danach aber würde nichts mehr sein, wie es einst gewesen war.

Von den Spielercharakteren abgesehen sind alle Figuren der Spielwelt Nichtspielercharaktere (NSC). Diese Charaktere werden vom Spielleiter erschaffen und kontrolliert. Dieser übernimmt jede Rolle, angefangen beim edlen König bis hin zum einfachen Bäcker. Manche dieser Figuren besitzen Stufen in spielbaren Klassen, die meisten aber gehören einer NSC-Klasse an und können ziemlich leicht erschaffen werden. Die folgenden Regeln gelten für alle NSC-Klassen und geben dir ein paar Richtlinien an die Hand, wie du diese schnell für einen Abend erschaffen kannst.

NSC-Klassen werden wie folgt abgekürzt: Adept ADP; Adeliger ADG; Bürgerlicher BÜR; Experte EXP; Krieger KRI.

ADEPT

Gesinnung: Jede.
Trefferwürfel: W6.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Adepten und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Beruf (WE), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Mit Tieren umgehen (CH), Überlebenskunst (WE), Wissen (alle) (IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Eigenschaften sind Klassenmerkmale des Adepten.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Adepten sind im Umgang mit allen einfachen Waffen geübt. Adepten sind nicht im Umgang mit Rüstungen oder Schilden geübt.

Zauber: Adepten können göttliche Zauber aus der Zauberliste für Adepten wirken. Wie Kleriker müssen Adepten ihre Zauber im Voraus auswählen und vorbereiten. Im Gegensatz zu Klerikern jedoch können Adepten spontan keine Wunden verursachen- oder Wunden heilen-Zauber wirken.

Der Weisheitswert des Adepten muss 10 + Grad des Zaubers entsprechen, damit er Zauber des entsprechenden Grades vorbereiten und wirken kann. Der Schwierigkeitsgrad für Rettungswürfe gegen Zauber des Adepten entspricht 10 + Grad des Zaubers + Weisheitsmodifikator des Adepten.

Im Gegensatz zu Magiern lernen Adepten ihre Zauber nicht aus Büchern oder Schriftrollen und bereiten sie auch nicht durch Studien vor. Adepten meditieren oder beten, um Zauber zu erhalten. Sie erhalten ihre Zauber als göttliche Inspiration oder durch die Stärke ihres Glaubens. Pro Tag muss sich ein Adept eine Stunde in stille Meditation versenken, um seine tägliche Anzahl an Zaubern zu erhalten. Die Ruhezeiten eines Adepten haben keinen Einfluss darauf, ob er Zauber vorbereiten kann oder nicht.

Wie andere Zauberkundige auch, kann ein Adept nur eine bestimmte Anzahl Zauber pro Zaubergrad und Tag wirken. Die tägliche Anzahl Zauber wird in Tabelle 14-1 angegeben. Hat der Adept einen hohen Weisheitswert, erhält er eine Anzahl zusätzlicher Zauber pro Tag.

Wenn in Tabelle 14-1 angegeben wird, dass der Adept 0 Zauber pro Tag erhält, bedeutet dies, dass er für diesen Grad nur Bonuszauber erhält. Wie viele hängt von seinem Weisheitswert ab.

Jeder Adept verfügt über ein heiliges Symbol (einen göttlichen Fokus). Die Natur dieses Fokus' hängt von der magischen Tradition ab, welcher der Adept folgt.

Vertrauten herbeirufen: Ab der 2. Stufe kann ein Adept wie ein Magier einen Vertrauten herbeirufen.

Tabelle 14-1: Adept

						Zauber pro Tag					
Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	0	1	2	3	4	5
1	+0	+0	+2	+0		3	1	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0	Vertrauten herbeirufen	3	1	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+1		3	2	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+1		3	2	0	—	—	—
5	+2	+1	+4	+1		3	2	1	—	—	—
6	+3	+2	+5	+2		3	2	1	—	—	—
7	+3	+2	+5	+2		3	3	2	—	—	—
8	+4	+2	+6	+2		3	3	2	0	—	—
9	+4	+3	+6	+3		3	3	2	1	—	—
10	+5	+3	+7	+3		3	3	2	1	—	—
11	+5	+3	+7	+3		3	3	3	2	—	—
12	+6/+1	+4	+8	+4		3	3	3	2	0	—
13	+6/+1	+4	+8	+4		3	3	3	2	1	—
14	+7/+2	+4	+9	+4		3	3	3	2	1	—
15	+7/+2	+5	+9	+5		3	3	3	3	2	—
16	+8/+3	+5	+10	+5		3	3	3	3	2	0
17	+8/+3	+5	+10	+5		3	3	3	3	2	1
18	+9/+4	+6	+11	+6		3	3	3	3	2	1
19	+9/+4	+6	+11	+6		3	3	3	3	3	2
20	+10/+5	+6	+12	+6		3	3	3	3	3	2

Zauberliste des Adepten

Adepten dürfen sich ihre Zauber aus der folgenden Liste aussuchen.

0. Grad: *Ausbessern, Geisterhaftes Geräusch, Göttliche Führung, Hauch der Erschöpfung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Nahrung und Wasser reinigen, Stabilisieren, Wasser erschaffen.*

1. Grad: *Befehl, Böses entdecken, Brennenden Hände, Chaotisches entdecken, Elementen trotzen, Furcht auslösen, Gutes entdecken, Leichte Wunden heilen, Rechtschaffenes entdecken, Schlaf, Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaos, Schutz vor Gutem, Schutz vor Ordnung, Segnen, Sprachen verstehen, Verhüllender Nebel.*

2. Grad: *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Beistand, Dunkelheit, Energien widerstehen, Gift verzögern, Katzenhafte Anmut, Mittelschwere Wunden heilen, Sengender Strahl, Spiegelbilder, Spinnennetz, Tiere faszinieren, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit.*

3. Grad: *Ansteckung, Blitz, Dauerhafte Flamme, Fluch, Fluch brechen, Gift neutralisieren, Krankheit kurieren, Schwere Wunden heilen, Tageslicht, Tote beleben, Undurchdringliche Dunkelheit, Zungen.*

4. Grad: *Feuerwand, Genesung, Kritische Wunden heilen, Niedere Erschaffung, Steinhaut, Verwandlung.*

5. Grad: *Böswillige Verwandlung, Heiliges Gespräch, Heilung, Höhere Erschaffung, Steinwand, Tote erwecken, Verzauberung brechen, Wahrer Blick.*

ADELIGER

Gesinnung: Jede.
Trefferwürfel: W8.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Adeligen und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Mit Tieren umgehen (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schätzen (IN), Schwimmen (ST), Sprachenkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (alle) (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Eigenschaften sind Klassenmerkmale des Adeligen.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Adeliger ist im Umgang mit allen einfachen, allen Kriegswaffen, sowie im Umgang mit allen Rüstungen und Schilden geübt.

BÜRGERLICHER

Gesinnung: Jede.
Trefferwürfel: W6.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Bürgerlichen und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Beruf (WE), Handwerk (IN), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Wahrnehmung (WE).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Eigenschaften sind Klassenmerkmale des Bürgerlichen.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Bürgerlicher ist im Umgang mit einer einfachen Waffe geübt. Er ist nicht im Umgang mit irgendeiner anderen Waffe oder im Umgang mit Rüstungen oder Schilden geübt.

Tabelle 14-2: Adeliger

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH
1	+0	+0	+2	+0
2	+1	+0	+3	+0
3	+2	+1	+3	+1
4	+3	+1	+4	+1
5	+3	+1	+4	+1
6	+4	+2	+5	+2
7	+5	+2	+5	+2
8	+6/+1	+2	+6	+2
9	+6/+1	+3	+6	+3
10	+7/+2	+3	+7	+3
11	+8/+3	+3	+7	+3
12	+9/+4	+4	+8	+4
13	+9/+4	+4	+8	+4
14	+10/+5	+4	+9	+4
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6

Tabelle 14-3: Bürgerlicher

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH
1	+0	+0	+0	+0
2	+1	+0	+0	+0
3	+1	+1	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+2	+1	+1	+1
6	+3	+2	+2	+2
7	+3	+2	+2	+2
8	+4	+2	+2	+2
9	+4	+3	+3	+3
10	+5	+3	+3	+3
11	+5	+3	+3	+3
12	+6/+1	+4	+4	+4
13	+6/+1	+4	+4	+4
14	+7/+2	+4	+4	+4
15	+7/+2	+5	+5	+5
16	+8/+3	+5	+5	+5
17	+8/+3	+5	+5	+5
18	+9/+4	+6	+6	+6
19	+9/+4	+6	+6	+6
20	+10/+5	+6	+6	+6

Experte

Gesinnung: Jede.
Trefferwürfel: W8.

Klassenfertigkeiten

Der Experte darf sich 10 Fertigkeiten als Klassenfertigkeiten aussuchen.

Fertigkeitsränge pro Stufe: 6 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Eigenschaften sind Klassenmerkmale des Experten.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Experte ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und mit leichten Rüstungen geübt, aber nicht im Umgang mit dem Schild.

Krieger

Gesinnung: Jede.
Trefferwürfel: W10.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Kriegers und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Eigenschaften sind Klassenmerkmale des Kriegers.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Krieger ist im Umgang mit allen einfachen und allen Kriegswaffen geübt sowie mit allen Arten von Rüstungen und Schilden.

NSC erschaffen

Die Welt, in der die Spielercharaktere leben, sollte voller vielschichtiger und interessanter Figuren stecken, mit denen die Spieler interagieren können. Für die meisten NSC brauchst du nur einen Namen und eine kurze Zusammenfassung ihrer Persönlichkeitsmerkmale und Fähigkeiten. Bei manchen aber, wie etwa bei Stadtwachen, örtlichen Klerikern oder runzligen Gelehrten, musst du alle Werte ausarbeiten. Die SC könnten schließlich in einen Kampf mit diesen Figuren geraten oder die NSC stehen ihnen als Mitstreiter zur Seite. Solche NSC kannst du in sieben einfachen Schritten erschaffen.

Schritt 1: Grundlagen

Als erstes solltest du dir überlegen, welche Rolle der entsprechende NSC in deiner Kampagne einnimmt. Du solltest dir Gedanken darüber machen, welchem Volk er angehört, welche Klasse er besitzt und welches Konzept der Figur zu Grunde liegt.

Schritt 2: Ermittle die Attributswerte

Hast du das Grundkonzept für den Charakter festgelegt, musst du seine Attributswerte ermitteln. Die Modifikatoren aufgrund von Volkszugehörigkeit werden erst angewandt, wenn die Attributswerte festgelegt wurden. Pro vier Stufen, welche der NSC erreicht hat, musst du einen Attributswert um 1 erhöhen. Hat der NSC Stufen in einer Spielerklasse, gilt er als heroischer NSC. Heroische NSC haben bessere Werte als normale NSC. In welcher Reihenfolge du die Attribute festlegst, spielt keine Rolle.

Normaler NSC: Die Attributswerte eines normalen NSC sind: 13, 12, 11, 10, 9 und 8.

Heroischer NSC: Die Attributswerte eines heroischen NSC sind: 15, 14, 13, 12, 10 und 8.

Vorgegebene Attributswerte: Statt die Attributswerte

Tabelle: 14-4: Experte

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH
1	+0	+0	+2	+0
2	+1	+0	+3	+0
3	+2	+1	+3	+1
4	+3	+1	+4	+1
5	+3	+1	+4	+1
6	+4	+2	+5	+2
7	+5	+2	+5	+2
8	+6/+1	+2	+6	+2
9	+6/+1	+3	+6	+3
10	+7/+2	+3	+7	+3
11	+8/+3	+3	+7	+3
12	+9/+4	+4	+8	+4
13	+9/+4	+4	+8	+4
14	+10/+5	+4	+9	+4
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6

Tabelle 14-5: Krieger

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH
1	+1	+0	+0	+2
2	+2	+0	+0	+3
3	+3	+1	+1	+3
4	+4	+1	+1	+4
5	+5	+1	+1	+4
6	+6/+1	+2	+2	+5
7	+7/+2	+2	+2	+5
8	+8/+3	+2	+2	+6
9	+9/+4	+3	+3	+6
10	+10/+5	+3	+3	+7
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12

selbst zu verteilen, kannst du stattdessen auch Tabelle 14-6 verwenden. Du kannst die Werte natürlich auch nach Belieben anpassen. Für NSC, die hauptsächlich im Nahkampf stehen sollen, wie Barbaren, Kämpfer, Mönche, Paladine, Waldläufer und Krieger, benutze den Eintrag für Nahkämpfer in Tabelle 14-6. Der Eintrag für Fernkämpfer ist für Charaktere gedacht, die hauptsächlich im Fernkampf stehen oder ihre Geschicklichkeit zum Treffen benutzen, wie etwa Kämpfer, Waldläufer und Schurken. Den Eintrag zu Göttlichen NSC solltest du für NSC mit göttlichen Zauberfähigkeiten benutzen, wie etwa Adepten, Kleriker und Druiden. Die Werte für Arkane NSC sind für NSC gedacht, die arkane Zauberfähigkeiten besitzen, wie etwa Barden, Hexenmeister und Magier. Die Spalte für Fertigkeitsfokussierte NSC kannst du für Charaktere benutzen, die hauptsächlich über ihre Fertigkeiten agieren, wie etwa Adelige, Barden, Bürgerliche, Experten und Schurken. Es kann natürlich vorkommen, dass NSC auftreten sollen, die in keine dieser Kategorien passen. Diese sollten maßgeschneiderte Attributswerte besitzen.

Schritt 3: Fertigkeiten

Zähle die Anzahl an Fertigkeitsrängen zusammen, welche der Charakter besitzt, und verteile sie ganz normal. Wenn es schnell gehen soll, kannst du dich auf Tabelle 14-8 beziehen und nachschauen, wie viele Grundfertigkeiten der NSC besitzt. Wenn du die Anzahl der Fertigkeiten ermittelt hast,diese sollten zum Großteil aus der Liste für die NSC-Klassen stammen, erhält der Charakter in diesen Fertigkeiten so viele Ränge, wie es seiner Stufe entspricht.

Wenn der NSC zwei Klassen besitzt, suchst du erst die Fertigkeiten der Klasse aus, die über weniger Grundfertigkeiten verfügt. In diesen Fertigkeiten erhält der Charakter so viele Ränge, wie es seiner gesamten Stufe entspricht. Als nächstes ermittle die Differenz, die zwischen der Menge der Grundfertigkeiten der ersten und der zweiten Klasse besteht. Suche dir so viele Fertigkeiten aus, wie es der Differenz entspricht, und gib dem Charakter in diesen Fertigkeiten so viele Ränge, wie es seiner Stufe in der zweiten Klasse entspricht. Ein Beispiel: Ein menschlicher Kämpfer 3/Mönch 4 mit einem Intelligenzmodifikator von +1 darf sich als Kämpfer vier Fertigkeiten aussuchen (bei dieser Klasse stehen ihm weniger Grundfertigkeiten zur Verfügung). In diesen vier Fertigkeiten besitzt der Charakter jeweils sieben Ränge (entspricht seiner gesamten Stufe). Als nächstes suchst du dir so viele Fertigkeiten aus, wie es der Differenz zwischen der Menge der Grundfertigkeiten als Kämpfer und als Mönch entspricht. In diesem Fall wären das zwei Fertigkeiten. In diesen beiden Fertigkeiten besitzt der Charakter 4 Ränge (seine Stufe als Mönch).

Wenn der NSC drei oder mehr Klassen besitzt, musst du seine Fertigkeiten nach der normalen Methode ermitteln.

Wenn du alle Fertigkeitsränge ermittelt hast, wende die Klassenboni an und die Boni oder Mali der Attributswerte.

Schritt 4: Talente

Wenn du die Fertigkeiten des Charakters festgelegt hast, musst du seine Talente auswählen. Gebe dem NSC zuerst alle Talente, die er durch seine Klassenfähigkeiten erhält. Dann gib ihm die Talente, die er durch den Stufenaufstieg erhält. Vergiss nicht, dass Menschen ein zusätzliches Talent auf der 1. Stufe erhalten. Wenn du es dir ein wenig leichter machen willst, kannst du auf die folgenden Listen zurückgreifen.

Arkaner Zauberkundiger: Abhärtung. Arkaner Schlag, Blitzschnelle Reflexe, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Mächtige durchschlagende Zauber, Mächtiger Zauberfokus, Materialkomponentenlos zaubern, Metamagische Talente (alle), Talente zur Erschaffung von magischen Gegenständen (alle), Verbesserte Initiative, Zauberfokus, Zaubermeisterschaft.

Göttlicher Zauberkundiger (mit Fokussieren): Abhärtung,

Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Fokussierter Schlag, Gesinnung Fokussieren, Gezieltes Fokussieren, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Metamagische Talente (alle), Talente zur Erschaffung von magischen Gegenständen (alle), Verbessertes Fokussieren, Zauberfokus, Zusätzliches Fokussieren.

Göttlicher Zauberkundiger (ohne Fokussieren): Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, In Tiergestalt zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Metamagische Talente (alle), Talente zur Erschaffung magischer Gegenstände (alle), Verbesserte Initiative, Waffenfokus, Zauberfokus.

Nahkämpfer (Bewaffneter Kampf): Ausweichen, Bedrohliche Darbietung, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Tänzelnder Angriff, Tödlicher Hieb, Verbesserte Finte, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbessertes „Zu Fall bringen“, Verbessertes Entwaffnen, Verteidigung zerschmettern, Waffenfinesse, Wirbelwindangriff.

Nahkämpfer (Waffenloser Kampf): Ausweichen, Betäubender Schlag, Geschosse abwehren, Geschosse fangen, Gorgonenfaust, Kampfreflexe, Medusenzorn, Beweglichkeit, Skorpionstachel, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus.

Nahkämpfer (beritten): Abhärtung, Angriff im Vorbeireiten, Beherzter Sturmangriff, Berittener Kampf, Fertigkeitsfokus (Reiten), Heftiger Angriff, Niederreiten, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer, Waffenfokus.

Nahkämpfer (Kampf mit Schwert und Schild): Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Konzentrierter Schlag, Rundumschlag, Schildhieb, Schildfokus, Schildmeister, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer, Verbessertes Überrennen, Waffenfokus.

Nahkämpfer (Kampf mit Zweihandwaffen): Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Rundumschlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer, Verbessertes Überrennen, Verbessertes Waffe zerschmettern, Waffenfokus.

Nahkämpfer (Kampf mit zwei Waffen): Ausweichen, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus, Zerreißen mit zwei Waffen.

Fernkämpfer: Aus vollem Lauf schießen, Fernschuss, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Punktgenaues Zielen, Schnelles Nachladen, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus.

Tabelle 14-6: Attributswerte für NSC

Attributswert	Nahkämpfer NSC		Fernkämpfer NSC		Göttlicher NSC		Arkaner NSC		Fertigkeits NSC	
	Normal	Heroisch	Normal	Heroisch	Normal	Heroisch	Normal	Heroisch	Normal	Heroisch
Stärke	13	15	11	13	10	12	8	8	10	12
Geschicklichkeit	11	13	13	15	8	8	12	14	12	14
Konstitution	12	14	12	14	12	14	10	12	11	13
Intelligenz	9	10	10	12	9	10	13*	15*	13	15
Weisheit	10	12	9	10	13	15	9	10	8	8
Charisma	8	8	8	8	11	13	11*	13*	9	10

* Hängen die Zauberfähigkeiten des arkanen Zauberkundigen von seinem Charismawert ab, tausche die beiden Werte miteinander aus.

Tabelle 14-7: Veränderung von Attributen nach Volkszugehörigkeit

Attributswert	Zwerg	Elf	Gnom	Halbelf*	Halbork*	Halbling	Mensch*
Stärke	—	—	–2	—	—	–2	—
Geschicklichkeit	—	+2	—	—	—	+2	—
Konstitution	+2	–2	+2	—	—	—	—
Intelligenz	—	+2	—	—	—	+2	—
Weisheit	+2	—	—	—	—	—	—
Charisma	–2	—	+2	—	—	—	—

* Halbelfen, Halborks und Menschen erhalten einen Bonus von +2 auf ein Attribut deiner Wahl.

Tabelle 14-8: Grundfertigkeiten für NSC

SC-Klasse	Grundfertigk.*	NSC-Klasse	Grundfertigk.*
Barbar	4 + IN-Mod.	Adept	2 + IN-Mod.
Barde	6 + IN-Mod.	Adeliger	4 + IN-Mod.
Druide	4 + IN-Mod.	Bürgerlicher	2 + IN-Mod.
Hexenmeister	2 + IN-Mod.	Experte	6 + IN-Mod.
Kleriker	2 + IN-Mod.	Kämpfer	2 + IN-Mod.
Magier	2 + IN-Mod.	Krieger	2 + IN-Mod.
Mönch	4 + IN-Mod.		
Paladin	2 + IN-Mod.		
Schurke	8 + IN-Mod.		
Waldläufer	6 + IN-Mod.		

* Menschen erhalten eine zusätzliche Grundfertigkeit.

Fertigkeitsfokussierter Charakter (die meisten NSC-Klassen): Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus, Geübt im Umgang mit Kriegswaffen, Geübt im Umgang mit Rüstungen (alle), Geübt im Umgang mit Schilden, Große Zähigkeit, Rennen, Verbesserte Initiative.

Schritt 5: Klassenmerkmale

Wenn du die Talente festgelegt hast, musst du noch die Klassenmerkmale festhalten, die der Charakter besitzt. An dieser Stelle solltest du dir überlegen, welche Zauber der Charakter kennt und beherrscht und welche Kampfrausch- oder Schurkenfähigkeiten, bzw. sonstige Klassenabhängige Fähigkeiten er besitzt. Wenn es um die Zauber geht, musst du zuerst ermitteln, wie viele Zauber der Charakter pro Grad kennt. Für die zwei höchsten Zaubergrade, die der Charakter beherrscht, solltest du dir eine Reihe verschiedener Zauber aussuchen. Bei allen anderen Graden solltest du dich an ein paar wenige grundlegende Zauber halten, die der NSC mehrmals vorbereitet (wenn möglich). Wenn der NSC nur bei einer einzigen Begegnung auftreten soll (zum Beispiel in einem Kampf), kannst du die Zauber niedriger Grade auch weglassen, um den Charakter schneller erschaffen zu können. Zur Not kannst du auch während des Spielens noch Zauber festlegen.

Schritt 6: Ausrüstung

Wenn du alle Klassenmerkmale des NSC festgelegt hast, musst du ihn mit der zu seiner Stufe passenden Ausrüstung ausstatten. Bedenke, dass NSC weniger Ausrüstung erhalten als SC derselben Stufe. Wenn ein NSC mehrmals auftreten soll, solltest du dir gut überlegen, welche Ausrüstung du ihm gibst. Um zu ermitteln, wie viel Ausrüstung ein NSC hat, benutze die Werte, die in Tabelle 14-9 angegeben werden. NSC, die nur einmal auftreten, können auch weniger Ausrüstung besitzen. Tabelle 14-9 wurde in verschiedene Kategorien eingeteilt, um dir die Auswahl der Ausrüstung zu erleichtern. Wenn du einen Charakter mit Waffen, Gegenständen und Ähnlichem ausstattest, solltest du den in der jeweiligen Spalte angegebenen Geldwert ausgeben und damit so wenige Gegenstände wie möglich kaufen. Überschüssiges Geld kannst du für andere Kategorien ausgeben. Wenn du am Schluss der Charaktererschaffung noch GM übrig hast, kann dieses Münzen und Schmuck repräsentieren, welche der NSC mit sich führt.

Bedenke, dass es sich bei den in der Tabelle angegebenen Geldwerten um Richtwerte handelt. Sie sind für Kampagnen gedacht, in denen die SC durchschnittlich schnell aufsteigen und eine normale Menge an Schätzen finden. Sollen die SC in deiner Kampagne schnell aufsteigen, kannst du die NSC im Schritt: Ausrüstung so behandeln, als seien sie eine Stufe höher. Sollen die SC hingegen nur langsam aufsteigen, kannst du die NSC beim Ausstatten so behandeln, als seien sie eine Stufe niedriger. Spielst du eine High-Fantasy-Kampagne, kannst du die Geldwerte in der Tabelle verdoppeln. Handelt es sich um eine Low-Fantasy-Kampagne, kannst du die Geldwerte halbieren. Musst du ein wenig mehr Geld

Tabelle 14-9: Ausrüstung für NSC

Normale Stufe	Heroische Stufe	Gesamtvermögen	Waffen	Schutz	Magie	Gegenstände mit begrenztem Nutzen	Ausrüstung
1	—	260 GM	50 GM	130 GM	—	40 GM	40 GM
2	1	390 GM	100 GM	150 GM	—	40 GM	100 GM
3	2	780 GM	350 GM	200 GM	—	80 GM	150 GM
4	3	1.650 GM	650 GM	800 GM	—	100 GM	200 GM
5	4	2.400 GM	900 GM	1.000 GM	—	300 GM	200 GM
6	5	3.450 GM	1.400 GM	1.400 GM	—	450 GM	200 GM
7	6	4.650 GM	2.350 GM	1.650 GM	—	450 GM	200 GM
8	7	6.000 GM	2.700 GM	2.000 GM	500 GM	600 GM	200 GM
9	8	7.800 GM	3.000 GM	2.500 GM	1.000 GM	800 GM	500 GM
10	9	10.500 GM	3.500 GM	3.000 GM	2.000 GM	1.050 GM	500 GM
11	10	12.750 GM	4.000 GM	4.000 GM	3.000 GM	1.250 GM	500 GM
12	11	16.350 GM	6.000 GM	4.500 GM	4.000 GM	1.350 GM	500 GM
13	12	21.000 GM	8.500 GM	5.500 GM	5.000 GM	1.500 GM	500 GM
14	13	27.000 GM	9.000 GM	8.000 GM	7.000 GM	2.500 GM	500 GM
15	14	34.800 GM	12.000 GM	10.500 GM	9.000 GM	2.800 GM	500 GM
16	15	45.000 GM	17.000 GM	13.500 GM	11.000 GM	3.000 GM	500 GM
17	16	58.500 GM	19.000 GM	18.000 GM	16.000 GM	4.000 GM	1.500 GM
18	17	75.000 GM	24.000 GM	23.000 GM	20.000 GM	6.500 GM	1.500 GM
19	18	96.000 GM	30.000 GM	28.000 GM	28.000 GM	8.000 GM	2.000 GM
20	19	123.000 GM	40.000 GM	35.000 GM	35.000 GM	11.000 GM	2.000 GM
—	20	159.000 GM	55.000 GM	40.000 GM	44.000 GM	18.000 GM	2.000 GM

ausgeben, um einen NSC auszustatten, als in der Tabelle angegeben wird, ist das völlig in Ordnung.

Waffen: In diese Kategorie fallen sowohl normale als auch magische Waffen, sowie Waffen in Meisterarbeitsqualität. Auch magische Stäbe und Stecken, mit denen Zauberkundige ihren Gegnern zusetzen, fallen hierunter. Ein *Stab des Sengenden Strahls* etwa würde als Waffe zählen, während ein *Stecken des Lebens* als magische Ausrüstung gilt.

Schutz: In diese Kategorie fallen Rüstungen und Schilde, aber auch magische Gegenstände, welche die Rüstungsklasse eines Charakters oder seine Rettungswürfe verbessern.

Magie: Alle permanent magischen Gegenstände fallen in die Kategorie Magie.

Begrenzter Nutzen: Alchemistische Gegenstände, Tränke, Schriftrollen und Zauberstäbe mit Ladungen, ebenso wie wundersame Gegenstände mit Ladungen fallen in diese Kategorie.

Ausrüstung: Mit diesem Geld kannst du normale, nichtmagische Ausrüstung für den NSC kaufen. Meistens kannst du das bei der Charaktererschaffung aber wegfallen lassen und während des Spiels entscheiden, welche Ausrüstung der Charakter braucht. Du kannst davon ausgehen, dass der Charakter jegliche Ausrüstung besitzt, die er braucht, um seine Fertigkeiten und Klassenfähigkeiten einzusetzen.

Schritt 7: Details

Wenn dein NSC fertig ausgerüstet ist, musst du dich noch um die Details kümmern. Ermittle die Angriffs- und Schadensboni des Charakters, seinen Initiativemodifikator und seine Rüstungsklasse. Wenn seine magischen Gegenstände seine Fertigkeits- oder Attributswerte beeinflussen, solltest du jetzt noch einmal sicher gehen, dass du diese Modifikatoren auch mit einberechnet hast. Ermittle die Trefferpunkte des Charakters, indem du davon ausgehst, dass er beim Stufenaufstieg immer durchschnittlich gewürfelt hat. Nun musst du dem Charakter nur noch einen Namen, eine Gesinnung, eine Religion sowie ein paar Persönlichkeitsmerkmale geben, um ihn abzurunden.

Beispiel: Kiramor, der Schatten im Wald

Du bereitest dich gerade auf eine Spielsitzung vor und stellst fest, dass du noch einen geheimnisvollen Charakter brauchst, der aus dem Wald kommt. Die SC sollen mit ihm interagieren, während sie auf dem Weg in die Stadt sind. Wenn es schlecht läuft, müssen sie vielleicht gar gegen diesen Charakter kämpfen. Da deine Gruppe aus Charakteren der 4. Stufe besteht, entscheidest du dich, einen elfischen Waldläufer 4/Schurken 2 zu entwickeln. Er soll im Fernkampf geübt sein, aber auch wissen, wie er mit einem Rapier umgehen muss. Unter diesen Gesichtspunkten wählst du die heroischen Attributswerte für einen Fernkämpfer-NSC, wie sie in Tabelle 14-6 angegeben sind. Da der Charakter ein Elf der 6. Stufe ist, legst du den zusätzlichen Attributspunkt, den er auf der 4. Stufe erhält, auf Geschicklichkeit, um diese auf 18 zu steigern. Als nächstes kümmerst du dich um die Fertigkeiten. Als Waldläufer erhält der Charakter sechs Grundfertigkeiten, als Schurke acht. Du beginnst mit seinen Fertigkeiten als Waldläufer. Da der Charakter einen Intelligenzmodifikator von +2 hat, erhält er acht Fertigkeiten auf Rang 6. Danach wendest du dich den Schurkenfertigkeiten des Charakters zu. Die Differenz zwischen seiner Klasse als Waldläufer und seiner Klasse als Schurke liegt bei 2. Du kannst also noch zwei weitere Fertigkeiten aussuchen, in denen der NSC jeweils zwei Ränge hat. Als nächstes musst du dich um die Talente des Charakters kümmern. Du beginnst mit den Klassentalenten und wählst Schnelles Schießen als Kampftalent aus. Für seine Klassenstufen erhält der Charakter

KIRAMOR, DER SCHATTEN IM WALD

Männlicher Elf, Waldläufer 4/Schurke 2
Neutral, Mittelgroßer Humanoider (Elf)
INI +4 (+6 wenn im Wald); **Sinne** Dämmersicht, Wahrnehmung +11 (+13 wenn im Wald)

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, Auf dem falschen Fuß erwischt 14 (+4 Rüstung, +4 GE)
TP 39 (4W10+2W8+6)
ZÄH +6, **REF** +12, **WIL** +2; **+2** gegen Verzauberungen
Defensive Fähigkeiten Entrinnen; **Immunität** Schlaf

ANGRIFF

BEW 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +10 (1W6+1/18-20)
Fernkampf *Langbogen +1* +10 (1W8+1/x3)
Fernkampf *Langbogen +1* +8/+8 (1W8+1/x3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Humanoider [Ork]), Bevorzugte Umgebung (Wald), Schurkentricks (Blutende Wunde), Hinterhältiger Angriff (1W6).

WERTE

ST 13, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 8
GAB +5, **KMB** +6, **KMV** 20
Talente Tödliche Zielgenauigkeit, Ausdauer, Kernschuss, Schnelles Schießen, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +13, Klettern +10, Entfesselungskunst +9, Heilkunde +9, Wissen (Geographie) +11, Wissen (Natur) +11, Wahrnehmung +11 (+13 im Wald), Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +9 (+11 wenn Spuren verfolgt werden), Schwimmen +6.
Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Orkisch, Sylvanisch.
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Wolf), Spuren lesen, Fallen finden +1
Kampfausrüstung *Trank des Mittelschweren Wunden Heilens*, *Unsichtbarkeitstrank*;
Andere Ausrüstung *Langbogen +1* mit 40 Pfeilen, Rapier [Meisterarbeit], *beschlagene Lederrüstung +1*, Ausrüstung und Münzen im Wert von 200 GM.

noch drei weitere Talente. Da der Charakter vor allem ein geübter Bogenschütze sein soll, wählst du die meisten seiner Talente aus den Fernkampftalenten aus. Der Charakter hat die Talente Tödliche Zielgenauigkeit und Kernschuss. Da er auch mit seinem Rapier umgehen können soll, wählst du zum Schluss noch das Talent Waffenfinesse aus. Als nächstes notierst du dir die Klassenmerkmale und Volksmerkmale des Charakters und triffst eine Auswahl, wenn dir mehrere Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Du suchst dir den Erzfeind des Charakters aus, seine Bevorzugte Umgebung, seinen Bund des Jägers und seine Schurkenfähigkeiten. Als nächstes musst du dich um die Ausrüstung des NSC kümmern. Verwende den Eintrag für einen heroischen NSC der 6. Stufe. Du kaufst einen *Langbogen +1*, ein Rapier [Meisterarbeit], eine beschlagene *Lederrüstung +1*, einen *Unsichtbarkeitstrank*, einen *Trank des Mittelschweren Wunden Heilens* und einen Rucksack voll nichtmagischer Ausrüstung. Die Waffen des Charakters sind zwar ein bisschen mehr wert, als es dem Eintrag in der Tabelle entspricht, aber dafür hast du für seine Rüstung weniger ausgegeben, so dass sich das Ganze mehr oder weniger ausgleicht. Du bist nun fast fertig und musst dich nur noch um die Details kümmern. Du nennst den NSC Kiramor und schon hast du einen geheimnisvollen Schatten aus dem Wald erschaffen, den du deinen SC entgegen stellen kannst.

15 Magische Gegenstände

Ein weiterer Baum fiel mit einem gewaltigen Krachen zu Boden. Der Zorn des Drachen hatte ein weiteres Opfer gefunden. Die Bestie zischte. Ätzende Dämpfe waberten ihr zwischen den elfenbeinfarbenen Zähnen aus dem Maul. Dann brüllte der Drache dem Mönch und der Barbarin seine Herausforderung entgegen. Amiri grinste vor Freude. Erst vor wenigen Minuten hatte sie in dem überwucherten Tempel ein magisches Schwert des Drachenverderbens gefunden. Und hier nun, als wäre es von seinem Untergang angezogen worden, war auch schon ein Exemplar, an dem sie ihre neue Klinge würde messen können. Die Schildjungfern würden noch Lieder über Amiris Schwert und ihren großen Triumph singen, doch erst einmal mussten sie überleben…

Angefangen beim *Trank: Leichte Wunden heilen* bis zum *Heiligen Rächer* dienen magische Gegenstände Helden und Bösewichten gleichermaßen als nützliche Werkzeuge. In diesem Kapitel findet sich eine große Auswahl von Dingen, die deinen Charakter stärken und verbessern können.

Magische Gegenstände werden in Kategorien eingeteilt. Es gibt Waffen, Rüstungen, Tränke, Ringe, Zauberzepter, Schriftrollen, Zauberstecken, Zauberstäbe und Wundersame Gegenstände. Außerdem gibt es noch magische Gegenstände, die verflucht oder intelligent sind. Und es gibt einige wenige magische Gegenstände, die so selten und mächtig sind, dass sie zu einer ganz eigenen Kategorie gehören: Artefakte. Artefakte werden in normale Artefakte unterteilt (sehr seltene, aber nicht einzigartige Gegenstände) und in mächtige Artefakte (einzigartige und extrem mächtige Gegenstände).

Magische Gegenstände und Magie entdecken

Wenn *Magie entdecken* eingesetzt wird, wird die magische Schule eines Gegenstands identifiziert. Diese Information bezieht sich auf die Schule des Zaubers, der in dem Trank, der Schriftrolle oder dem Zauberstab gespeichert ist, oder sie bezieht sich auf die Zauber, die zu den Voraussetzungen für den Gegenstand gehören. Bei den Beschreibungen der Gegenstände werden jeweils die Schule angegeben, zu welcher der Gegenstand gehört, und die Stärke seiner Aura.

Wird bei den Voraussetzungen mehr als ein Zauber genannt, verwende den Zauber mit dem höchsten Grad. Sind bei den Voraussetzungen hingegen keine Zauber angegeben, halte dich an die folgenden Grundregeln:

Art des Gegenstands	Schule
Rüstungen und schützende Gegenstände	Bannzauber
Waffen oder offensive Gegenstände	Hervorrufung
Bonus auf Attributswert, auf Fertigkeitswürfe etc.	Verwandlung

Magische Gegenstände benutzen

Um einen magischen Gegenstand benutzen zu können, muss man ihn aktivieren. Manchmal bedeutet das nur, dass man sich einen Ring etwa an den Finger stecken muss. Andere Gegenstände funktionieren hingegen kontinuierlich, hat man sie erst einmal angelegt. In den meisten Fällen jedoch muss man eine Standard-Aktion ausführen, um einen Gegenstand zu benutzen. Diese Standard-Aktion provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Zauberwirkende Gegenstände hingegen werden im Kampf wie Zauber behandelt und provozieren Gelegenheitsangriffe.

Das Aktivieren eines magischen Gegenstands kostet immer eine Standard-Aktion, solange bei der Beschreibung des jeweiligen Gegenstands nichts anderes angegeben wird. Oder aber der Zeitaufwand des gespeicherten Zaubers gibt die Zeit vor, die es braucht, um dieselbe Kraft in einem Gegenstand zu aktivieren, egal welche Art der Gegenstand hat. Dies gilt immer, außer bei der Beschreibung des Gegenstands steht etwas anderes.

Im Folgenden werden nun die vier Methoden beschrieben, auf die magische Gegenstände aktiviert werden können.

Zauberwirkende Gegenstände: Schriftrollen sind zauberwirkende Gegenstände. Eine Schriftrolle ist im Endeffekt ein Zauber, der fast fertig gewirkt wurde. Da für den Zauberwirkenden bereits alle Vorbereitungen getroffen wurden, muss dieser selbst sich keine Zeit nehmen, um den Zauber vorzubereiten, wie es sonst beim Zauber Wirken der Fall ist. Alles, was noch getan werden muss, sind die abschließenden Handlungen (die letzten Gesten, Worte usw.). Um einen zauberwirkenden Gegenstand gefahrlos einsetzen zu können, muss ein Charakter die entsprechend hohe Stufe in der passenden Klasse besitzen, um den Zauber auch so wirken zu können. Sollte der Charakter nicht über die Stufe verfügen, um den Zauber auch so wirken zu können, besteht die Gefahr, dass er einen Fehler macht. Es verbraucht eine Standard-Aktion, um einen zauberwirkenden Gegenstand einzusetzen (oder es muss so viel Zeit aufgewendet werden, wie es dem Zeitaufwand des Zaubers entspricht; benutze die längere Zeitspanne). Außerdem provoziert diese Aktion Gelegenheitsangriffe, wie es das Wirken eines Zaubers auch tut.

Zauberauslösende Gegenstände: Zauberauslösende Gegenstände ähneln zauberwirkenden Gegenständen, sind aber noch einfacher zu handhaben. Man muss keine Gesten oder Ähnliches kennen, um den Gegenstand zu verwenden. Man muss nur wissen, wie man den entsprechenden Zauber wirkt und ein einziges Wort aussprechen. Jeder, der den entsprechenden Zauber auf seiner Zauberliste stehen hat, weiß auch, wie er einen zauberauslösenden Gegenstand benutzt, in welchem dieser Zauber gespeichert ist. Dies gilt sogar auch für Charaktere, die noch keine Zauber wirken können, wie etwa ein Paladin der 3. Stufe. Bevor er den Gegenstand verwenden kann, muss der Benutzer aber auf jeden Fall noch herausfinden, welcher Zauber in diesem gespeichert ist. Es verbraucht eine Standard-Aktion, einen zauberauslösenden Gegenstand zu aktivieren. Diese Aktion provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Durch Befehlswort aktiviert: Wenn weder die Beschreibung eines Gegenstands noch seine Art eine Aktivierungsmethode vorschreiben, kannst du davon ausgehen, dass der Gegenstand durch ein Befehlswort aktiviert wird. Das heißt, dass der Charakter das Befehlswort ausspricht und der Gegenstand daraufhin aktiviert wird. Es bedarf keinerlei weiteren Spezialwissens.

Ein Befehlswort kann ein real existierendes Wort sein. In diesem Fall geht der Besitzer des Gegenstands aber das Risiko ein, dass dieser aus Versehen aktiviert wird, nur weil das Wort in einer normalen Unterhaltung benutzt wurde. Viel häufiger ist das Befehlswort ein scheinbar sinnloses Wort oder ein Wort oder ein Satz aus einer toten Sprache. Es verbraucht eine Standard-Aktion, um einen Gegenstand mit einem Befehlswort zu aktivieren. Diese Aktion provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Manchmal kommt es auch vor, dass das Befehlswort eines Gegenstands auf diesem steht. Es könnte jedoch Teil eines Musters sein, eingraviert oder eingeprägt, ja sogar eingebaut sein, so dass man es nicht so leicht entdecken kann. Vielleicht beinhaltet der Gegenstand selbst aber auch nur einen Hinweis, was das Befehlswort sein könnte.

Um das Befehlswort eines Gegenstands zu ermitteln oder die entsprechenden Hinweise zu entschlüsseln, können die Fertigkeiten Wissen (Arkanes) und Wissen (Geschichte) recht hilfreich sein. Um wirklich das passende Wort herauszufinden, bedarf es eines erfolgreichen Fertigkeitswurfs (SG 30). Misslingt dieser Wurf, kann man durch einen weiteren Wurf (SG 25) wenigstens einen Teil der Hinweise verstehen. Die Zauber *Magie entdecken*, *Identifizieren* und *Zauber analysieren* enthüllen das Befehlswort eines Gegenstands, wenn dessen Eigenschaften erfolgreich ermittelt wurden.

Durch Gebrauch aktiviert: Ein solcher Gegenstand wird einfach schon durch seinen Gebrauch aktiviert. So muss ein Charakter einen Trank einfach nur einnehmen, ein Schwert schwingen, einen Schild im Kampf schützend vor sich halten, durch eine Linse schauen, Pulver verstreuen, einen Ring tragen oder einen Hut aufsetzen. Eine Aktivierung durch Gebrauch ist ziemlich einfach und im Endeffekt selbsterklärend.

Viele durch Gebrauch aktivierte Gegenstände sind Dinge, die der Besitzer trägt, bzw. anzieht. Kontinuierlich funktionierende Gegenstände sind eigentlich immer solche, die der Besitzer anzieht. Einige andere müssen einfach nur im Besitz des Charakters sein (bei sich getragen werden). Es gibt jedoch auch Gegenstände, die getragen werden und dennoch eigens aktiviert werden müssen. Manchmal bedarf es hierfür eines Befehlsworts (siehe oben), meist aber muss der Charakter dem Gegenstand einfach nur den geistigen Befehl zur Aktivierung geben. Die Beschreibungen der Gegenstände geben an, ob ein Befehlswort benötigt wird oder nicht.

Solange nichts anderes angegeben wird, verbraucht das Aktivieren eines durch Gebrauch aktivierten Gegenstands entweder eine Standard-Aktion oder gar keine Aktion. Es provoziert auf jeden Fall keine Gelegenheitsangriffe, außer natürlich man muss dafür eine Aktion ausführen, die an sich Gelegenheitsangriffe provoziert. Wenn die Aktivierung eines Gegenstands Zeit verbraucht, bevor der magische Effekt einsetzt, entspricht die Aktivierung einer Standard-Aktion. Ergibt sich die Aktivierung eines Gegenstands aus dem Gebrauch und verbraucht keine zusätzliche Zeit, verbraucht das Aktivieren keine Aktion.

Aktivierung durch Gebrauch bedeutet nicht, dass du automatisch weißt, was ein Gegenstand macht, nur weil du ihn benutzt. Du musst schon wissen (oder zumindest erahnen), was ein Gegenstand machen kann, um ihn benutzen und aktivieren zu können. Hiervon ausgeschlossen sind Gegenstände, dessen Vorteil einfach durch die Benutzung wirkt – also zum Beispiel Tränke oder Schwerter.

Größe von Magischen Gegenständen

Wenn du ein magisches Kleidungs- oder Schmuckstück findest, musst du dir meist keine Gedanken über die Größe dieses Gegenstands machen. Viele magische Kleidungsstücke lassen sich leicht anpassen oder passen sich gar auf magische Weise an den Träger an. Die Größe sollte unterschiedliche Charaktere nun wirklich nicht davon abhalten, magische Gegenstände zu benutzen. Ausnahmen gibt es natürlich, sie sind aber selten und treffen eher auf Gegenstände zu, die von einem bestimmten Volk oder für dieses entwickelt wurden.

Größe von Rüstungen und Waffen: Rüstungen und Waffen, die zufällig gefunden werden, sind zu 30 % klein (01-30), zu 60 % mittelgroß (31-90) und zu 10 % haben sie eine andere Größenkategorie (91-100).

Am Körper getragene magische Gegenstände

Viele magische Gegenstände müssen am Körper getragen werden, damit der Charakter sie benutzen, bzw. ihre Vorteile genießen kann. Eine Kreatur mit einem humanoid geformten Körper kann bis zu fünfzehn magische Gegenstände auf einmal tragen. Diese Gegenstände müssen allerdings an bestimmten Stellen des Körpers getragen werden, diese Stelle wird „Ausrüstungsplatz“ genannt.

Ein humanoider Körper kann also mit je einem Gegenstand aus den folgenden Kategorien ausgestattet werden, die nach den Stellen am Körper eingeteilt sind, an denen der Gegenstand getragen wird.

Arme: Armschienen und Armbänder.
Augen: Brillen und Linsen.
Füße: Stiefel und Schuhe.
Gürtel: Gürtel und Hüftschärpen.
Hals: Amulette, Medaillons, Halsketten, Broschen, Skarabäen und Anhänger.
Hände: Handschuhe.
Körper: Roben und Gewänder.
Kopf: Kronen, Hüte, Helme und Masken.
Oberkörper: Umhänge, Hemden und Westen.
Ring: Ringe.
Rüstung: Rüstungen.
Schild: Schilde.
Schultern: Capes und Mäntel.
Stirn: Stirnbänder und Gebetsrollen.

Besitzen oder mit sich herumtragen kann ein Charakter natürlich so viele Gegenstände, wie er will. Zieht er aber mehr Gegenstände an, als die oben stehende Liste vorgibt, haben diese keinen Effekt. Manche Gegenstände können auch angezogen oder getragen werden, ohne dass sie eine Stelle am Körper des Charakters belegen. Dies wird bei den Beschreibungen der Gegenstände jeweils angegeben.

Rettungswürfe gegen die Kräfte magischer Gegenstände

Magische Gegenstände wirken Zauber oder erzeugen zauberähnliche Effekte. Der SG des Rettungswurfs gegen einen Zauber oder zauberähnlichen Effekt eines magischen Gegenstands, entspricht 10 + Grad des Zaubers oder Effekts + Attributsmodifikator des minimal notwendigen Attributswerts, um den entsprechenden Zaubergrad wirken zu können.

Zauberstecken sind die Ausnahme zur Regel. Ermittle den SG für den Rettungswurf in diesem Fall, als hätte der Benutzer des Zaubersteckens den Zauber selbst gewirkt – inklusive seiner Zauberstufe und Modifikatoren für den SG.

Bei den meisten Beschreibungen wird der SG für die Rettungswürfe gegen die Effekte des Gegenstands angegeben, vor allem wenn der Effekt kein Zauberäquivalent besitzt (es wäre sonst schwierig, den SG auf die Schnelle zu bestimmen).

Magische Gegenstände beschädigen

Solange ein magischer Gegenstand nicht getragen wird, nicht selbst zum Ziel eines Effekts wird oder sein Besitzer keine natürliche 1 bei seinem eigenen Rettungswurf gewürfelt hat, muss er auch keinen Rettungswurf machen. Magische Gegenstände sollten aber immer einen Rettungswurf gegen Zauber machen dürfen, die ihnen Schaden zufügen würden. Dies gilt selbst für Rettungswürfe, gegen die ein nicht-magischer Gegenstand keinen Rettungswurf ausführen dürfte. Magische Gegenstände erhalten denselben Rettungswurfbonus auf alle Rettungswürfe, egal um welche Art es sich handelt (also auf Zähigkeits-, Reflex- und Willenswürfe). Der Rettungswurfbonus eines magischen Gegenstands entspricht 2 + die Hälfte seiner Zauberstufe (abgerundet). Die einzige Ausnahme hierzu bilden intelligente magische Gegenstände. Diese führen Willenswürfe mit dem Bonus aus, den sie durch ihren Weisheitswert erhalten.

Solange nichts anderes angegeben wird, nehmen magische Gegenstände auf die Weise Schaden, wie es nicht-magische Gegenstände derselben Art tun würden. Ein beschädigter magischer Gegenstand funktioniert noch. Wird er jedoch zerstört, geht auch seine magische Kraft verloren. Magische Gegenstände, die eine Menge an Schaden nehmen, welcher die Hälfte aber nicht alle ihrer gesamten Trefferpunkte übersteigt, sind beschädigt und funktionieren nicht mehr richtig (siehe Anhang).

Magische Gegenstände reparieren

Manche magischen Gegenstände nehmen im Laufe eines Abenteuers Schaden. Um einen magischen Gegenstand zu reparieren, muss man halb so viele Materialkomponenten bereit stellen, wie es für die Erschaffung notwendig ist, und man muss auch nur halb so viel Zeit aufwenden. Außerdem kann man einen beschädigten, aber nicht vollständig zerstörten magischen Gegenstand auch mit dem Zauber *Reparieren* wieder in Stand setzen – wenn die eigene Zauberstufe hoch genug ist.

Ladungen, Dosen und Mehrfache Anwendungen

Viele Gegenstände, in erster Linie Zauberstäbe und Zauberstecken, sind in ihren Fähigkeiten durch die Anzahl an Ladungen eingeschränkt, über die sie verfügen. Normalerweise haben geladene Gegenstände maximal 50 Ladungen (10 bei Zauberstecken). Wird ein solcher Gegenstand zufällig gefunden, würfle W% und teile das Ergebnis durch 2, um zu ermitteln, wie viele Ladungen noch in dem Gegenstand erhalten sind (runde ab, minimal 1 Ladung). Hat der Gegenstand aber eine maximale Anzahl an Ladungen, die nicht bei 50 liegt, würfle mit einem passenden Würfel aus, wie viele Ladungen noch enthalten sind.

Die angegebenen Preise gelten immer für magische Gegenstände, die voll geladen sind. Wenn ein Gegenstand neu erschaffen wird, ist er immer voll geladen. Wird ein Gegenstand wertlos, wenn all seine Ladungen aufgebraucht sind (was bei fast allen geladenen Gegenständen der Fall ist), steht der Preis des teilweise geladenen Gegenstands in einem proportionalen Verhältnis zu den noch enthaltenen Ladungen. Bei einem Gegenstand, der auch abgesehen von den Ladungen noch einen Nutzen hat, basiert nur ein Teil des Werts auf den noch enthaltenen Ladungen.

Magische Gegenstände kaufen

Magische Gegenstände sind wertvoll und in den meisten großen Städten finden sich mindestens ein oder zwei Geschäfte, die solche Dinge verkaufen – angefangen beim Trankhändler bis hin zum Rüstungsschmied, der sich auf magische Schwerter spezialisiert hat. Nicht jeder Gegenstand aus diesem Buch ist überall erhältlich. Die folgenden Richtlinien sollen dem Spielleiter dabei helfen zu ermitteln, welche Gegenstände in welcher Art von Gemeinde zu finden sind. Die Richtlinien gehen von einer Welt mit durchschnittlich viel Magie aus. Manche Städte können aber natürlich auch extrem von diesen Richtlinien abweichen, das liegt im Ermessen des Spielleiters. Der Spielleiter sollte sich außerdem notieren, welche Gegenstände bei welchem Händler zu bekommen sind, und den Vorrat der Händler ab und an aufstocken, um neue Ankäufe darzustellen.

Die Anzahl und Art magischer Gegenstände, die sich in einer Gemeinde finden lassen, hängen von der Größe dieser Gemeinde ab. Jede Gemeinde hat einen Grundpreis, der ihr zur Verfügung steht (siehe Tabelle 15-1). Es besteht eine Chance von 75 %, dass Gegenstände dieses, bzw. eines niedrigeren Preises sich problemlos in dieser Gemeinde kaufen lassen. Außerdem hat jede Gemeinde eine Anzahl an Gegenständen zum Verkauf. Du kannst diese Gegenstände zufällig ermitteln. Sie sind in Kategorien eingeteilt (in schwache, durchschnittliche und mächtige Gegenstände). Nachdem du die Anzahl der Gegenstände pro Kategorie ermittelt hast, schau auf Tabelle 15-2 nach, um die genaue Art des Gegenstands zu ermitteln (Trank, Schriftrolle, Ring, Waffe usw.), bevor du festlegst, um welche Gegenstände genau es sich handelt. Würfle erneut, wenn der Preis eines Gegenstands unter dem Grundpreis der Gemeinde liegt.

Wenn du eine Kampagne mit wenig Magie spielst, reduziere den Grundpreis und die Anzahl der Gegenstände pro Gemeindetyp um die Hälfte. Möglicherweise gibt es in Kampagnen mit wenig oder gar keiner Magie auch keine magischen Gegenstände zu kaufen. Spielleiter, die eine solche Kampagne leiten, sollten einige Anpassungen an den Herausforderungen vornehmen, welchen die Charaktere gegenüberstehen werden, da sie ja keine magische Ausrüstung besitzen.

Bei Kampagnen, in denen es sehr viel Magie geben soll, kannst du den Grundpreis in der Liste und die Anzahl der verfügbaren Gegenstände verdoppeln. Oder du behandelst einfach alle Gemeinden so, als seien sie eine Größenkategorie größer, wenn es darum geht die Menge der verfügbaren Gegenstände zu ermitteln. Außerdem kann es bei einer Kampagne mit viel Magie alle magischen Gegenstände zum Kauf geben, wenn die Gemeinde groß genug ist (Metropole).

Nicht-magische Ausrüstung und Gegenstände sind normalerweise in Gemeinden aller Größen erhältlich, außer sie sind extrem teuer, wie etwa eine Plattenrüstung, oder sind aus einem ungewöhnlichen Material gefertigt, wie ein Adamant-Langschwert. Bei diesen Gegenständen sollte der Spielleiter die Verfügbarkeit in seinem Ermessensspielraum nach den Richtlinien ermitteln.

Beschreibungen magischer Gegenstände

In den einzelnen Abschnitten wird zuerst die generelle Art von magischem Gegenstand vorgestellt. Danach folgen die Beschreibungen der speziellen magischen Gegenstände.

Zu den generellen Beschreibungen gehören Anmerkungen zur Art der Aktivierung, zur zufälligen Ermittlung der Gegenstände und andere Hinweise. Für einige typische Exemplare der jeweiligen Art von magischem Gegenstand werden die RK, die Härte, die Trefferpunkte und der SG zum Zerbrechen angegeben. Bei der RK wird davon ausgegangen, dass der Gegenstand nicht getragen wird, und es ist bereits ein Malus von –5 mit einberechnet, da der Gegenstand eine effektive Geschicklichkeit von 0 hat. Wird der Gegenstand von einer Kreatur gehalten, wird statt des Malus' von –5 der Geschicklichkeitsmodifikator der Kreatur benutzt. Einige Gegenstände, vor allem solche, die einfach nur Zauber speichern und sonst nichts tun, werden nicht ausführlich beschrieben. Wenn du Informationen zu diesen Gegenständen brauchst, schaue einfach bei der passenden Zauberbeschreibung nach und modifiziere sie entsprechend der Art des Gegenstands (Trank, Schriftrolle, Zauberstab usw.).

Gehe bei diesen Gegenständen davon aus, dass sie mit der minimal notwendigen Zauberstufe hergestellt wurden. Gegenstände mit ausführlichen Beschreibungen werden so vorgestellt, dass alle der folgenden Punkte in Kurzform angegeben sind.

Aura: In den meisten Fällen enthüllt *Magie entdecken* die Schule der Magie, zu welcher der Gegenstand gehört, und die Stärke seiner Aura. Diese Information wird (wenn zutreffend) am Beginn des Eintrags angegeben. Siehe die Beschreibung des Zaubers *Magie entdecken* für weitere Details.

Zauberstufe (ZS): Als nächstes wird die Zauberstufe des Gegenstands angegeben. Diese ist ein Hinweis auf die relative Macht des Gegenstands. Die Zauberstufe entscheidet außerdem

auch über den Rettungswurfbonus des Gegenstands, über seine Reichweite und andere Aspekte, die von der Zauberstufe abhängen (wenn sie variabel sind). Außerdem gibt sie die Stufe an, die gilt, wenn der Gegenstand unter die Wirkung von *Magie bannen* oder ähnliche Effekte gerät.

Bei Tränken, Schriftrollen und Zauberstäben kann der Erschaffer die Zauberstufe des Gegenstands selbst festlegen. Sie muss nur hoch genug sein, dass man damit den gespeicherten Zauber wirken könnte und darf nicht höher als die Zauberstufe des Erschaffers selbst sein. Bei anderen magischen Gegenständen gibt der Gegenstand selbst die Zauberstufe vor.

Ausrüstungsplatz: Die meisten magischen Gegenstände können nur benutzt werden, wenn sie an dem entsprechenden Ausrüstungsplatz getragen werden. Wird der Gegenstand anderswo am Körper getragen oder verstaut, funktioniert er nicht. Steht bei Ausrüstungsplatz „keiner“, muss der Gegenstand in der Hand oder sonst wie getragen werden, um zu funktionieren.

Preis: Der Preis entspricht den Kosten in Goldstücken, welche man zahlen muss, wenn man den Gegenstand kaufen will. Ansonsten gilt die Faustregel, dass magische Gegenstände von den SC zur Hälfte dieses Preises wiederverkauft werden können.

Gewicht: Dieser Eintrag gibt das Gewicht des Gegenstands an. Wenn kein Gewicht angegeben wird, ist der Gegenstand so leicht, dass sein Gewicht keine Rolle spielt (wenn es darum geht zu ermitteln, wie viel ein Charakter tragen kann).

Beschreibung: In diesem Abschnitt werden die Kräfte und Fähigkeiten eines magischen Gegenstands vorgestellt. Bei Tränken, Schriftrollen, Zauberstecken und Zauberstäben musst du bei der jeweiligen Zauberbeschreibung nachschauen (siehe Kapitel 10 zu Zaubern).

Erschaffung: Mit Ausnahme von Artefakten können die meisten magischen Gegenstände von einem Zauberkundigen hergestellt werden, der die entsprechenden Talente besitzt und die jeweiligen Voraussetzungen erfüllt. Im Abschnitt „Erschaffung“ werden diese Voraussetzungen vorgestellt.

Voraussetzungen: Damit ein Charakter einen magischen Gegenstand erschaffen kann, muss er bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Dazu gehören Talente, Zauber und einige andere Dinge, wie etwa Stufe, Gesinnung und Volk oder Art. Diese Voraussetzungen werden direkt nach der Zauberstufe des Gegenstands angegeben.

Wenn zu den Voraussetzungen ein Zauber gehört, muss dieser nicht unbedingt vom Erschaffer selbst beherrscht werden, sondern kann auch von jemand anderem, der den Zauber kennt, bereit gestellt werden oder von einem zauberauslösenden oder zauberwirkenden magischen Gegenstand oder durch eine zauberähnliche Fähigkeit, welche den gewünschten Zaubereffekt reproduziert. Pro Tag des Erschaffungsprozesses muss der Erschaffer einen zauberwirkenden Gegenstand oder eine Ladung eines zauberauslösenden Gegenstands aufwenden, wenn er solche Gegenstände nutzt, um die Voraussetzungen eines Gegenstands zu erfüllen.

Es ist möglich, dass mehrere Charaktere an der Erschaffung eines Gegenstands beteiligt sind. Jeder trägt dann seinen Teil zu den Voraussetzungen bei. In manchen Fällen kann es sogar sein, dass mehrere Charaktere zusammen arbeiten müssen.

Wenn zwei oder mehr Charaktere zusammen an der Erschaffung eines Gegenstands arbeiten, müssen sie übereinkommen, wer als Erschaffer des Gegenstands gilt, um Entscheidungen zu treffen, bei denen die Zauberstufe des Erschaffers eine Rolle spielt.

Tabelle 15-1: Verfügbarkeit magischer Gegenstände

Größe der Gemeinde	Grundpreis	Magischer Gegenstand schwach	durchschnittl.	mächtig
Weiler	50 GM	1W4 Gstd.	—	—
Nest	200 GM	1W6 Gstd.	—	—
Ansiedlung	500 GM	2W4 Gstd.	1W4 Gstd.	—
Kleines Dorf	1.000 GM	3W4 Gstd.	1W6 Gstd.	—
Großes Dorf	2.000 GM	3W4 Gstd.	2W4 Gstd.	1W4 Gstd.
Kleinstadt	4.000 GM	4W4 Gstd.	3W4 Gstd.	1W6 Gstd.
Großstadt	8.000 GM	4W4 Gstd.	3W4 Gstd.	2W4 Gstd.
Metropole	16.000 GM	*	4W4 Gstd.	3W4 Gstd.

* In einer Metropole sind eigentlich alle schwächeren magischen Gegenstände erhältlich.

Tabelle 15-2: Zufällige magische Gegenstände

schwach	durchschn.	mächtig	Gegenstand
01–04	01–10	01–10	Rüstungen und Schilde
05–09	11–20	11–20	Waffen
10–44	21–30	21–25	Tränke
45–46	31–40	26–35	Ringe
—	41–50	36–45	Zauberzepter
47–81	51–65	46–55	Schriftrollen
—	66–68	56–75	Zauberstecken
82–91	69–83	76–80	Zauberstäbe
92–100	84–100	81–100	Wundersame Gegenstände

Tabelle 15-3: Rüstungen und Schilde

schwach	durchschn.	mächtig	Gegenstand	Grundpreis
01–60	01–05	—	*Schild +1*	1.000 GM
61–80	06–10	—	*Rüstung +1*	1.000 GM
81–85	11–20	—	*Schild +2*	4.000 GM
86–87	21–30	—	*Rüstung +2*	4.000 GM
—	31–40	01–08	*Schild +3*	9.000 GM
—	41–50	09–16	*Rüstung +3*	9.000 GM
—	51–55	17–27	*Schild +4*	16.000 GM
—	56–57	28–38	*Rüstung +4*	16.000 GM
—	—	39–49	*Schild +5*	25.000 GM
—	—	50–57	*Rüstung +5*	25.000 GM
—	—	—	*Rüstung/Schild +6* [1]	36.000 GM
—	—	—	*Rüstung/Schild +7* [1]	49.000 GM
—	—	—	*Rüstung/Schild +8* [1]	64.000 GM
—	—	—	*Rüstung/Schild +9* [1]	81.000 GM
—	—	—	*Rüstung/Schild +10* [1]	100.000 GM
88–89	58–60	58–60	Bestimme Rüstung [2]	—
90–91	61–63	61–63	Bestimmter Schild [3]	—
92–100	64–100	64–100	Besondere Eigenschaft und erneut würfeln [2,3]	—

1 Rüstungen und Schilde können keine Boni in dieser Höhe besitzen. Benutze diese Einträge nur, um den Preis zu ermitteln, wenn der Gegenstand über besondere Eigenschaften verfügt.

2 Würfle auf Tabelle 15–6.

3 Würfle auf Tabelle 15–7.

Kosten: Dies sind die Kosten in Goldmünzen, die man aufwenden muss, um den Gegenstand zu erschaffen. Generell entsprechen diese Kosten der Hälfte des Marktpreises des jeweiligen Gegenstands. Zusätzliche Kosten für Materialkomponenten können diesen Wert jedoch in die Höhe treiben. Bei den Erschaffungskosten sind deshalb die Grundkosten bereits um die Kosten für Komponenten erhöht worden.

RÜSTUNGEN

Generell kann man sagen, dass eine magische Rüstung ihren Träger besser schützt als eine ganz normale Rüstung. Die Rüstungsboni magischer Rüstungen gelten als Verbesserungsboni und können niemals über +5 steigen. Sie sind kumulativ mit normalen Rüstungsboni (und mit den Verbesserungsboni von Schilden und magischen Schilden). Außerdem haben alle magischen Rüstungen die Qualität einer Meisterarbeit, so dass der Rüstungsmalus um 1 sinkt. Neben diesem Verbesserungsbonus besitzen manche magischen Rüstungen auch noch besondere Eigenschaften. Um den Marktwert einer Rüstung zu ermitteln, gelten diese Eigenschaften als zusätzliche Boni, verbessern die RK aber natürlich nicht. Eine Rüstung kann niemals einen effektiven Bonus gewähren, der über +10 liegt (Verbesserungsbonus plus Bonusäquivalent der besonderen Eigenschaften, einschließlich Charakterfähigkeiten und Zauber). Eine Rüstung mit einer besonderen Eigenschaft muss außerdem einen Verbesserungsbonus besitzen, der mindestens bei +1 liegt.

Rüstungen oder Schilde können natürlich auch aus einem außergewöhnlichen Material hergestellt worden sein. Würfle einen W%: 01 bis 95 bedeutet, dass es sich um ein gewöhnliches Material handelt, 96 bis 100 gibt an, dass der Gegenstand aus einem besonderen Material hergestellt wurde (siehe Kapitel 6 zu Ausrüstung). Rüstungen werden immer mit den passenden Stiefeln, einem Helm oder Handschuhen angefertigt, wobei du diese natürlich gegen andere magische Stiefel, Helme oder Handschuhe austauschen kannst.

Zauberstufe bei Rüstungen und Schilden: Die Zauberstufe eines magischen Schilds oder einer magischen Rüstung mit besonderen Eigenschaften wird bei der Beschreibung des jeweiligen Gegenstands angegeben. Ein Gegenstand, der nur einen Verbesserungsbonus verleiht, hat eine Zauberstufe, die dem Dreifachen des Bonusses entspricht. Verleiht ein Gegenstand einen Verbesserungsbonus und hat zugleich auch besondere Eigenschaften, müssen die Voraussetzungen für die höhere der beiden Zauberstufen erfüllt werden.

Schilde: Die Verbesserungsboni von Schilden sind kumulativ mit den Verbesserungsboni von Rüstungen. Führst du einen Schildstoß aus, darfst du den Verbesserungsbonus deines Schildes nicht auf den Angriffs- oder den Schadenswurf addieren. Die besondere Eigenschaft *Schmettern* jedoch verleiht dir einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe (siehe die Beschreibungen der besondern Eigenschaften). Ein Schild kann auch so hergestellt werden, dass er als magische Waffe taugt. Die Kosten für den Verbesserungsbonus für Angriffswürfe müssen dann auf die Kosten für den Schild selbst und die Kosten für den Verbesserungsbonus auf die RK addiert werden.

Wie Rüstungen werden auch Schilde wertvoller, wenn sie über besondere Eigenschaften verfügen – der Bonus zur Ermittlung des Marktwerts steigt also, es gibt aber keine zusätzlichen Boni auf die RK. Ein Schild kann niemals einen effektiven Bonus verleihen, der über +10 liegt (Verbesserungsbonus plus Bonusäquivalente für die besonderen Eigenschaften). Ein Schild mit besonderen Eigenschaften muss einen Verbesserungsbonus besitzen, der mindestens bei +1 liegt.

Aktivierung: Normalerweise kann ein Charakter die Vorteile magischer Rüstungen und Schilde nutzen, indem er sie einfach trägt – wie eben auch normale Rüstungen und Schilde. Verfügen die Rüstung oder der Schild aber über besondere Eigenschaften, die aktiviert werden müssen, muss der Träger das entsprechende Befehlswort aussprechen (Standard-Aktion).

Rüstungen für ungewöhnliche Kreaturen: Rüstungen für nicht-humanoide Kreaturen oder solche, die weder klein noch mittelgroß sind, haben andere Preise als die Standardausführungen (siehe Kapitel 6). Die Preise für die Meisterarbeitsqualität und die magischen Verbesserungen bleiben jedoch dieselben.

Beschreibungen der besonderen Eigenschaften magischer Rüstungen und Schilde

Die meisten magischen Rüstungen und Schilde verfügen nur über Verbesserungsboni. Sie können aber auch eine oder mehrere besondere Eigenschaften besitzen, die im Folgenden beschrieben werden. Rüstungen und Schilde mit besonderen Eigenschaften müssen einen Verbesserungsbonus von mindestens +1 besitzen.

Ätherform: Der Träger einer solchen Rüstung kann ein Mal pro Tag auf Befehl ätherisch werden (wie bei dem Zauber *Ätherischer Ausflug*). Er kann solange ätherisch bleiben, wie er möchte, hat er sich aber wieder in seine normale Form zurückverwandelt, kann er an diesem Tag nicht mehr ätherisch werden.

Starke Verwandlung; ZS 13; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ätherischer Ausflug*; Marktpreis +49.000 GM.

Beherrschung Untoter: Diese Art von Rüstungen oder Schilden sind oft mit Skeletten oder anderen grausigen Motiven verziert. Der Träger einer solchen Rüstung oder eines solchen Schildes kann pro Tag bis zu 26 TW an Untoten kontrollieren (wie der Zauber *Untote kontrollieren*). Zum Morgengrauen eines jeden Tages verliert er jedoch die Kontrolle über alle Untoten, die noch unter seinem Einfluss stehen. Rüstungen oder Schilde mit dieser Eigenschaft sind aus Knochen gemacht. Dieses Material ist aber rein dekorativer Natur und hat keine weiteren Auswirkungen.

Starke Nekromantie; ZS 13; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Untote kontrollieren*; Marktpreis +49.000 GM.

Belebung: Ein belebter Schild kann mit einer Bewegungsaktion losgelassen werden, um seinen Träger selbstständig zu schützen. In den darauf folgenden 4 Runden verleiht der Schild jenem seinen Bonus, der ihn freigelassen hat. Danach fällt er zu Boden. Solange der Schild belebt ist, verleiht er seinen Schildbonus und alle anderen Boni seiner weiteren besonderen Fähigkeiten. Der Schild kann jedoch nicht in dem Sinne eigenständige Aktionen ausführen, wie manche Schilde es mit Hilfe der Eigenschaften *Blenden* oder *Schmettern* können. Er kann aber besondere Fähigkeiten einsetzen, die funktionieren, ohne dass man dafür eine Aktion ausführen muss, wie etwa *Geschosse abwehren* oder *Zauber zurückwerfen*. Solange der Schild belebt ist, nimmt er dasselbe Feld ein wie derjenige, der ihn aktiviert hat. Außerdem begleitet er den Charakter, der ihn aktiviert hat überall hin, selbst wenn dieser sich mit Hilfe von Magie bewegt. Ein Charakter, der einen *Belebten Schild* verwendet, erhält immer noch alle Mali, welche der Gebrauch eines Schildes mit sich bringt, wie etwa den Rüstungsmalus, die Chance für arkane Zauberpatzer und Mali für Ungeübtheit. Wenn derjenige, der den Schild losgelassen hat, eine Hand frei hat, kann er den Schild ergreifen und die Belebung mit einer freien Aktion beenden. Wurde ein Schild belebt, kann es danach mindestens 4 Runden lang nicht erneut belebt werden. Ein Turmschild kann diese Eigenschaft nicht besitzen.

Tabelle 15-4: Besondere Eigenschaften von Rüstungen

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Eigenschaft	Modifikator für den Grundpreis
01-25	01-05	01-03	*Unscheinbarkeit*	+2.700 GM
26-32	06-08	04	*Kleines Bollwerk*	Bonus +1[1]
33-52	09-11	—	*Schlüpfrigkeit*	+3.750 GM
53-92	12-17	—	*Schattenwandeln*	+3.750 GM
93-96	18-19	—	*Zauberresistenz (13)*	Bonus +2[1]
97	20-29	05-07	*Verbesserte Schlüpfrigkeit*	+15.000 GM
98-99	30-49	08-13	*Verbessertes Schattenwandeln*	+15.000 GM
—	50-74	14-28	*Energieresistenz*	+18.000 GM
—	75-79	29-33	*Geisterhafte Berührung*	Bonus +3[1]
—	80-84	34-35	*Unverwundbarkeit*	Bonus +3[1]
—	85-89	36-40	*Mittleres Bollwerk*	Bonus +3[1]
—	90-94	41-42	*Zauberresistenz (15)*	Bonus +3[1]
—	95-99	43	*Wildnis*	Bonus +3[1]
—	—	44-48	*Mächtige Schlüpfrigkeit*	+33.750 GM
—	—	49-58	*Mächtiges Schattenwandeln*	+33.750 GM
—	—	59-83	*Verbesserte Energieresistenz*	+42.000 GM
—	—	84-88	*Zauberresistenz (17)*	Bonus +4[1]
—	—	89	*Ätherform*	+49.000 GM
—	—	90	*Beherrschung Untoter*	+49.000 GM
—	—	91-92	*Großes Bollwerk*	Bonus +5[1]
—	—	93-94	*Zauberresistenz (19)*	Bonus +5[1]
—	—	95-99	*Mächtige Energieresistenz*	+66.000 GM
100	100	100	Würfle noch zwei Mal[2]	—

1 Addiere diesen Wert auf den Verbesserungsbonus, um den Gesamt-Marktpreis auf Tabelle 15-3 zu ermitteln.

2 Erwürfelst du zweimal dieselbe besondere Eigenschaft, gilt nur eine davon. Erwürfelst du zwei unterschiedliche Versionen derselben besonderen Eigenschaft, benutze die bessere.

Starke Verwandlung; ZS 12; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstände beleben;* Marktpreis Bonus +2.

Blenden: Ein Schild mit dieser Eigenschaft kann bis zu zwei Mal pro Tag auf Kommando ein grelles Licht ausstrahlen. Alle außer dem Träger, die sich innerhalb von 6 m von dem Schild entfernt befinden, müssen einen erfolgreichen Reflexwurf gegen (SG 14) machen, oder sie erblinden 1W4 Runden lang.

Durchschnittliche Hervorrufung; ZS 7; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gleißendes Licht;* Marktpreis Bonus +1.

Bollwerk: Rüstungen oder Schilde mit dieser Eigenschaft können eine magische Energie generieren, welche die verwundbaren Stellen des Trägers besser schützt. Wird der Träger von einem Kritischen Treffer oder einem Hinterhältigen Angriff getroffen, besteht die Chance, dass dieser Kritische Treffer oder der Hinterhältige Angriff keine Wirkung hat und stattdessen ganz normal gewürfelt wird.

Bollwerktyp	Chance für normalen Schaden	Modifikator für den Grundpreis
Klein	25 %	Bonus +1
Mittel	50 %	Bonus +3
Groß	75 %	Bonus +5

Tabelle 15-5: Besondere Eigenschaften von Schilden

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Eigenschaft	Modifikator für den Grundpreis
01-20	01-10	01-05	*Geschosse anziehend*	Bonus +1[1]
21-40	11-20	06-08	*Schmettern*	Bonus +1[1]
41-50	21-25	09-10	*Blenden*	Bonus +1[1]
51-75	26-40	11-15	*Kleines Bollwerk*	Bonus +1[1]
76-92	41-50	16-20	*Geschossabwehr*	Bonus +2[1]
93-97	51-57	21-25	*Belebung*	Bonus +2[1]
98-99	58-59	—	*Zauberresistenz (13)*	Bonus +2[1]
—	60-79	26-41	*Energieresistenz*	+18.000 GM
—	80-85	42-46	*Geisterhafte Berührung*	Bonus +3[1]
—	86-95	47-56	*Mittleres Bollwerk*	Bonus +3[1]
—	96-98	57-58	*Zauberresistenz (15)*	Bonus +3[1]
—	99	59	*Wildnis*	Bonus +3[1]
—	—	60-84	*Verbesserte Energieresistenz*	+42.000 GM
—	—	85-86	*Zauberresistenz (17)*	Bonus +4[1]
—	—	87	*Beherrschung Untoter*	+49.000 GM
—	—	88-91	*Großes Bollwerk*	Bonus +5[1]
—	—	92-93	*Zauber zurückwerfen*	Bonus +5[1]
—	—	94	*Zauberresistenz (19)*	Bonus +5[1]
—	—	95-99	*Mächtige Energieresisten*	+66.000 GM
100	100	100	Würfle noch zwei Mal[2]	—

1 Addiere diesen Wert auf den Verbesserungsbonus, um den Gesamt-Marktpreis auf Tabelle 15-3 zu ermitteln.

2 Erwürfelst du zweimal dieselbe besondere Eigenschaft, gilt nur eine davon. Erwürfelst du zwei unterschiedliche Versionen derselben besonderen Eigenschaft, benutze die bessere.

Starker Bannzauber; ZS 13; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Begrenzter Wunsch* oder *Wunder*; Marktpreis variiert (siehe oben).

Energieresistenz: Rüstungen oder Schilde mit dieser Eigenschaft schützen vor einer Art von Energie (Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer oder Schall). Auf dem Gegenstand sind Motive dargestellt, die zeigen, gegen welche Art von Energie er schützt. Die Rüstung oder der Schild schützen vor den ersten 10 Punkten Energieschaden pro Angriff, die der Träger normalerweise erleiden würde (vergleichbar mit dem Zauber *Energien widerstehen*).

Schwacher Bannzauber; ZS 3; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Elementen widerstehen*; Marktpreis +18.000 GM.

Verbesserte Energieresistenz: Wie *Energieresistenz*, es werden aber die ersten 20 Punkte Energieschaden pro Angriff absorbiert. Durchschnittlicher Bannzauber; ZS 7; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Elementen widerstehen*; Marktpreis +42.000 GM.

Mächtige Energieresistenz: Wie *Energieresistenz*, es werden aber die ersten 30 Punkte Energieschaden pro Angriff absorbiert.

Durchschnittlicher Bannzauber; ZS 11; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Elementen widerstehen*; Marktpreis +66.000 GM.

Geisterhafte Berührung: Solche Rüstungen oder Schilde scheinen fast durchsichtig zu sein. Verbesserungs- und Rüstungsbonus gelten gegen Angriffe körperloser und körperlicher Kreaturen. Der Gegenstand kann sowohl von körperlichen als auch körperlosen Kreaturen aufgehoben, bewegt und getragen werden. Körperlose Kreaturen können den Verbesserungsbonus des Gegenstands sowohl gegen körperliche als auch körperlose

Angriffe benutzen, sich dabei aber immer noch durch feste Materie bewegen.

Starke Verwandlung; ZS 15; Magische Waffen und Rüstungen herstellen; *Ätherische Gestalten*; Marktpreis Bonus +3.

Geschossabwehr: Dieser Schild schützt seinen Träger, als verfüge dieser über das Talent Geschosse abwehren. Der Benutzer darf ein Mal pro Runde einen Reflexwurf gegen (SG 20) machen, wenn er von einer Fernkampfwaffe getroffen werden würde. Hat die Waffe einen Verbesserungsbonus, wird dieser auf den SG addiert. War der Rettungswurf erfolgreich, lenkt der Schild die Waffe ab. Dies funktioniert nur, wenn der Träger sich des Angriffs bewusst ist und nicht auf dem falschen Fuß erwischt wurde. Der Versuch, eine Fernkampfwaffe abzulenken, gilt nicht als Aktion. Außergewöhnliche Fernkampfwaffen, wie etwa von einem Riesen geworfene Felsbrocken oder *Säurepfeile*, können nicht abgelenkt werden.

Schwacher Bannzauber; ZS 5; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schild*; Marktpreis Bonus +2.

Geschosse anziehend: Ein Schild mit dieser Eigenschaft zieht Geschosse an. Er verfügt über einen Ablenkungsbonus von +1 gegen Fernkampfwaffen, da Projektile und Wurfwaffen sich auf den Schild zu bewegen. Projektile und Wurfwaffen, die auf ein Ziel gerichtet sind, das sich innerhalb von 1,50 m vom Träger des Schilds entfernt befindet, werden von ihrem eigentlichen Ziel abgelenkt und fliegen stattdessen auf den Träger des Schildes zu. Hat der Schildträger aber vollständige Deckung gegen seinen Angreifer, werden Projektile und Wurfwaffen nicht abgelenkt. Außerdem können jene, die den Träger des Schilds angreifen, Fehlschlagschancen ignorieren, die normalerweise gelten würden. Projektile und Wurfwaffen, die einen höheren Verbesserungsbonus besitzen als es dem Bonus auf die RK des Schilds entspricht, werden nicht angezogen (der Ablenkungsbonus des Schilds gilt aber auch gegen solche Waffen). Diese Eigenschaft kann mit einem Befehlswort aktiviert und deaktiviert werden.

Durchschnittlicher Bannzauber; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Entropieschild*; Marktpreis Bonus +1.

Schattenwandeln: Eine Rüstung mit dieser Eigenschaft lässt die Gestalt seines Trägers verschwimmen und dämpft seine Geräusche, wenn er versucht, sich zu verstecken. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Heimlichkeit. Der Rüstungsmalus gilt aber immer noch.

Schwache Illusion; ZS 5; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Unsichtbarkeit, Stille*; Marktpreis +3.750 GM.

Mächtiges Schattenwandeln: Wie *Schattenwandeln*, der Kompetenzbonus steigt aber auf +15. Durchschnittliche Illusion; ZS 15; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Unsichtbarkeit, Stille*; Marktpreis +33.750 GM.

Verbessertes Schattenwandeln: Wie *Schattenwandeln*, der Kompetenzbonus steigt aber auf +10. Durchschnittliche Illusion; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Unsichtbarkeit, Stille*; Marktpreis +15.000 GM.

Schlüpfrigkeit: *Schlüpfrige* Rüstungen scheinen jederzeit von leicht schmierigem Öl bedeckt zu sein. Diese Eigenschaft verleiht dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Entfesslungskunst. Der Rüstungsmalus gilt ganz normal.

Schwache Beschwörung; ZS 4; Magische Waffen und Rüstungen herstellen. *Schmieren*; Marktpreis +3.750 GM.

Mächtige Schlüpfrigkeit: Wie *Schlüpfrigkeit*, der Kompetenzbonus steigt allerdings auf +15.

Durchschnittliche Beschwörung; ZS 15; Magische Waffen und Rüstungen herstellen. *Schmieren*; Marktpreis +33.750 GM.

Verbesserte Schlüpfrigkeit: Wie *Schlüpfrigkeit*, der Kompetenzbonus steigt allerdings auf +10. Durchschnittliche Beschwörung; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen. *Schmieren*; Marktpreis +15.000 GM.

Schmettern: Ein Schild mit dieser Eigenschaft kann einen Schildstoß ausführen. Er verursacht Schaden, als würde es sich bei ihm um eine Waffe handeln, die zwei Größenkategorien größer ist (ein mittelgroßer leichter Schild würde 1W6 Schadenspunkte verursachen und ein mittelgroßer schwerer Schild würde 1W8 Schadenspunkte verursachen). Beim Schildstoß funktioniert der Schild wie eine Waffe +1. Nur leichte und schwere Schilde können diese Eigenschaft besitzen.

Durchschnittliche Verwandlung; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*; Marktpreis Bonus +1.

Unscheinbarkeit: Diese Art von Rüstung kann auf Kommando ihre Gestalt verändern und das Aussehen normaler Kleidung annehmen. Alle sonstigen Eigenschaften der Rüstung (wie etwa ihr Gewicht) verändern sich nicht. Nur *Wahrer Blick* oder ähnliche Magie enthüllen die wahre Natur der Rüstung.

Durchschnittliche Illusion; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Selbstverkleidung*; Marktpreis +2.700 GM.

Unverwundbarkeit: Die Rüstung verleiht ihrem Träger eine Schadensreduzierung von 5/Magie.

Starker Bannzauber und starke Hervorrufung (letzteres nur, wenn ein *Wunder* verwendet wird); ZS 18; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Steinhaut*, *Wunsch* oder *Wunder*; Marktpreis Bonus +3.

Wildnis: Diese Eigenschaft ermöglicht dem Träger der Rüstung oder des Schildes, seinen Rüstungsbonus (und etwaigen Verbesserungsbonus) zu behalten, wenn er sich in seine Tiergestalt verwandelt hat. Gegenstände mit dieser Eigenschaft sind mit Blattmustern versehen. Die Rüstung ist nicht sichtbar, wenn der Träger in seiner Tiergestalt ist. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 9; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Böswillige Verwandlung*; Marktpreis Bonus +3.

Zauber zurückwerfen: Die komplette Oberfläche dieses Schilds glänzt wie ein Spiegel. Ein Mal pro Tag kann er benutzt werden, um einen Zauber zurück auf den Wirker zu werfen (wie bei dem Zauber *Zauber zurückwerfen*).

Starker Bannzauber; ZS 14; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zauber zurückwerfen*; Marktpreis Bonus +5.

Zauberresistenz: Diese Eigenschaft verleiht dem Träger der Rüstung eine Zauberresistenz. Diese Resistenz kann je nach Rüstung bei 13, 15, 17 oder 19 liegen.

Starker Bannzauber; ZS 15; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zauberresistenz*; Marktpreis Bonus +2 (ZR 13), Bonus +3 (ZR 15), Bonus +4 (ZR 17), Bonus +5 (ZR 19).

Besondere Rüstungen

ADAMANTBRUSTPLATTE

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Marktpreis** 10.200 GM; **Gewicht** 30 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese nicht-magische Brustplatte ist aus Adamant hergestellt und verleiht ihrem Träger eine Schadensreduzierung von 2/-.

BRUSTPLATTE DER WÜRDE

Aura Starke Verzauberung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 25.400 GM; **Gewicht** 30 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese hervorragend gearbeitete *Brustplatte* +2 strahlt eine mächtige magische Aura aus. Trägt man sie, wird man von einer Aura der Würde und Führungskraft umgeben. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Charismawürfe, auch auf Fertigkeitswürfe, die auf Charisma basieren, und einen Kompetenzbonus von +2 auf Würfe fürs Anführen. Verbündete Truppen, die sich innerhalb von 108 m in der Nähe des Trägers befinden, werden mutiger. Sie erhalten einen Resistenzbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe gegen Furcht. Da der

Flügelschild

Drachenschuppenritterrüstung

Fellrüstung der Wildnis

Celestische Rüstung

Brustplatte der Würde

Zwergische Ritterrüstung

Zauberschild

Mithralritterrüstung der Geschwindigkeit

Effekt zum Großteil auf dem Aussehen der Rüstung beruht, kann der Träger sie nicht verbergen oder verstecken, ohne die Wirkung des Effekts zu verlieren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Massen-Monster bezaubern; **Kosten** 1.2875 GM.

CELESTISCHE RÜSTUNG

Aura Schwache Verwandlung [Gutes]; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 22.400 GM; **Gewicht** 20 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Kettenpanzer* +3 ist aus glänzendem Silber oder Gold gefertigt. Er ist so fein und leicht, dass er auch unter normaler Kleidung getragen werden kann, ohne dass dies auffällt. Der maximale GE-Bonus der Rüstung liegt bei +8, der Rüstungsmalus liegt bei –2 und die Chance auf arkane Zauberpatzer bei 15%. Die Rüstung gilt als leichte Rüstung und ermöglicht es ihrem Träger, einmal pro Tag zu *fliegen* (wie der gleichnamige Zauber).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Fliegen*, Erschaffer muss gut sein; **Kosten** 11.350 GM.

DÄMONISCHE RÜSTUNG

Aura Starke Nekromantie [Böses]; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 52.260 GM; **Gewicht** 50 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Ritterrüstung ist so gestaltet, dass sie ihren Träger als Dämon erscheinen lässt. Der Helm sieht aus wie ein gehörnter Dämonenkopf, während der Träger aus dem offenen, mit scharfen

Tabelle 15-6: Besondere Rüstungen

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Rüstung	Marktpreis
01-50	01-25	—	Mithralkettenhemd	1.100 GM
51-80	26-45	—	Drachenschuppen-ritterrüstung	3.300 GM
81-100	46-57	—	Elfischer Kettenpanzer	5.150 GM
—	58-67	—	*Nashornlederrüstung*	5.165 GM
—	68-82	01-10	Adamantbrustplatte	10.200 GM
—	83-97	11-20	Zwergische Ritterrüstung	16.500 GM
—	98-100	21-32	*Glücksbänderpanzer*	18.900 GM
—	—	33-50	*Celestische Rüstung*	22.400 GM
—	—	51-60	*Ritterrüstung der Tiefe*	24.650 GM
—	—	61-75	*Brustplatte der Würde*	25.400 GM
—	—	76-90	*Mithralritterrüstung der Geschwindigkeit*	26.500 GM
—	—	91-100	*Dämonische Rüstung*	52.260 GM

Zähnen bewehrten Maul hinausschauen kann. Außerdem ermöglicht die *Ritterrüstung* +4 ihrem Träger, Klauenangriffe auszuführen, die 1W10 Punkte Schaden verursachen. Man kann mit den Klauen wie mit einer Waffe +1 angreifen. Das Ziel wird zudem von *Ansteckung* betroffen (Zähigkeit, SG 14, keine Wirkung). Um *Ansteckung* einzusetzen, muss man nur einen normalen Nahkampfangriff mit den Klauen ausführen. Die „Klauen“ sind in die Armschienen und

Handschuhe der Rüstung eingebaut und können nicht entwendet werden. Die Rüstung ist vom Bösen durchdrungen. Wird sie von einer Kreatur getragen, die nicht böse ist, verleiht sie eine negative Stufe. Diese negative Stufe währt solange, wie die Rüstung getragen wird, und verschwindet, wenn die Rüstung abgelegt wird. Solange die Rüstung getragen wird, kann die negative Stufe auf keine Weise abgewendet werden (auch nicht mit Hilfe von *Genesung*).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ansteckung*; **Kosten** 26.955 GM.

DRACHENSCHUPPENRITTERRÜSTUNG

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz Rüstung; Marktpreis 3.300 GM; **Gewicht** 50 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Ritterrüstung wurde aus Drachenschuppen statt aus Metall gefertigt. Druiden können sie also ohne Einschränkungen tragen. Ansonsten gleicht sie einer ganz normalen Ritterrüstung in Meisterarbeitsqualität.

ELFISCHER KETTENPANZER

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Marktpreis** 5.150 GM; **Gewicht** 20 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser extrem leichte Kettenpanzer ist aus feinsten Mithralkettengliedern hergestellt. Die Rüstung wird in jeglicher Hinsicht wie eine leichte Rüstung behandelt, auch wenn es darum geht zu ermitteln, ob eine Kreatur im Umgang mit ihr geübt ist oder nicht. Die Chance für arkane Zauberpatzer liegt bei 20 %, die Rüstung lässt einen maximalen Geschicklichkeitsbonus von +4 zu und der Rüstungsmalus liegt bei –2.

GLÜCKSBÄNDERPANZER

Aura Starke Verzauberung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 18.900 GM; **Gewicht** 35 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Bänderpanzer* +3 ist mit zehn Edelsteinen im Wert von je 100 GM besetzt. Der Träger des Panzers kann einmal pro Woche fordern, dass ein Angriffswurf gegen ihn wiederholt werden muss. Er muss dann aber auch die Konsequenzen des zweiten Wurfs ausbaden. Der Spieler des Trägers muss sich entscheiden, dass der Wurf wiederholt wird, bevor der Schaden ausgewürfelt wird.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Segnen*; **Kosten** 9.650 GM.

MITHRALKETTENHEMD

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Marktpreis** 1.100 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses extrem leichte Kettenhemd ist aus feinsten Mithralkettengliedern hergestellt. Mittelgroße Kreaturen haben eine Bewegungsrate von 9 m, wenn sie die Rüstung tragen, kleine Kreaturen haben eine Bewegungsrate von 6 m. Die Chance für arkane Zauberpatzer liegt bei 10 %, die Rüstung lässt einen maximalen Geschicklichkeitsbonus von +6 zu und der Rüstungsmalus liegt bei 0. Das Mithralkettenhemd gilt als leichte Rüstung.

MITHRALRITTERRÜSTUNG DER GESCHWINDIGKEIT

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 26.500 GM; **Gewicht** 25 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger dieser *Mithralritterrüstung* +1 kann sie mit einer freien Aktion aktivieren und dann 10 Runden pro Tag so handeln, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Hast*. Die Wirkungsdauer von *Hast* muss sich nicht auf aufeinander folgende Runden erstrecken.

Die Chance für arkane Zauberpatzer liegt bei 25 %, der maximale GE-Bonus bei +3 und der Rüstungsmalus bei –3. Sie gilt als mittelschwere Rüstung. Um aber keine Mali aufgrund von Ungeübtheit zu erhalten, musst du im Umgang mit schweren Rüstungen geübt sein, wenn du eine *Mithralritterrüstung der Geschwindigkeit* trägst.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hast*; **Kosten** 18.500 GM.

NASHORNLEDERRÜSTUNG

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 5.165 GM; **Gewicht** 25 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese *Fellrüstung* +2 besteht aus Nashornleder. Sie verleiht einen Verbesserungsbonus von +2 auf die RK, hat einen Rüstungsmalus von –1 und verursacht 2W6 zusätzliche Schadenspunkte, wenn der Träger einen erfolgreichen Sturmangriff ausführt, egal ob zu Fuß oder auf einem Reittier.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*; **Kosten** 2.665 GM.

RITTERRÜSTUNG DER TIEFEN

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 24.650 GM; **Gewicht** 50 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese *Ritterrüstung* +1 ist mit Wellen- und Fisch-Motiven verziert. Ihr Träger wird bei Würfen auf Schwimmen so behandelt, als trüge er keine Rüstung, auch wenn die Ritterrüstung so schwer und massig ist wie die normale Ausführung. Er kann unter Wasser atmen und sich mit allen Kreaturen unterhalten, die Wasser atmen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bewegungsfreiheit; Zungen, Wasser atmen*; **Kosten** 13.150 GM.

ZWERGENRITTERRÜSTUNG

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 16.500 GM; **Gewicht** 50 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Ritterrüstung besteht aus Adamant und verleiht ihrem Träger eine Schadensreduzierung von 3/-.

Besondere Schilde

ABSORPTIONSSCHILD

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 50.170 GM; **Gewicht** 15 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *schwere Stahlschild* +1 ist aus Metall und so schwarz, dass es schon fast scheint, als würde er das Licht verschlucken. Er kann alle 2 Tage mit einem Befehlswort aktiviert werden und dann einen Gegenstand auflösen, den er berührt. Der Schild funktioniert wie der Zauber *Auflösung*, der Träger muss aber einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, damit der Effekt wirkt. Der Effekt wirkt nur im Angriff – er kann also nicht eingesetzt werden, um eine Waffe oder eine Kreatur aufzulösen, welche das Schild berühren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Auflösung*; **Kosten** 25.170 GM.

FLÜGELSCHILD

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 17.257 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser runde, schwere Holzschild hat einen Verbesserungsbonus

von +3 und ist mit kleinen, gefiederten Schwingen besetzt. Der Träger kann dem Schild einmal pro Tag befehlen zu *fliegen* (wie der gleichnamige Zauber) und ihn dabei zu tragen. Der Schild kann bis zu 133 Pfund tragen und sich pro Runde 18 m weit bewegen. Oder aber er kann bis zu 266 Pfund tragen und sich pro Runde 12 m weit bewegen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Fliegen*; **Kosten** 8.707 GM.

LÖWENSCHILD

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 9.170 GM; **Gewicht** 15 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Schwere Stahlschild* +2 sieht wie der Kopf eines brüllenden Löwen aus. Der Träger kann dem Löwenkopf drei Mal pro Tag mit einer freien Aktion befehlen anzugreifen (und zwar unabhängig vom Träger). Der Kopf beißt mit dem GAB des Trägers zu (kann also auch mehrere Angriffe ausführen, wenn der Träger das kann) und verursacht 2W6 Schadenspunkte. Die Angriffe werden zusätzlich zu den Angriffen des Trägers gemacht.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verbündeten der Natur herbeizaubern IV*; **Kosten** 4.670 GM.

SCHWARZHOLZSCHILD

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz Schild; **Marktpreis** 257 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser nicht-magische schwere Schild ist aus Schwarzholz gefertigt. Er verleiht keinen Verbesserungsbonus, ist aber leichter als ein normaler Holzschild und hat keinen Rüstungsmalus.

SCHWARZHOLZTARTSCHE

Aura Keine Aura (nicht-magisch); ZS -
Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 203 GM; **Gewicht** 2,5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser nicht-magische leichte Holzschild ist aus Schwarzholz gemacht. Er verleiht keinen Verbesserungsbonus, ist jedoch leichter als ein normaler Holzschild. Er verleiht keinen Rüstungsmalus.

SCHWERER MITHRALSCHILD

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz Schild; **Marktpreis** 1.020 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser schwere Schild ist aus Mithral gefertigt und dementsprechend sehr viel leichter als ein normaler Stahlschild. Die Chance für arkane Zauberpatzer liegt bei 5% und der Schild hat keinen Rüstungsmalus.

Tabelle 15-7: Besondere Schilde

schwach	durchschn.	mächtig	Besonderes Schild	Marktpreis
01–30	01–20	—	Schwarzholztartsche	203 GM
31–80	21–45	—	Schwarzholzschild	257 GM
81–95	46–70	—	Schwerer Mithralschild	1.020 GM
96–100	71–85	01–20	*Zauberschild*	3.153 GM
—	86–90	21–40	*Stachelschild*	5.580 GM
—	91–95	41–60	*Löwenschild*	9.170 GM
—	96–100	61–90	*Flügelschild*	17.257 GM
—	—	91–100	*Absorptionsschild*	50.170 GM

STACHELSCHILD

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 5.580 GM; **Gewicht** 15 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Schwere Stahlschild* +1 ist mit Dornen versehen. Grundsätzlich funktioniert er wie ein normaler Stachelschild. Der Träger kann ihm aber drei Mal pro Tag befehlen, eine seiner Stacheln zu verschießen. Ein solcher Stachel hat einen Verbesserungsbonus von +1, eine Grundreichweite von 40 m und verursacht 1W10 Schadenspunkte (19-20/x2). Die abgefeuerten Stacheln regenerieren sich jeden Tag.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magisches Geschoss*; **Kosten** 2.875 GM.

ZAUBERSCHILD

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 3.153 GM (plus den Wert des Zaubers auf der Schriftrolle, wenn gerade einer auf den Schild geschrieben ist); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Auf der Rückseite dieses *Leichten Holzschilds* +1 ist ein kleiner Lederstreifen angebracht, auf den ein Zauberkundiger einen einzelnen Zauber schreiben kann, als würde er ihn auf eine Schriftrolle schreiben. Dafür ist nur die Hälfte an Rohmaterialien fällig. Es können keine Zauber auf den Streifen geschrieben werden, die höher als der 3. Grad sind. Der Streifen kann wieder verwendet werden. Bei einem zufällig ermittelten *Zauberschild* besteht eine 50%-Chance, dass bereits ein Zauber auf dem Lederstreifen steht, wie er auch auf einer durchschnittlichen Schriftrolle gefunden werden könnte. Bei einer 01-80 auf einem W% handelt es sich um einen göttlichen Zauber, bei einer 81-100 um einen arkanen. Ein Zauberschild hat eine Chance für arkane Zauberpatzer von 5%.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Erschaffer muss mindestens auf der 6. Stufe sein; **Kosten** 1.653 GM.

Waffen

Eine magische Waffe wurde so verbessert, dass sie besser trifft und mehr Schaden verursacht. Magische Waffen verleihen Verbesserungsboni von +1 bis +5, die sowohl für Angriffs- als auch für Schadenswürfe im Kampf gelten. Alle magischen Waffen sind von der Qualität einer Meisterarbeit. Der Angriffsbonus der Meisterarbeit ist jedoch nicht kumulativ mit dem Verbesserungsbonus für Angriffswürfe.

Waffen werden in zwei Kategorien eingeteilt: Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen. Manche Nahkampfwaffen können jedoch auch als Fernkampfwaffen benutzt werden. In diesem Fall gilt der Verbesserungsbonus für beide Angriffsarten.

Neben diesen Verbesserungsboni verfügen manche Waffen auch noch über besondere Eigenschaften. Diese Eigenschaften gelten bei der Ermittlung des Marktpreises als zusätzliche Boni, verleihen aber nicht wirklich einen Bonus auf Angriffs- oder Schadenswürfe (außer dies wird eigens angegeben). Der Gesamtbonus einer Waffe (Verbesserungsbonus plus Bonusäquivalente für besondere Eigenschaften, einschließlich Charakterfähigkeiten und Zauber) kann nicht höher als +10 liegen. Eine Waffe mit einer besonderen Eigenschaft muss einen Verbesserungsbonus von mindestens +1 besitzen. Waffen können nicht mehrmals dieselbe besondere Eigenschaft besitzen. Waffen oder Munition können auch aus ungewöhnlichen Materialien gefertigt sein. Würfle einen W%: 01 bis 95 gibt an, dass der Gegenstand aus gewöhnlichem Material besteht, 96 bis 100 bedeutet, dass es sich um ein außergewöhnliches Material handelt (siehe Kapitel 6).

Zauberstufe bei Waffen: Die Zauberstufe einer Waffe mit einer besonderen Eigenschaft wird bei der jeweiligen Beschreibung angegeben Bei einer Waffe, die nur einen Verbesserungsbonus verleiht, aber keine besonderen Eigenschaften besitzt, entspricht die Zauberstufe dem Dreifachen des Verbesserungsbonus. Verfügt ein Gegenstand sowohl über besondere Eigenschaften als auch einen Verbesserungsbonus, muss die Voraussetzung der höheren Zauberstufe erfüllt werden.

Zusätzliche Schadenswürfel: Manche magischen Waffen verursachen zusätzlichen Schaden. Im Gegensatz zu anderen Schadensmodifikatoren werden zusätzliche Schadenswürfel nicht mit multipliziert, wenn der Angreifer einen kritischen Treffer landet.

Fernkampfwaffen und Munition: Der Verbesserungsbonus einer Fernkampfwaffe ist nicht kumulativ mit dem Verbesserungsbonus von Munition. Nur der höhere der beiden Boni gilt.

Munition, die mit einer Fernkampfwaffe mit einem Verbesserungsbonus von +1 oder höher abgefeuert wurde, gilt als magische Waffe, wenn es darum geht, eine Schadensreduzierung zu überwinden. Ebenso hat Munition, die von einer Waffe mit Gesinnung abgefeuert wurde, dieselbe Gesinnung wie die Waffe (zusätzlich zu einer Gesinnung, die sie vielleicht vorher schon hatte).

Magische Munition und Zerbrechen: Wenn ein magischer Pfeil, ein magischer Bolzen oder eine magische Schleuderkugel das Ziel verfehlen, besteht eine 50 %-Chance, dass das Projektil zerbricht oder sonst wie unbrauchbar wird. Treffen ein magischer Pfeil, ein magischer Bolzen oder eine magische Kugel jedoch das Ziel, wird das Projektil zerstört.

Licht: 30 % aller magischen Waffen verbreiten soviel Licht wie der Zauber *Licht*. Solche leuchtenden Waffen sind offensichtlich magisch und dies kann weder verborgen werden, wenn die Waffe gezogen wird, noch kann das Licht irgendwie ausgemacht werden. Manche der hier aufgeführten magischen Waffen glühen immer oder niemals – genaueres wird bei der Beschreibung angegeben.

Härte und Trefferpunkte: Jeder Verbesserungsbonus von +1 einer magischen Waffe addiert +2 zu ihrer Härte und +10 zu ihren Trefferpunkten. Siehe auch Tabelle 7-12 auf Seite 175.

Aktivierung: Eine magische Waffe bietet erst einmal dieselben Vorteile wie eine normale Waffe – man kann damit angreifen. Hat die Waffe aber eine besondere Eigenschaft, die aktiviert werden muss, kann der Benutzer diese mit einem Befehlswort aktivieren (Standard-Aktion). Bei Geschossen kann ein Charakter die besonderen Eigenschaften von 50 Geschossen auf einmal aktivieren, wenn diese Geschosse alle identische Eigenschaften besitzen.

Magische Waffen und Kritische Treffer: Manche Waffeneigenschaften und manche besonderen Waffen haben zusätzliche Effekte bei einem kritischen Treffer. Diese Effekte gelten auch bei Kreaturen, die sonst eigentlich nicht von kritischen Treffern betroffen werden können. Würfle deine kritischen Treffer im Kampf gegen solche Kreaturen so aus, als würdest du gegen eine Kreatur kämpfen, die ganz normal von kritischen Treffern beeinflusst werden kann. Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer wendest du dann den besonderen Effekt an, statt den normalen Schaden der Waffe zu multiplizieren.

Waffen für Kreaturen mit ungewöhnlicher Größe: Der Preis einer Waffe für eine Kreatur, die weder klein noch mittelgroß ist, unterscheidet sich von dem üblichen Preis (siehe Kapitel 6). Die Kosten für die Meisterarbeitsqualität und die magischen Verbesserungen ändern sich jedoch nicht.

Besondere Eigenschaften: Würfle einen W%. 01 bis 30 bedeutet, dass der Gegenstand Licht verbreitet, 31 bis 45 bedeutet, dass etwas an der Waffe (ihr besonderes Aussehen, eine Inschrift oder ähnliches) auf ihre besondere Eigenschaft hinweist, und 46 bis 100 gibt an, dass nichts an der Waffe ihre besonderen Eigenschaften verrät.

Tabelle 15-8: Waffen

schwach	durchschn.	mächtig	Waffenbonus	Marktpreis[1]
01-70	01-10	—	+1	2.000 GM
71-85	11-29	—	+2	8.000 GM
—	30-58	01-20	+3	18.000 GM
—	59-62	21-38	+4	32.000 GM
—	—	39-49	+5	50.000 GM
—	—	—	+6[2]	72.000 GM
—	—	—	+7[2]	98.000 GM
—	—	—	+8[2]	128.000 GM
—	—	—	+9[2]	162.000 GM
—	—	—	+10[2]	200.000 GM
86-90	63-68	50-63	Besondere Waffen[3]	—
91-100	69-100	64-100	Besondere Eigenschaft und würfle noch ein Mal[4]	—

1 Dieser Preis gilt auch für 50 Pfeile, Bolzen oder Schleuderkugeln.

2 Eine Waffe kann eigentlich keinen Bonus über +5 besitzen. Benutze diese Einträge, um den Preis für besondere Eigenschaften zu ermitteln.

3 Siehe Tabelle 15-11.

4 Siehe Tabelle 15-9 für Nahkampfwaffen und Tabelle 15-10 für Fernkampfwaffen.

Beschreibungen der besonderen Eigenschaften von magischen Waffen

Eine Waffe mit einer besonderen Eigenschaft muss einen Verbesserungsbonus von mindestens +1 besitzen.

Anarchie: Eine *Waffe der Anarchie* ist chaotisch gesinnt und besitzt die Kräfte des Chaos. Die chaotische Gesinnung ermöglicht der Waffe, entsprechende Schadensreduzierungen zu umgehen. Sie verursacht bei Kreaturen mit einer rechtschaffenen Gesinnung 2W6 zusätzliche Schadenspunkte und jeder rechtschaffene Träger erhält durch sie eine permanente negative Stufe (siehe S. 562). Diese negative Stufe bleibt solange bestehen, wie die Waffe in der Hand gehalten wird, und verschwindet, wenn die Waffe abgelegt wird. Solange der Charakter die Waffe trägt, gibt es keine Möglichkeit, die negative Stufe abzuwenden (nicht einmal *Genesung* hilft).

Durchschnittliche Beschwörung [Chaos]; ZS 7; Magische Waffen und Gegenstände herstellen, *Chaoshammer;* Erschaffer muss selbst chaotisch sein; Marktpreis Bonus +2.

Aufflammen: Eine solche Waffe schlägt auf Kommando Flammen. Der Benutzer wird dadurch nicht verletzt. Dieser Effekt währt solange, bis ein anderer Befehl gegeben wird. Bei einem erfolgreichen Treffer verursacht eine *Aufflammende Waffe* zusätzlich zu dem normalen Schaden 1W6 Punkte Feuerschaden. Der Effekt währt solange, bis das andere Befehlswort ausgesprochen wurde.

Durchschnittliche Hervorrufung; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Flammenklinge, Flammenschlag oder Feuerball*; Marktpreis Bonus +1.

Blitz: Eine *Blitzwaffe* versprüht auf Befehl elektrische Energie. Der Träger wird dadurch nicht verletzt. Der Effekt währt solange, bis ein anderer Befehl gegeben wird. Bei einem erfolgreichen Treffer verursacht eine *Blitzwaffe* zusätzlich 1W6 Punkte elektrischen Schaden. Durchschnittliche Hervorrufung; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blitze herbeirufen* oder *Blitz*; Marktpreis Bonus +1.

Blitzinferno: Eine *Waffe des Blitzinfernos* funktioniert wie eine *Blitzwaffe*, erzielt der Benutzer aber einen Kritischen

Tabelle 15-10: Besondere Eigenschaft von Fernkampfwaffen

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Eigenschaft	Modifikator für den Grundpreis[1]
01-12	01-08	01-04	*Verderben*[2]	Bonus +1
13-25	09-16	05-08	*Distanz*	Bonus +1
26-40	17-28	09-12	*Aufflammen*[2]	Bonus +1
41-55	29-40	13-16	*Eis*[2]	Bonus +1
56-60	41-42	—	*Gnade*[2]	Bonus +1
61-68	43-47	17-21	*Rückkehr*	Bonus +1
69-83	48-59	22-25	*Blitz*[2]	Bonus +1
84-93	60-64	26-27	*Suchen*	Bonus +1
94-99	65-68	28-29	*Donner*[2]	Bonus +1
—	69-71	30-34	*Anarchie*[2]	Bonus +2
—	72-74	35-39	*Grundsatz*[2]	Bonus +2
—	75-79	40-49	*Flammeninferno*[2]	Bonus +2
—	80-82	50-54	*Heilig*[2]	Bonus +2
—	83-87	55-64	*Eisinferno*[2]	Bonus +2
—	88-92	65-74	*Blitzinferno*[2]	Bonus +2
—	93-95	75-79	*Unheilig*[2]	Bonus +2
—	—	80-84	*Schnelligkeit*	Bonus +3
—	—	85-90	*Strahlendes Licht*	Bonus +4
100	96-100	91-100	Würfle noch zwei Mal[3]	—

1 Addiere diesen Wert zu dem Verbesserungsbonus auf Tabelle 15-8, um den Gesamt-Marktpreis zu ermitteln.

2 Bögen, Armbrüste und Schleudern, die mit diesen Eigenschaften hergestellt wurden, übertragen diese Kräfte auf ihre Munition.

3 Würfle noch ein Mal, wenn du eine besondere Eigenschaft doppelt ausgewürfelt hast, wenn eine Eigenschaft nicht kompatibel mit einer bereits erwürfelten anderen Eigenschaft ist, oder wenn die besondere Eigenschaft das Bonuslimit über +10 steigern würde. Der Verbesserungsbonus einer Waffe und die Bonusäquivalente für besondere Eigenschaften dürfen insgesamt nicht über +10 liegen.

Treffer, wird sie auch noch von einem Blitzinferno umtost. Der Benutzer wird durch die Elektrizität nicht verletzt. Neben dem zusätzlichen elektrischen Schaden, der durch die Eigenschaft *Blitz* verursacht wird (siehe oben), verursacht eine *Waffe des Blitzinfernos* bei einem kritischen Treffer auch noch 1W10 weitere Punkte elektrischen Schaden. Wenn eine Waffe bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden verursacht, richtet sie 2W10 zusätzliche Punkte elektrischen Schaden an. Verursacht eine Waffe bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden, richtet sie bei einem Erfolg sogar 3W10 Punkte zusätzlichen elektrischen Schaden an.

Selbst aber wenn die Eigenschaft *Blitzinferno* nicht aktiviert ist, verursacht die Waffe bei einem erfolgreichen kritischen Treffer ihren zusätzlichen elektrischen Schaden.

Durchschnittliche Hervorrufung: ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen, *Blitze herbeirufen oder Blitz*; Marktpreis Bonus +2.

Blutung: Eine *Waffe der Blutung* verursacht 1 Punkt Schaden aufgrund von Blutverlust, wenn sie eine Kreatur trifft. Mehrfache Treffer mit einer solchen Waffe erhöhen auch den Blutungsschaden. Blutende Kreaturen erleiden den Schaden aufgrund von Blutverlust am Anfang ihres Zuges. Eine Blutung kann mit einem Wurf auf Heilkunde (SG 15) oder einem Zauber, der Schadenspunkte heilt, gestoppt werden. Bei einem kritischen Treffer wird der Blutungsschaden nicht vervielfacht. Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, sind auch gegen den Blutungsschaden dieser Waffe immun.

Durchschnittliche Hervorrufung; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten*; Marktpreis Bonus +2.

Tabelle 15-9: Besondere Eigenschaft von Nahkampfwaffen

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Eigenschaft	Modifikator für den Grundpreis[1]
01-10	01-06	01-03	*Verderben*	Bonus +1
11-17	07-12	—	*Schutz*	Bonus +1
18-27	13-19	04-06	*Aufflammen*	Bonus +1
28-37	20-26	07-09	*Eis*	Bonus +1
38-47	27-33	10-12	*Blitz*	Bonus +1
48-56	34-38	13-15	*Geisterhafte Berührung*	Bonus +1
57-67	39-44	—	*Schärfe*[2]	Bonus +1
68-71	45-48	16-19	*Ki-Fokus*	Bonus +1
72-75	49-50	—	*Gnade*	Bonus +1
76-82	51-54	20-21	*Mächtiger Doppelschlag*	Bonus +1
83-87	55-59	22-24	*Zauberspeicher*	Bonus +1
88-91	60-63	25-28	*Werfen*	Bonus +1
92-95	64-65	29-32	*Donner*	Bonus +1
96-99	66-69	33-36	*Rückschlag*	Bonus +1
—	70-72	37-41	*Anarchie*	Bonus +2
—	73-75	42-46	*Grundsatz*	Bonus +2
—	76-78	47-49	*Zerschlagen*[3]	Bonus +2
—	79-81	50-54	*Flammeninferno*	Bonus +2
—	82-84	55-59	*Eisinferno*	Bonus +2
—	85-87	60-64	*Heilig*	Bonus +2
—	88-90	65-69	*Blitzinferno*	Bonus +2
—	91-93	70-74	*Unheilig*	Bonus +2
—	94-95	75-78	*Blutung*	Bonus +2
—	—	79-83	*Schnelligkeit*	Bonus +3
—	—	84-86	*Strahlendes Licht*	Bonus +4
—	—	87-88	*Tanzen*	Bonus +4
—	—	89-90	*Hinrichtung*[2]	Bonus +5
100	96-100	91-100	Würfle noch zwei Mal[4]	—

1 Addiere diesen Wert auf den Verbesserungsbonus von Tabelle 15-8, um den Gesamt-Marktpreis zu ermitteln.

2 Nur Stich- oder Hiebwaffen. Würfle erneut, falls das Ergebnis für eine Wuchtwaffe erwürfelt wurde.

3 Nur Wuchtwaffen. Würfle erneut, falls das Ergebnis für eine Stich- oder eine Hiebwaffe erwürfelt wurde.

4 Würfle noch ein Mal, wenn du eine besondere Eigenschaft doppelt ausgewürfelt hast, wenn eine Eigenschaft nicht kompatibel mit einer bereits erwürfelten anderen Eigenschaft ist oder wenn die besondere Eigenschaft das Bonuslimit über +10 steigern würde. Der Verbesserungsbonus einer Waffe und die Bonusäquivalente für besondere Eigenschaften dürfen insgesamt nicht über +10 liegen.

Distanz: Nur Fernkampfwaffen können diese Eigenschaft besitzen. Die Grundreichweite einer solchen Waffe wird verdoppelt. Durchschnittlicher Erkenntniszauber; ZS 6; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hellhören/Hellsehen*; Markt-Preis Bonus +1.

Donner: Eine solche Waffe erzeugt bei einem erfolgreichen kritischen Treffer einen schrecklichen Lärm, der einem Donnerschlag gleicht. Der Träger erleidet keinen Schaden durch die Schallenergie. Eine *Waffe des Donners* verursacht bei einem erfolgreichen kritischen Treffer zusätzlich 1W8 Punkte Schallschaden. Wenn eine Waffe bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden verursacht, richtet sie 2W8 zusätzliche Punkte Schallschaden an. Verursacht

eine Waffe bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden, richtet sie bei einem Erfolg sogar 3W8 Punkte zusätzlichen Schallschaden an. Wer kritisch von einer *Waffe des Donners* getroffen wurde, muss einen Zähigkeitswurf (SG 14) machen, oder wird permanent taub.

Schwache Nekromantie; ZS 5, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blindheit oder Taubheit verursachen*, Marktpreis Bonus +1.

Eis: Eine solche Waffe wird auf Kommando von einer Eiseskälte umgeben. Diese Kälte schadet dem Träger nicht. Eine *Waffe des Eises* verursacht bei einem erfolgreichen Treffer zusätzlich 1W6 Punkte Kälteschaden. Der Effekt währt solange, bis ein anderer Befehl gegeben wird. Durchschnittliche Hervorrufung; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Metall kühlen* oder *Eissturm*; Marktpreis Bonus +1.

Eisinferno: Eine *Waffe des Eisinfernos* funktioniert wie eine *Waffe des Eises*, erzielt der Benutzer aber einen Kritischen Treffer, wird sie auch noch von einem Eisinferno umtost. Der Benutzer wird durch die Kälte nicht verletzt. Neben dem zusätzlichen Kälteschaden, der durch die Eigenschaft *Eis* verursacht wird (siehe oben), verursacht eine *Waffe des Eisinfernos* bei einem kritischen Treffer auch noch 1W10 weitere Punkte Kälteschaden. Wenn eine Waffe bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden verursacht, richtet sie 2W10 zusätzliche Punkte Kälteschaden an. Verursacht eine Waffe bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden, richtet sie bei einem erfolgreichen kritischen Treffer sogar 3W10 Punkte zusätzlichen Kälteschaden an.

Selbst aber wenn die Eigenschaft *Eisinferno* nicht aktiviert ist, verursacht die Waffe bei einem erfolgreichen kritischen Treffer ihren zusätzlichen Kälteschaden.

Durchschnittliche Hervorrufung: ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen, *Metall kühlen* oder *Eissturm*; Marktpreis Bonus +2.

Flammeninferno: Eine *Waffe des Flammeninfernos* funktioniert wie eine *Aufflammende Waffe*, erzielt der Benutzer aber einen Kritischen Treffer, wird sie auch noch von einem Flammeninferno umtost. Der Benutzer wird durch das Feuer nicht verletzt. Neben dem zusätzlichen Feuerschaden, der durch die Eigenschaft *Aufflammen* verursacht wird (siehe oben), verursacht eine *Waffe des Flammeninfernos* bei einem kritischen Treffer auch noch 1W10 weitere Punkte Feuerschaden. Wenn eine Waffe bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden verursacht, richtet sie 2W10 zusätzliche Punkte Feuerschaden an. Verursacht eine Waffe bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden, richtet sie bei einem erfolgreichen kritischen Treffer sogar 3W10 Punkte zusätzlichen Schaden an. Selbst wenn die *Flammeninferno* Eigenschaft nicht aktiviert ist, verursacht die Waffe bei einem kritischen Treffer immer noch den zusätzlichen Feuerschaden.

Starke Hervorrufung: ZS 12; Magische Waffen und Rüstungen, *Flammenklinge, Flammenschlag* oder *Feuerball;* Marktpreis Bonus +2.

Geisterhafte Berührung: Eine solche Waffe verursacht bei körperlosen Kreaturen normalen Schaden, egal wie hoch ihr Verbesserungsbonus ist. Die Reduzierung des Schadens um die Hälfte (50%), von der körperlose Kreaturen profitieren, gilt nicht bei Angriffen mit einer *Waffe der Geisterhaften Berührung*. Die Waffe kann von körperlosen Kreaturen aufgehoben und bewegt werden und ein manifestierter Geist kann die Waffe gegen körperliche Gegner führen. Eine solche Waffe gilt immer entweder als körperlich oder körperlos, je nachdem was dem Benutzer größere Vorteile bringt. Durchschnittliche Beschwörung; ZS 9; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel;* Marktpreis Bonus +1.

Gnade: Eine solche Waffe verursacht 1W6 zusätzliche Schadenspunkte und jeglicher Schaden, den sie anrichtet, ist nichttödlicher Art. Diese Eigenschaft kann auf Befehl unterdrückt werden (die Waffe verursacht dann tödlichen Schaden, nicht aber den zusätzlichen Schaden der besonderen Eigenschaft).

Schwache Beschwörung; ZS 5; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Leichte Wunden heilen*; Marktpreis Bonus +1.

Grundsatz: Eine *Waffe des Grundsatzes* ist rechtschaffen gesinnt und besitzt die Kräfte der Ordnung. Die rechtschaffene Gesinnung ermöglicht der Waffe, entsprechende Schadensreduzierungen zu umgehen. Sie verursacht bei Kreaturen mit einer chaotischen Gesinnung 2W6 zusätzliche Schadenspunkte und jeder chaotische Träger erhält durch sie eine permanente negative Stufe (siehe S. 562). Diese negative Stufe bleibt solange bestehen, wie die Waffe in der Hand gehalten wird, und verschwindet, wenn die Waffe abgelegt wird. Solange der Charakter die Waffe trägt, gibt es keine Möglichkeit, die negative Stufe abzuwenden (nicht einmal *Genesung* hilft).

Durchschnittliche Beschwörung [Ordnung]; ZS 7; Magische Waffen und Gegenstände herstellen, *Zorn der Ordnung*; Erschaffer muss selbst rechtschaffen sein; Marktpreis Bonus +2.

Heilig: Eine *Heilige Waffe* ist mit heiliger Macht erfüllt, wodurch sie gut gesinnt ist und eine entsprechende Schadensreduzierung umgehen kann. Sie verursacht bei bösen Gegnern 2W6 zusätzliche Schadenspunkte und jede böse Kreatur, die sie benutzt, erhält eine permanente negative Stufe. Diese negative Stufe bleibt solange bestehen, wie die Waffe in der Hand gehalten wird, und verschwindet, wenn die Waffe abgelegt wird. Solange der Charakter die Waffe trägt, gibt es keine Möglichkeit, die negative Stufe abzuwenden (nicht einmal *Genesung* hilft).

Durchschnittliche Beschwörung [Gutes]; ZS 7; Magische Waffen und Gegenstände herstellen, *Heiliger Schlag*; Erschaffer muss selbst gut sein; Marktpreis Bonus +2.

Hinrichtung: Diese mächtige und gefürchtete Eigenschaft ermöglicht es der Waffe, jene zu köpfen, die sie trifft. Erzielst du beim Angriffswurf eine natürliche 20 (und bestätigst den kritischen Treffer), schlägt die Waffe dem Gegner den Kopf ab (wenn er denn einen hat). Manche Kreaturen, wie etwa viele Aberrationen und alle Schlicken, haben keinen Kopf, während andere, wie Golems oder Untote wie etwa Vampire, keine großartigen Nachteile erleiden, wenn ihnen der Kopf abgeschlagen wird. Die meisten Kreaturen jedoch sterben dadurch. Eine *Waffe der Hinrichtung* muss eine Hiebwaffe sein. Ermittelst du diese Eigenschaft für eine andere Waffenart, würfle noch einmal.

Starke Nekromantie und Verwandlung; ZS. 18, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Todeskreis, Schärfen*, Marktpreis Bonus +5.

***Ki*-Fokus:** Diese magische Waffe dient als Fokus für das *Ki* des Benutzers. Er kann seine *Ki*-Angriffe mit dieser Waffe einsetzen, als handle es sich um waffenlose Angriffe. Zu diesen besonderen *Ki*-Angriffen zählen der Betäubende Angriff eines Mönchs, der *Ki*-Schlag, die Vibrierende Handfläche und das Talent Betäubender Schlag. Nur Nahkampfwaffen können diese Eigenschaft besitzen.

Durchschnittliche Verwandlung; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Mönch sein; Marktpreis Bonus +1.

Mächtiger Doppelschlag: Hat der Benutzer einer solchen Waffe das Talent Doppelschlag, kann er pro Runde einen weiteren Doppelschlag ausführen, solange der nächste Gegner an den zweiten angrenzt und sich in Reichweite befindet. Der zusätzliche Angriff kann nicht gegen den ersten oder den zweiten Gegner ausgeführt werden. Nur Nahkampfwaffen können die Eigenschaft *Mächtiger Doppelschlag* besitzen.

Durchschnittliche Hervorrufung; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Göttliche Macht*; Marktpreis Bonus +1.

Rückkehr: Nur Wurfwaffen können über diese Eigenschaft verfügen. Eine *Waffe der Rückkehr* fliegt zurück zu demjenigen, der sie geworfen hat, und zwar bevor dessen nächster Zug beginnt, so dass sie in diesem Zug auch wieder eingesetzt

werden kann. Das Einfangen einer *Waffe der Rückkehr* gilt als freie Aktion. Kann der Charakter sie nicht einfangen oder hat er sich bewegt, fällt die Waffe in dem Bereich zu Boden, von dem aus sie geworfen wurde.

Durchschnittliche Verwandlung; ZS 7; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Telekinese*; Marktpreis Bonus +1.

Rückschlag: Wenn eine *Waffe des Rückschlags* einen Gegner trifft, erzeugt sie zerstörerische Energie, welche zwischen ihrem Träger und dessen Gegner hin- und herschwingt. Diese Energie verursacht beim Gegner 2W6 Schadenspunkte und 1W6 Schadenspunkte beim Träger. Nur Nahkampfwaffen können über diese Eigenschaft verfügen.

Durchschnittliche Nekromantie; ZS 9, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Entkräftung*, Marktpreis Bonus +1.

Schärfe: Diese Eigenschaft verdoppelt die Bedrohungschance einer Waffe. Nur Stich- oder Hiebwaffen können diese Eigenschaft besitzen. Erwürfelst du diese Eigenschaft für eine Wuchtwaffe, würfle einfach noch einmal. *Schärfe* ist nicht kumulativ mit anderen Effekten, welche die Bedrohungschance einer Waffe erhöhen (wie etwa der Zauber *Schärfen* oder das Talent Verbesserter Kritischer Treffer).

Durchschnittliche Verwandlung; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schärfen*; Marktpreis Bonus +1.

Schnelligkeit: Der Benutzer einer *Waffe der Schnelligkeit* darf bei einem vollen Angriff noch einen weiteren Angriff ausführen. Er darf seinen vollen GAB verwenden und alle Modifikatoren, die der Situation angemessen sind. (Diese Eigenschaft ist nicht kumulativ mit ähnlichen Effekten, wie etwa dem Zauber *Hast*.)

Durchschnittliche Verwandlung; ZS 7; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hast;* Marktpreis Bonus +3.

Schutz: Eine *Waffe des Schutzes* ermöglicht dem Benutzer, einen Teil des Verbesserungsbonus´ oder den gesamten Verbesserungsbonus der Waffe auf die RK zu transferieren. Dieser spezielle Bonus ist mit allen anderen Boni kumulativ. Der Träger der Waffe sucht sich einfach zu Beginn seines Zuges – bevor er die Waffe benutzt – mit einer freien Aktion aus, wie er den Verbesserungsbonus einsetzen möchte. Der Bonus auf die RK währt dann bis zu seinem nächsten Zuges.

Durchschnittlicher Bannzauber; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schild* oder *Schild des Glaubens*; Marktpreis Bonus +1.

Strahlendes Licht: Eine solche Waffe besteht zum Großteil aus Licht, was ihr Gewicht jedoch nicht beeinflusst. Die Waffe leuchtet immer so stark wie eine Fackel (Radius 6 m) und ignoriert tote Materie. Rüstungs- und Schildboni auf die RK (auch Verbesserungsboni einer Rüstung) gelten nicht gegen eine *Waffe des Strahlenden Lichts*, da sie diese einfach durchdringt. (Geschicklichkeits-, Ablenkungs-, Ausweich-, natürliche Rüstungsboni und andere vergleichbare Boni gelten natürlich immer noch.) Eine *Waffe des Strahlenden Lichts* kann Untoten, Konstrukten und Gegenständen nicht schaden. Nur Nahkampfwaffen, Wurfwaffen und Munition können diese Eigenschaft besitzen.

Starke Verwandlung; ZS 16; Magische Rüstungen und Waffen herstellen, *Gasförmige Gestalt, Dauerhafte Flamme*; Marktpreis Bonus +4.

Suchen: Nur Fernkampfwaffen können diese Eigenschaft besitzen. Eine *Waffe des Suchens* fliegt auf ihr Ziel zu und ignoriert jegliche Fehlschlagschance, also auch Tarnung. Der Benutzer muss die Waffe aber immer noch auf den entsprechenden Bereich ausrichten. Pfeile etwa, die aus Versehen auf einen leeren Bereich abgeschossen wurden, steuern nicht auf einen unsichtbaren Gegner zu, selbst wenn ein solcher sich ganz in der Nähe befindet. Starke Erkenntnismagie; ZS 12; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wahrer Blick;* Marktpreis Bonus +1.

Tanzen: Eine *Tanzende Waffe* kann losgelassen werden (Standard-Aktion), so dass sie selbstständig angreift. Sie kämpft vier Runden lang mit dem GAB desjenigen, der sie losgelassen hat, und fällt dann zu Boden. Die Waffe kann während des Tanzes keine Gelegenheitsangriffe ausführen und derjenige, der sie aktiviert hat, ist nicht mit ihr bewaffnet. Hinsichtlich aller anderen Manöver und Effekte, die auf Gegenstände zielen, gilt die Waffe als getragen bzw. benutzt – eben von demjenigen, der sie losgelassen hat. Die Waffe nimmt während des Tanzes den Bereich ein, den auch der Charakter einnimmt, der sie aktiviert hat, und sie kann angrenzende Gegner angreifen (Waffen mit Reichweite können Gegner in bis zu 3 m Entfernung angreifen). Die *Tanzende Waffe* begleitet den Charakter, der sie aktiviert hat, überall hin, egal ob sie sich dafür auf physische oder magische Weise bewegen muss. Hat derjenige, der die Waffe losgelassen hat, eine Hand frei, kann er die Waffe mit einer freien Aktion ergreifen, während sie noch tanzt. Wurde die Waffe auf diese Weise zurückgeholt, kann sie danach vier Runden lang nicht mehr tanzen (alleine angreifen).

Starke Verwandlung; ZS 15; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstände beleben*; Marktpreis Bonus +4.

Unheilig: Eine *unheilige Waffe* ist von unheiliger Kraft erfüllt und böse gesinnt. Dies ermöglicht es ihr, eine entsprechende Schadensreduzierung zu umgehen. Bei Kreaturen mit einer guten Gesinnung verursacht die Waffe 2W6 zusätzliche Schadenspunkte. Wird sie von einer guten Kreatur getragen, verursacht sie bei dieser eine permanente negative Stufe. Diese negative Stufe währt solange, wie die Waffe in der Hand getragen wird, und verschwindet, wenn die Waffe abgelegt wird. Sie kann ansonsten auf keine Weise abgewendet werden (auch nicht mit Hilfe von *Genesung*), solange die Waffe getragen wird.

Durchschnittliche Hervorrufung [Böses], ZS 7, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Unheilige Plage*, Erschaffer muss böse sein, Marktpreis Bonus +2.

Verderben: Eine *Waffe des Verderbens* wirkt gegen eine bestimmte Art von Gegnern besonders gut. Der effektive Verbesserungsbonus der Waffe steigt gegen den ausgewiesenen Gegner um +2 und die Waffe fügt diesem Feind 2W6 zusätzliche Schadenspunkte zu. Um den ausgewiesenen Gegner per Zufall zu ermitteln, würfle auf der folgenden Tabelle.

W%	Ausgewiesener Gegner
1-5	Aberrationen
6-9	Tiere
10-16	Konstrukte
17-22	Drachen
23-27	Feenwesen
28-60	Humanoide (suche dir eine Unterart aus)
61-65	Magische Bestien
66-70	Monströse Humanoide
71-72	Schlicken
73-88	Externare (suche dir eine Unterart aus)
89-90	Pflanzen
91-98	Untote
99-100	Ungeziefer

Durchschnittliche Beschwörung; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen; *Monster herbeizaubern I;* Marktpreis Bonus +1.

Werfen: Nur eine Nahkampfwaffe kann diese Eigenschaft erhalten. Sie erhält eine Grundreichweite von 3 m und kann von ihrem Träger geworfen werden, wenn dieser im normalen Umgang mit ihr geübt ist.

Schwache Verwandlung; ZS 5, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magischer Stein*, Marktpreis Bonus +1.

Zauberspeicher: Eine *Zauberspeichernde Waffe* ermöglicht es einem Zauberkundigen, einen gezielten Zauber des maximal 3. Grads in der Waffe zu speichern. Der Zeitaufwand des Zaubers muss bei 1 Standard-Aktion liegen. Jedes Mal, wenn die Waffe dann eine Kreatur trifft und diese durch den Angriff Schaden nimmt, kann die Waffe sofort als freie Aktion noch den gespeicherten Zauber auf die Kreatur wirken, wenn der Träger dies wünscht. Diese besondere Eigenschaft ist die Ausnahme zu der Regel, dass es mindestens genauso lange dauert, einen Zauber mit einem Gegenstand zu wirken, wie das normale Wirken des Zaubers dauert. Wurde der gespeicherte Zauber gewirkt, kann ein Zauberkundiger einen weiteren Zauber des maximal 3. Grads in der Waffe speichern. Die Waffe teilt ihrem Träger auf magischem Wege den Namen des Zaubers mit, der gerade in ihr gespeichert ist. Bei einer zufällig ermittelten *Zauberspeichernden Waffe* besteht eine Chance von 50 %, dass noch ein Zauber gespeichert ist.

Starke Hervorrufung (plus Aura des gespeicherten Zaubers); ZS 12, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben; Marktpreis Bonus +1.

Zerschlagen: Eine *Zerschlagende Waffe* ist der Fluch aller Untoten. Jeder Untote, der von einer solchen Waffe im Kampf getroffen wurde, muss einen erfolgreichen Willenswurf (SG 14) machen, oder er wird zerstört. Nur Wuchtwaffen können diese Eigenschaft besitzen. Starke Beschwörung; ZS 14; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heilung;* Marktpreis Bonus +2.

Besondere Waffen

ADAMANTDOLCH

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 3.002 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser nicht-magische Dolch ist aus Adamant gefertigt. Als Waffe in Meisterarbeitsqualität verleiht der Dolch einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffswürfe.

ADAMANTSTREITAXT

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.010 GM; **Gewicht** 6 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese nicht-magische Axt besteht aus Adamant. Da es sich um eine Waffe in Meisterarbeitsqualität handelt, verleiht sie einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffswürfe.

ASSASSINENDOLCH

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 18.302 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser bösartig aussehende *Krummdolch* +2 erhöht den SG eines Zähigkeitswurfs gegen den Todesangriff eines Assassinen um 1.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schneller Tod*; **Kosten** 9.302 GM.

BLITZ-WURFSPEER

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 1.500 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Wurfspeer verwandelt sich in einen Blitz, der 5W6 Schadenspunkte verursacht, wenn er geworfen wird (Reflex, SG 14, halbiert). Der Speer wird dadurch vernichtet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blitz*; **Kosten** 750 GM.

DREIZACK DER AQUATISCHEN HERRSCHAFT

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 18.650 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Dreizack* +1 hat einen 1,80 langen Schaft und verleiht seinem Träger die Fähigkeit, bis zu 14 TW an aquatischen Kreaturen zu bezaubern, als würde er den Zauber *Tiere bezaubern* wirken (Willen, SG 16, keine Wirkung; Tiere erhalten einen Bonus von +5, wenn sie vom Träger des Dreizacks oder dessen Verbündeten gerade angegriffen werden). Von den Kreaturen, die bezaubert werden können, darf keine mehr als 9 m von einer anderen entfernt sein. Der Träger kann diese Fähigkeit drei Mal pro Tag einsetzen. Der Träger kann mit Tieren kommunizieren, als hätte er den Zauber *Mit Tieren sprechen* gewirkt. Tiere, denen ihr Rettungswurf gelingt, werden nicht kontrolliert, können sich dem Dreizack aber nicht näher als auf 3 m nähern.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Mit Tieren sprechen, Tiere bezaubern*; **Kosten** 9.482 GM 5 SM.

DREIZACK DER WARNUNG

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 10.115 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Mit Hilfe dieser Waffe kann der Träger die Art und Anzahl von aquatischen Raubtieren, sowie deren Aufenthaltsort und die Tiefe dieses Orts innerhalb von 204 m ermitteln. Um diese Informationen zu erhalten, muss der Träger die Waffe in der Hand halten und damit in eine Richtung zeigen. Es dauert 1 Runde. eine Halbkugel mit einem Radius von 204 m zu durchsuchen. Ansonsten wird die Waffe wie ein *Dreizack* +2 behandelt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Kreatur aufspüren*; **Kosten** 5.215 GM.

DURCHDRINGENDES RAPIER

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 50.320 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses *Rapier der Blutung* +2 ermöglicht es dem Träger, drei Mal pro Tag einen Berührungsangriff mit der Waffe auszuführen, der 1W6 Punkte Konstitutionsschaden verursacht, indem er dem Opfer Blut entzieht. Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, sind auch gegen den Konstitutionsschaden dieser Waffe immun.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Leid*; **Kosten** 25.320 GM.

FLAMMENZUNGE

Aura durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 20.715 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses *Langschwert des Flammeninfernos* +1 kann ein Mal pro Tag als Berührungsangriff auf Entfernung einen Feuerstrahl auf ein Ziel innerhalb von 9 m abschießen. Bei einem erfolgreichen Treffer verursacht der Strahl 4W6 Punkte Feuerschaden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Sengender Strahl und Feuerball, Flammenklinge* oder *Flammenschlag;* **Kosten** 10.515 GM.

Tabelle 15-11: Besondere Waffen

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Waffe	Marktpreis
01-15	—	—	*Schlafpfeil*	132 GM
16-25	—	—	*Kreischender Bolzen*	267 GM
26-45	—	—	Silberdolch [Meisterarbeit]	322 GM
46-65	—	—	Langschwert aus kaltgeschmiedetem Eisen [Meisterarbeit]	330 GM
66-75	01-09	—	*Blitz-Wurfspeer*	1.500 GM
76-80	10-15	—	*Todespfeil*	2.282 GM
81-90	16-24	—	*Adamantdolch*	3.002 GM
91-100	25-33	—	*Adamantstreitaxt*	3.010 GM
—	34-37	—	*Mächtiger Todespfeil*	4.057 GM
—	38-40	—	*Schmetterdorn*	4.315 GM
—	41-46	—	*Giftdolch*	8.302 GM
—	47-51	—	*Dreizack der Warnung*	10.115 GM
—	52-57	01-04	*Assassinendolch*	10.302 GM
—	58-62	05-07	*Leid der Gestaltwandler*	12.780 GM
—	63-66	08-09	*Dreizack der aquatischen Herrschaft*	18.650 GM
—	67-74	10-13	*Flammenzunge*	20.715 GM
—	75-79	14-17	*Glücksklinge (0 Wünsche)*	22.060 GM
—	80-86	18-24	*Schurkenschwert*	22.310 GM
—	87-91	25-31	*Schwert der Ebenen*	22.315 GM
—	92-95	32-37	*Neuntöter*	23.057 GM
—	96-98	38-42	*Schwurbogen*	25.600 GM
—	99-100	43-46	*Vampirschwert*	25.715 GM
—	—	47-51	*Streitkolben des Schreckens*	38.552 GM
—	—	52-57	*Lebenstrinker*	40.320 GM
—	—	58-62	*Krummsäbel der Wälder*	47.315 GM
—	—	63-67	*Durchdringendes Rapier*	50.320 GM
—	—	68-73	*Sonnenklinge*	50.335 GM
—	—	74-79	*Frostbrand*	54.475 GM
—	—	80-84	*Zwergischer Wurfkriegshammer*	60.312 GM
—	—	85-91	*Glücksklinge (1 Wunsch)*	62.360 GM
—	—	92-95	*Streitkolben des Zerschmetterns*	75.312 GM
—	—	96-97	*Glücksklinge (2 Wünsche)*	102.630 GM
—	—	98-99	*Heiliger Rächer*	120.630 GM
—	—	100	*Glücksklinge (3 Wünsche)*	142.960 GM

FROSTBRAND

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 14
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 54.475 GM; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Eiszweihänder* +3 verbreitet so viel Licht wie eine Fackel, wenn die Temperatur unter –20°C fällt. Er kann dann weder verborgen werden, noch kann man das Licht ausschalten. Der Träger der Waffe ist vor Feuer geschützt. Das Schwert absorbiert jede Runde die ersten 10 Punkte Feuerschaden, die der Träger erleidet.

Außerdem löscht die Waffe alle nicht-magischen Feuer in ihrem Bereich. Als Standard-Aktion kann sie sogar anhaltende Feuerzauber beenden, nicht aber sofortige Effekte. Du musst dafür einen erfolgreichen Bannwurf (1W20+14) gegen jeden Zauber ablegen, den du beenden möchtest. Der SG hierfür liegt bei 11 + Zauberstufe des Feuerzaubers.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Eissturm, Magie bannen, Schutz vor Energien*; **Kosten** 27.375 GM und 5 SM.

GIFTDOLCH

Aura schwache Nekromantie; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 8.302 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser schwarze *Dolch* +1 hat eine gezackte Klinge und ermöglicht seinem Benutzer, ein Mal pro Tag einen getroffenen Gegner zu vergiften (wie mit dem Zauber *Vergiften*, SG für den Rettungswurf: 14). Der Träger des Dolchs kann sich nach dem Treffer noch entscheiden, diese Eigenschaft einzusetzen. Dies gilt als freie Aktion, der Gifteffekt muss jedoch in derselben Runde aktiviert werden, in welcher der Dolch trifft.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Vergiften*; **Kosten** 4.302 GM

GLÜCKSKLINGE

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 22.060 GM (0 *Wünsche*), 62.360 GM (1 *Wunsch*), 102.660 GM (2 *Wünsche*), 142.960 GM (3 *Wünsche*); **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses *Kurzschwert* +2 verleiht seinem Besitzer einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Außerdem erhält er die Macht, das Schicksal ein Mal pro Tag zum Guten zu wenden. Diese außergewöhnliche Fähigkeit erlaubt dem Besitzer, einen gerade gemachten Wurf zu wiederholen. Das neue Ergebnis muss angenommen werden, selbst wenn es schlechter als das erste Ergebnis ist. Darüber hinaus kann eine *Glückklinge* bis zu 3 *Wünsche* enthalten (wird die *Glücksklinge* zufällig erwürfelt, beinhaltet sie 1W4-1 *Wünsche*, Minimum 0). Wurde der letzte Wunsch aufgebraucht, bleibt die Klinge ein *Kurzschwert* +2, verleiht immer noch den Glücksbonus und ermöglicht auch immer noch den Wiederholungswurf.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wunsch* oder *Wunder;* **Kosten** 11.185 GM (0 *Wünsche*), 43.835 GM (1 *Wunsch*), 76.485 (2 *Wünsche*), 109.135 GM (3 *Wünsche*).

HEILIGER RÄCHER

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 18
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 120.630 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses *Langschwert aus kaltem Eisen* +2 wird in den Händen eines Paladins zu einem *Heiligen Langschwert aus kaltem Eisen* +5.

Es gewährt dem Träger und allen, die neben ihm stehen, eine Zauberresistenz von 5 + die Stufe des Paladins. Der Träger kann außerdem *Mächtige Magie bannen* (ein Mal pro Runde als Standard-Aktion) mit der Klassenstufe als Paladin wirken. Der Zauber kann jedoch nur als Bann gegen einen Bereich eingesetzt werden, nicht in seiner gezielten Version oder als Gegenzauber.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heilige Aura*, Erschaffer muss gut sein; **Kosten** 30.312 GM.

KREISCHENDER BOLZEN

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 267 GM; **Gewicht** 1/10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Wenn einer dieser *Bolzen* +2 abgeschossen wird, gibt er ein lautes Kreischen von sich, das alle Feinde des Trägers, die sich innerhalb von 6 m im Weg des Bolzens befinden, dazu zwingt, einen Willenswurf (SG 14) zu machen. Misslingt dieser, ist das Opfer erschüttert. Es handelt sich um einen geistesbeeinflussenden Furchteffekt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Unheil*; **Kosten** 137 GM.

KRUMMSÄBEL DER WÄLDER

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 47.315 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Krummsäbel* +3 ermöglicht es seinem Träger das Talent Doppelschlag einzusetzen und verursacht 1W6 zusätzliche Schadenspunkte, wenn er unter freiem Himmel in einer gemäßigten Klimazone geführt wird.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Göttliche Macht* oder der Erschaffer muss ein Druide mindestens der 7. Stufe sein; **Kosten** 23.815 GM.

LANGSCHWERT AUS KALTEM EISEN (MEISTERARBEIT)

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 330 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses nicht-magische Langschwert ist aus kaltem Eisen geschmiedet. Als Waffe in Meisterarbeitsqualität verleiht sie einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffswürfe.

LEBENSTRINKER

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 40.320 GM; **Gewicht** 12 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese *Zweihändige Axt* +1 wird vor allem von Untoten und Konstrukten bevorzugt, da diese nicht unter den Nachteilen der Waffe leiden. Der *Lebenstrinker* belegt sein Ziel mit zwei negativen Stufen, wenn er Schaden verursacht, ganz als wäre das Ziel von einem Untoten getroffen worden. Ein Tag, nachdem sie getroffen wurden, müssen die Opfer pro negativer Stufe einen Zähigkeitswurf (SG 16) machen. Gelingen diese nicht, werden die negativen Stufen permanent.

Jedes Mal, wenn der *Lebenstrinker* Schaden verursacht, erhält auch sein Träger eine negative Stufe. Alle negativen Stufen, die der Träger auf diese Weise erhält, verschwinden nach 1 Stunde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Entkräftung*; **Kosten** 20.320 GM.

LEID DER GESTALTWANDLER

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 12.880 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die Klingen dieses *Doppelklingenschwerts* +1/+1 sind aus Alchemistensilber gemacht. Die Waffe verursacht bei jeder Kreatur der Unterart Gestaltwandler 2W6 zusätzliche Schadenspunkte. Wenn ein Gestaltwandler oder eine Kreatur, die sich gerade in einer anderen Gestalt befindet (wie etwa ein Druide, der sich in seiner Tiergestalt befindet), von der Waffe getroffen wird, muss sie einen Willenswurf (SG 15) machen. Bei einem Misserfolg verwandelt die Kreatur sich in ihre natürliche Gestalt zurück.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Böswillige Verwandlung*; **Kosten** 6.880 GM.

NEUNTÖTER

Aura Starke Nekromantie [Böse]; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 23.057 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Langschwert funktioniert wie ein *Langschwert* +2, hat aber auch die Macht, einem Gegner die Lebenskraft zu entziehen. Es ist dazu neun Mal in der Lage, bevor die Eigenschaft verloren geht. Dann wird es zu einem normalen *Langschwert* +2 (mit einer schwachen bösen Aura). Damit das Schwert Lebenskraft entziehen kann, muss der Träger einen kritischen Treffer landen. Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, können nicht von dieser besonderen Eigenschaft betroffen werden. Das Opfer darf einen Zähigkeitswurf (SG 20) machen, um dem Tod zu entgehen. War der Rettungswurf erfolgreich, funktioniert die Eigenschaft nicht und wird auch nicht aufgebraucht und der kritische Schaden wird ganz normal ermittelt. Das Schwert ist böse und jede gute Kreatur, die es benutzt, erhält zwei negative Stufen. Diese negativen Stufen bleiben solange bestehen, wie die Waffe in der Hand gehalten wird, und verschwinden, wenn die Waffe abgelegt wird. Solange der Charakter die Waffe trägt, gibt es keine Möglichkeit, die negativen Stufen abzuwenden (nicht einmal *Genesung* hilft).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Finger des Todes*; **Kosten** 11.528 GM.

SCHLAFPFEIL

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 132 GM; **Gewicht** 1/10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Pfeil* +1 ist weiß angemalt und hat eine weiße Befiederung. Trifft er einen Gegner und würde normalerweise Schaden verursachen, löst er sich stattdessen in magische Energie auf, welche nichttödlichen Schaden verursacht (und zwar so viel, wie der Pfeil normalerweise tödlichen Schaden verursachen würde). Außerdem muss das Ziel einen Willenswurf (SG 11) machen. Bei einem Misserfolg schläft es ein.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schlaf*; **Kosten** 69 GM 5 SM.

SCHMETTERDORN

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 4.315 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese einschüchternd wirkende Waffe sieht aus wie ein Langschwert mit mehreren Haken, Dornen und Einkerbungen an der Klinge, eignet sich also besonders gut dafür, die Waffen von Gegnern zu zerschmettern. Träger, die nicht das Talent Verbessertes Zerschmettern besitzen, können diese Waffe nur als *Langschwert* +1 einsetzen. Träger, die das Talent besitzen, können den *Schmetterdorn* als *Langschwert* +4 einsetzen, um die Waffe eines Gegners zu zerschlagen. *Schmetterdorn* kann Waffen mit einem Verbesserungsbonus von +4 oder weniger schaden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen ST 13, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Verbessertes Zerschmettern, Heftiger Angriff, *Zerbersten*; **Kosten** 2.315 GM.

Schurkenschwert

Aura Durchschnittliche Illusion; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 22.310 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

Beschreibung

Hierbei handelt es sich um ein *Kurzschwert* +1 mit einer dünnen, grauen Klinge. Die Waffe verleiht einen Bonus von +4 auf die Angriffs- und Schadenswürfe des Trägers, wenn er mit ihr einen Hinterhältigen Angriff ausführt.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verschwimmen*; **Kosten** 11.310 GM.

Schwert der Ebenen

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 22.315 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

Beschreibung

Dieses Langschwert hat auf der Materiellen Ebene nur einen Verbesserungsbonus von +1. Auf den Elementarebenen aber erhöht sich dieser Verbesserungsbonus auf +2. Wird die Waffe gegen Elementare geführt, verleiht sie auch auf der Materiellen Ebene einen Verbesserungsbonus von +2. Auf der Astralebene und der Ätherebene funktioniert die Waffe wie ein *Langschwert* +3. Dies gilt auch, wenn sie gegen Feinde geführt wird, die von einer dieser Ebenen kommen. Auf allen anderen Ebenen oder gegen Externare funktioniert die Klinge als *Langschwert* +4.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel*; **Kosten** 11.315 GM.

Schwurbogen

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 25600 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

Beschreibung

Dieser weiße *Kompositlangbogen* +2 (ST-Bonus von +2) ist von elfischer Machart und flüstert auf Elfisch: „Mögen meine Feinde schnell sterben“, wenn er gezogen und gespannt wird. Schwört der Träger während des Angriffs laut (freie Aktion), sein Ziel zu töten, wird das Flüstern des Bogens einmal pro Tag zu einem lauten Schrei: „Mögen all jene schnell sterben, die mir Unrecht getan haben“. Gegen einen solchermaßen eingeschworenen Feind verleiht der Bogen einen Verbesserungsbonus von +5. Die verschossenen Pfeile verursachen 2W6 zusätzliche Schadenspunkte (und verursachen bei einem Kritischen Treffer x4 Schaden statt nur x3). Gegen alle anderen Feinde wird der Bogen als Waffe in Meisterarbeitsqualität behandelt und der Träger erhalt einen Malus von –1 auf Angriffswürfe mit allen anderen Waffen außer dem *Schwurbogen*. Diese Boni und Mali währen 7 Tage lang oder solange, bis der eingeschworene Feind vom Träger des *Schwurbogens* mit diesem getötet oder zerstört wurde, was auch immer früher eintritt.

Der *Schwurbogen* kann nur einen eingeschworenen Feind auf einmal haben. Hat der Träger einmal geschworen, ein Ziel zu töten, kann er keinen neuen Schwur ablegen, bis er dieses Ziel getötet hat oder bis 7 Tage vergangen sind. Selbst aber wenn der Träger des Schwurbogens seinen eingeschworenen Feind an dem Tag tötet, an dem er dies geschworen hat, kann er die besonderen Kräfte des Bogens erst wieder aktivieren, wenn 24 Stunden vergangen sind.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Elf sein; **Kosten** 13.100 GM.

SILBERDOLCH (MEISTERARBEIT)

Aura keine Aura (nicht-magisch); **ZS** -
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 322 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Dolch in Meisterarbeitsqualität wurde aus Alchemistensilber gefertigt. Er verleiht einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffswürfe (nicht aber auf Schadenswürfe).

SONNENKLINGE

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 50.335 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Schwert ist ungefähr so groß wie ein Bastardschwert, wird aber geschwungen wie ein Kurzschwert, da es relativ leicht und handlich ist. Mit anderen Worten erscheint das Schwert wie ein Bastardschwert und verursacht auch den entsprechenden Schaden, lässt sich aber wie ein Kurzschwert führen. Wer im Umgang mit Bastard- oder Kurzschwertern geübt ist, ist auch im Umgang mit einer *Sonnenklinge* geübt. Besitzt man außerdem einen Waffenfokus oder eine Waffenspezialisierung für Bastard- oder Kurzschwerter, darf man diese auch anwenden, die Effekte sind aber nicht kumulativ. Im normalen Kampf entspricht die Wirkung der golden leuchtenden Klinge der eines *Bastardschwerts* +2. Gegen böse Kreaturen jedoch hat sie einen Verbesserungsbonus von +4. Gegen Kreaturen von der Ebene der Negativen Energie oder gegen Untote verursacht die Klinge doppelt so viel Schaden (und x3 bei einem Kritischen Treffer statt nur x2). Außerdem hat die Klinge die besondere Fähigkeit, *Sonnenlicht* auszustrahlen. Der Träger kann das Schwert einmal pro Tag aktivieren, indem er es über seinem Kopf schwingt und das Befehlswort ausspricht. Daraufhin wird die *Sonnenklinge* ein helles Leuchten ausstrahlen, das so hell ist, das es Kreaturen betrifft, die gegen natürliches Sonnenlicht empfindlich sind. Die Ausstrahlung beginnt in einem Radius von 3 m um den Träger des Schwerts herum und dehnt sich danach 10 Runden lang 1,50 m pro Runde weiter aus, bis ein 18 m großer Radius um den Träger herum entstanden ist. Wenn der Träger aufhört, das Schwert über dem Kopf zu schwingen, wird das Leuchten zu einem schwachen Glimmen, das noch eine weitere Minute anhält, bis es dann verschwindet. Alle *Sonnenklingen* sind gut gesinnt. Versucht eine böse Kreatur, eine *Sonnenklinge* zu benutzen, erhält sie eine negative Stufe. Die negative Stufe bleibt solange bestehen, wie das Schwert in der Hand gehalten wird, und verschwindet, wenn es abgelegt wird. Solange das Schwert getragen wird, kann die negative Stufe auf keine Art und Weise überwunden werden (auch nicht mit Hilfe von *Genesung* und ähnlichen Zaubern).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tageslicht*, Erschaffer muss gut sein; **Kosten** 25.335 GM.

STREITKOLBEN DES SCHRECKENS

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 38.552 GM; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Waffe sieht gewöhnlich wie ein besonders schrecklicher Streitkolben aus Eisen oder Stahl aus. Auf Befehl aber verwandelt der *Schwere Streitkolben* +2 das Aussehen des Trägers, inklusive seiner Kleidung, in einen wahren Alptraum. Lebende Kreaturen innerhalb eines Kegels von 9 m werden panisch, als stünden sie unter der Wirkung von *Furcht auslösen* (Willen, SG 16, teilweise). Sie erhalten einen Moralmalus von –2 auf Rettungswürfe und fliehen vor dem Träger des Streitkolbens. Der Träger kann diese Fähigkeit drei Mal pro Tag einsetzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht auslösen*; **Kosten** 19.432 GM.

STREITKOLBEN DES ZERSCHMETTERNS

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 75.312 GM; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Schwere *Adamantstreitkolben* +3 verleiht einen Verbesserungsbonus von +5 gegen Konstrukte. Jeder Kritische Treffer, der gegen ein Konstrukt erzielt wird, zerstört dieses (kein Rettungswurf). Ein Kritischer Treffer gegen einen Externar verursacht x4 Schaden nicht nur x2.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Auflösung*; **Kosten** 39.312 GM.

TODESPFEIL

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.282 GM *(Todespfeil)* oder 4.057 GM *(Mächtiger Todespfeil)*; **Gewicht** 1/10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Pfeil* +1 ist an eine bestimmte Art oder Unterart von Kreatur gebunden. Trifft er diese Kreatur, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf (SG 20) machen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 50 Punkte Schaden. Selbst Kreaturen, die normalerweise keine Zähigkeitswürfe machen müssen (wie etwa Untote oder Konstrukte), können von diesem Effekt betroffen werden. Wenn der Pfeil an eine lebende Kreatur gebunden ist, handelt es sich um einen Todeseffekt – das Ziel kann also auch durch *Todesschutz* geschützt werden. Um die Art oder Unterart an Kreaturen zu ermitteln, an die der Pfeil gebunden ist, würfle auf der unten stehenden Tabelle. Ein *Mächtiger Todespfeil* funktioniert genauso, der SG für den Zähigkeitswurf liegt jedoch bei 23 und bei einem misslungenen Rettungswurf verursacht der Pfeil 100 Schadenspunkte.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Finger des Todes (Todespfeil)* oder im Zaubergrad erhöhter *Finger des Todes (Mächtiger Todespfeil)*; **Kosten** 1.144 GM *(Todespfeil)* oder 1.032 GM *(Mächtiger Todespfeil)*.

W%	Art oder Unterart
1-5	Aberration
6-9	Tier
10-16	Konstrukt
17-22	Drache
23-27	Elementar
28-32	Feenwesen
33-39	Riese
40	Humanoider, aquatisch
41-42	Humanoider, Zwerg
43-44	Humanoider, Elf
45	Humanoider, Gnoll
46	Humanoider, Gnom
47-49	Humanoider, Goblinoider
50	Humanoider, Halbling
51-54	Humanoider, Mensch
55-57	Humanoider, Reptil
58-60	Humanoider, Ork
61-65	Magische Bestie
66-70	Monströser Humanoider
71-72	Schlicke
73	Externar, Luft
74-76	Externar, Chaos
77	Externar, Erde

78-80	Externar, Böses
81	Externar, Feuer
82-84	Externar, Gutes
85-87	Externar, Ordnung
88	Externar, Wasser
89-90	Pflanze
91-98	Untoter
99-100	Ungeziefer

VAMPIRSCHWERT

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 25.715 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses schwarze, eiserne *Langschwert* +2 verursacht eine negative Stufe, wenn es einen kritischen Treffer landet. Jedes Mal, wenn das passiert, erhält der Benutzer des Schwerts 1W6 temporäre Trefferpunkte. Diese temporären Trefferpunkte währen 24 Stunden lang. Einen Tag, nachdem sie getroffen wurde, müssen die Opfer einen Zähigkeitswurf (SG 16) pro negativer Stufe machen, die sie erhalten haben. Bei einem Misserfolg wird die negative Stufe permanent.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Entkräftung*; **Kosten** 13.015 GM.

ZWERGISCHER WURFKRIEGSHAMMER

Aura durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 60.312 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Waffe funktioniert wie ein *Kriegshammer* +2. In den Händen eines Zwerges aber erhält sie noch einen zusätzlichen Verbesserungsbonus von +1 (gesamter Verbesserungsbonus +3) und die Eigenschaft *Rückkehr*. Der *Zwergische Wurfkriegshammer* hat eine Grundreichweite von 9 m. Wird er geworfen, verursacht er bei Kreaturen der Unterart Riese 2W8 zusätzliche Schadenspunkte und 1W8 zusätzliche Schadenspunkte bei allen anderen Gegnern.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Zwerg der 10. oder einer höheren Stufe sein; **Kosten** 30.312 GM.

TRÄNKE

Ein Trank ist eine magische Flüssigkeit, die ihre Wirkung entfaltet, wenn sie eingenommen wird. Magische Öle ähneln Tränken, werden nur eben nicht eingenommen, sondern äußerlich angewendet. Tränke und Öle können nur ein Mal benutzt werden. Sie können den Effekt jedes Zaubers des 3. oder eines niedrigeren Grads nachahmen, dessen Zeitaufwand unter 1 Minute liegt und der auf eine oder mehrere Kreaturen oder Objekte zielt. Der Preis eines Tranks entspricht dem Zaubergrad x der Zauberstufe des Erschaffers x 50 GM. Erfordert der Trank Materialkomponenten, müssen die Kosten für diese auf den Grundpreis addiert werden.

In Tabelle 15-12 finden sich Beispielpreise für Tränke, die auf der niedrigsten möglichen Zauberstufe – eingeteilt nach Klassen – erschaffen wurden. Bedenke, dass manche Zauber unterschiedliche Grade haben, je nachdem, welche Klasse sie wirkt. Der Grad solcher Zauber hängt also von der Klasse des Charakters ab, der den Trank braut. Tränke verhalten sich wie Zauber, die auf denjenigen gewirkt wurden, der den Trank einnimmt. Der Charakter kann sich also nicht entscheiden, welche Effekte des Tranks auf ihn wirken – das hat ja schon der Brauer getan. Der Trinkende gilt in diesem Fall sowohl als effektives Ziel als auch als Wirker des Effekts (der Trank gibt zwar die Zauberstufe vor, aber der Trinkende kontrolliert den Effekt).

Wer ein Öl aufträgt, ist zwar der effektive Wirker, der Gegenstand aber ist das Ziel.

Beschreibung: Typische Tränke und Öle bestehen aus 0,03 l Flüssigkeit, die in einer Keramik- oder Glasphiole mit einem Stöpsel aufbewahrt wird. Dieses Behältnis ist üblicherweise nicht breiter als 2,5 cm und nicht höher als 5 cm. Die Phiole hat eine RK von 13, 1 Trefferpunkt, eine Härte von 1 und der SG, um sie zu zerbrechen, liegt bei 12.

Tränke identifizieren: Neben den üblichen Methoden der Identifikation ist es bei Tränken auch möglich, Proben zu entnehmen und dann mit Hilfe eines Wurfs auf Wahrnehmung herauszufinden, um welchen Trank es sich handelt. Der SG für diesen Wurf liegt bei 15 + Zaubergrad des Tranks (bei seltenen oder ungewöhnlichen Tränken kann der SG auch höher liegen).

Aktivierung: Das Einnehmen eines Tranks oder Auftragen eines Öls erfordert keine besonderen Fertigkeiten. Der Benutzer muss einfach nur den Stöpsel entfernen und den Trank schlucken oder das Öl auftragen. Ansonsten gelten die folgenden Regeln:

Das Einnehmen eines Tranks und das Auftragen eines Öls gelten als Standard-Aktion. Der Effekt der Flüssigkeit tritt sofort ein. Das Benutzen eines Tranks oder Öls provoziert Gelegenheitsangriffe. Dabei kann ein Gegner den Gelegenheitsangriff auch gegen das Behältnis der Flüssigkeit richten statt gegen den Charakter. Ist ein solcher Angriff erfolgreich, wird das Behältnis zerstört, so dass der Charakter den Trank nicht einnehmen bzw. das Öl nicht auftragen kann. Die Kreatur muss in der Lage sein, den Trank einzunehmen oder das Öl aufzutragen – körperlose Kreaturen können Tränke oder Öle also nicht anwenden. Jede körperliche Kreatur kann einen Trank einnehmen. Dieser muss geschluckt werden. Ebenso kann jede körperliche Kreatur ein Öl auftragen. Wendet ein Charakter eine volle Aktion auf, kann er einen Trank auch einer bewusstlosen Kreatur einflößen, indem er diesen langsam in die Kehle des Bewusstlosen rinnen lässt. Auch das Auftragen von Öl auf einen Bewusstlosen verbraucht eine volle Aktion.

RINGE

Ringe verleihen ihrem Träger magische Kräfte. Nur sehr wenige, seltene Ringe haben Ladungen. Jeder kann einen Ring benutzen. Insgesamt kann ein Charakter jedoch nur zwei magische Ringe effektiv tragen. Ein dritter Ring würde nicht funktionieren.

Beschreibung: Ringe haben kein nennenswertes Gewicht. Es gibt zwar Ausnahmen, die aus Glas oder Knochen gemacht sind, die meisten Ringe bestehen jedoch aus Metall – üblicherweise aus wertvollen Metallen wie Gold, Silber oder Platin. Ein Ring hat eine RK von 13, 2 Trefferpunkte, eine Härte von 10 und der SG, um einen Ring zu zerbrechen, liegt bei 25.

Aktivierung: Die Eigenschaft eines Rings wird entweder durch ein Befehlswort aktiviert (Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert) oder sie ist immer aktiv. Manche Ringe werden aber auch auf andere, außergewöhnlichere Arten aktiviert. Dies wird bei der Beschreibung angegeben.

Besondere Eigenschaften: Würfle einen W%: 01 bedeutet, dass der Ring intelligent ist; 02 bis 31 gibt an, dass irgendetwas an dem Ring (sein Aussehen, eine Inschrift oder Ähnliches) auf seine Funktion hinweist; 32 bis 100 bedeutet, dass der Ring sonst keine besonderen Eigenschaften besitzt. Intelligente Gegenstände haben besondere Fähigkeiten und manchmal sogar außergewöhnlich große Macht oder einen besonderen Zweck. Ringe mit Ladungen können niemals intelligent sein.

Tabelle 15-12: Tränke

schwach	durchschn.	mächtig	Zaubergrad	Zauberstufe
01-20	—	—	0	1
21-60	01-20	—	1	1
61-100	21-60	01–20	2	3
—	61-100	21–100	3	5

Kosten von Tränken

Zaubergrad	KLE, DRU, MAG	HXM	BAR	PAL, WAL
0	25 GM	25 GM	25 GM	—
1	50 GM	50 GM	50 GM	50 GM
2	300 GM	400 GM	400 GM	400 GM
3	750 GM	900 GM	1.050 GM	1050 GM

Chamäleonring

Aura Schwache Illusion; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 12.700 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Der Träger kann die Eigenschaft des Rings mit einer freien Aktion aktivieren. Diese ermöglicht ihm dann, auf magische Weise mit seiner Umgebung zu verschmelzen. Er erhält einen Kompetenzbonus von +10 auf Würfe für Heimlichkeit. Mit einer Standard-Aktion kann er den Ring auch benutzen, um den Zauber *Selbstverkleidung* so oft zu wirken, wie er möchte.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Selbstverkleidung*, *Unsichtbarkeit*; **Kosten** 6.350 GM.

Dschinnring

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 125.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser Ring ist der Stoff von Sagen und Legenden und in der Tat äußerst nützlich. Er kann als spezielles *Tor* wirken, mit dessen Hilfe ein bestimmter Dschinn (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*) von der Elementarebene der Luft herbeigerufen werden kann. Wird der Ring gerieben (Standard-Aktion), wird der Dschinn gerufen und erscheint in der nächsten Runde. Er gehorcht dem Ringträger maximal 1 Stunde am Tag als treuer Diener. Wird dieser Dschinn jemals getötet, wird der Ring nicht-magisch und wertlos.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Tor*; **Kosten** 62.500 GM.

Energieschildring

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; ZS 9
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 8.500 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Bei diesem einfachen Ring handelt es sich um ein Eisenband. Er erzeugt eine schildgroße und schildförmige *Energiewand*, die bei dem Ring bleibt und vom Träger wie ein schwerer Schild genutzt werden kann (+2 RK). Der Energieschild verleiht keinen Rüstungsmalus und keine Chance für arkane Zauberpatzer, da er nichts wiegt und keine Behinderung darstellt. Er kann mit einer freien Aktion aktiviert und deaktiviert werden.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Energiewand*; **Kosten** 4.250 GM.

Federfallring

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 2.200 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser Ring ist mit einem Federmuster geschmückt. Der Ring wird sofort aktiviert, wenn der Träger weiter als 1,50 m fällt, und funktioniert dann genau wie der Zauber *Federfall*.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Federfall*; **Kosten** 1.100 GM.

Flimmerring

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 27.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser Ring lässt den Träger flimmern, als hätte er den Zauber *Flimmern* gewirkt.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Flimmern*; **Kosten** 13.500 GM.

Kletterring

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 2.500 GM; ***Gewicht*** -

Beschreibung

Bei diesem Ring handelt es sich tatsächlich um ein magisches Lederband, das um den Finger gewickelt wird. Es verleiht dem Träger dauerhaft einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Klettern.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, Erschaffer muss 5 Ränge in der Fertigkeit Klettern besitzen; **Kosten** 1.250 GM.

Verbesserter Kletterring

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 10.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Funktioniert wie ein *Kletterring*, der Kompetenzbonus steigt jedoch auf +10.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, Erschaffer muss 10 Ränge in der Fertigkeit Klettern besitzen; **Kosten** 5.000 GM.

Magierring

Aura Durchschnittlich (Magierring I) oder stark (II-IV), keine Schule; **ZS** 11 (I), 14 (II), 17 (III), 20 (IV)
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 20.000 GM (I), 40.000 GM (II), 70.000 GM (III), 100.000 GM (IV); **Gewicht** -

Beschreibung

Diesen speziellen Ring gibt es in vier Versionen *(Magierring I, Magierring II, Magierring III, Magierring IV)*. Sie alle sind aber gleichermaßen nützlich für arkane Zauberkundige. Die Anzahl arkaner Zauber, die der Träger pro Tag wirken kann, wird für einen bestimmten Zaubergrad verdoppelt. Ein *Magierring I* verdoppelt die Anzahl der Sprüche des 1. Grads, ein *Magierring II* verdoppelt die Anzahl der Sprüche des 2. Grads, ein *Magierring III* verdoppelt die Anzahl der Sprüche des 3. Grads und ein *Magierring IV* verdoppelt die Anzahl der Sprüche des 4. Grads. Bonuszauber, die der Charakter aufgrund eines hohen Attributswerts oder der Schule erhält, auf die er sich spezialisiert hat, werden hierbei nicht verdoppelt.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Begrenzter Wunsch*; **Kosten** 10.000 GM (I), 20.000 GM (II), 35.000 GM (III), 50.000 GM (IV).

Regenerationsring

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 90.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser Ring aus Weißgold ermöglicht dem Träger kontinuierlich, pro Runde 1 Schadenspunkt zu heilen sowie die gleiche Menge an nichttödlichem Schaden. Außerdem ist man immun gegen Schaden durch Blutverlust, solange man einen *Regenerationsring* trägt. Verliert der Ringträger eine Gliedmaße, ein Organ oder einen anderen Körperteil, regeneriert der Ring diesen wie der gleichnamige Zauber. In beiden Fällen wird jedoch nur Schaden geheilt, den der Ringträger erhalten hat, während er den Ring trug.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Regeneration*; **Kosten** 45.000 GM.

Ring der Bewegungsfreiheit

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 40.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser Goldring verleiht dem Träger dauerhaft die Fähigkeit zu handeln, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Bewegungsfreiheit*.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Bewegungsfreiheit*; **Kosten** 20.000 GM.

Ring der drei Wünsche

Aura Starke Hervorrufung (wenn ein *Wunder* benutzt wird); **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 120.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

In diesen Ring sind drei Rubine eingelassen und in jedem Rubin ist ein *Wunsch* gespeichert. Wenn der Ring aktiviert und ein *Wunsch* verbraucht wird, verschwindet ein Rubin. Bei einem zufällig erwürfelten Ring musst du 1W3 würfeln, um zu ermitteln, wie viele Rubine noch übrig sind. Wenn alle *Wünsche* aufgebraucht sind, wird der Ring zu einem nicht-magischen Gegenstand.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Wunsch* oder *Wunder*; **Kosten** 97.500 GM.

Ring der Energieresistenz

Aura Schwacher (schwache und normale Ringe) oder durchschnittlicher (mächtige Ringe) Bannzauber; **ZS** 3 (schwach), 7 (normal) oder 11 (mächtig)
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 12.000 GM (schwach), 28.000 GM (normal), 44.000 GM (mächtig); **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser rötliche Eisenring schützt seinen Träger dauerhaft vor dem Schaden einer Energieart – Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer oder Schall (wird vom Erschaffer des Gegenstands festgelegt oder zufällig festgelegt, wenn der Ring Teil eines Schatzhorts war). Jedes Mal, wenn der Träger Schaden durch die Energieart nehmen würde, ziehst du den Resistenzwert des Rings von diesem Schaden ab. Ein *Schwacher Ring der Energieresistenz* verleiht eine Resistenz von 10 Punkten. Ein *Normaler Ring der Energieresistenz* verleiht eine Resistenz von 20 Punkten und ein *Mächtiger Ring der Energieresistenz* verleiht eine Resistenz von 30 Punkten.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Energien widerstehen*; **Kosten** 6.000 GM (Schwacher Ring), 14.000 GM (Normaler Ring), 22.000 GM (Mächtiger Ring).

Tabelle 15-13: Ringe

schwach	durchschn.	mächtig	Ring	Marktpreis
01-18	—	—	*Schutzring +1*	2.000 GM
19-28	—	—	*Federfallring*	2.200 GM
29-36	—	—	*Versorgungsring*	2.500 GM
37-44	—	—	*Kletterring*	2.500 GM
45-52	—	—	*Ring der Sprungkraft*	2.500 GM
53-60	—	—	*Schwimmerring*	2.500 GM
61-70	01-05	—	*Ring der Gegenzauber*	4.000 GM
71-75	06-08	—	*Ring der Geheimen Gedanken*	8.000 GM
76-80	09-18	—	*Schutzring +2*	8.000 GM
81-85	19-23	—	*Energieschildring*	8.500 GM
86-90	24-28	—	*Widderring*	8.600 GM
—	29-34	—	*Verbesserter Kletterring*	10.000 GM
—	35-40	—	*Verbesserter Ring der Sprungkraft*	10.000 GM
—	41-46	—	*Verbesserter Schwimmerring*	10.000 GM
91-93	47-50	—	*Ring der Tierfreundschaft*	10.800 GM
94-96	51-56	01-02	*Schwacher Ring der Energieresistenz*	12.000 GM
97-98	57-61	—	*Chamäleonring*	12.700 GM
99-100	62-66	—	*Ring des Wasserwandelns*	15.000 GM
—	67-71	03-07	*Schutzring +3*	18.000 GM
—	72-76	08-10	*Schwacher Zauberspeicherring*	18.000 GM
—	77-81	11-15	*Unsichtbarkeitsring*	20.000 GM
—	82-85	16-19	*Magierring (I)*	20.000 GM
—	86-90	20-25	*Ring des Entrinnens*	25.000 GM
—	91-93	26-28	*Röntgenblickring*	25.000 GM
—	94-97	29-32	*Flimmerring*	27.000 GM
—	98-100	33-39	*Normaler Ring der Energieresistenz*	28.000 GM
—	—	40-49	*Schutzring +4*	32.000 GM
—	—	50-55	*Magierring (II)*	40.000 GM
—	—	56-60	*Ring der Bewegungsfreiheit*	40.000 GM
—	—	61-63	*Mächtiger Ring der Energieresistenz*	44.000 GM
—	—	64-65	*Ring des Freundesschutzes (Paar)*	50.000 GM
—	—	66-70	*Schutzring +5*	50.000 GM
—	—	71-74	*Sternschnuppenring*	50.000 GM
—	—	75-79	*Zauberspeicherring*	50.000 GM
—	—	80-83	*Magierring (III)*	70.000 GM
—	—	84-86	*Telekinesering*	75.000 GM
—	—	87-88	*Regenerationsring*	90.000 GM
—	—	89-91	*Zauberwendering*	100.000 GM
—	—	92-93	*Magierring (IV)*	100.000 GM
—	—	94	*Ring der Drei Wünsche*	120.000 GM
—	—	95	*Dschinniring*	125.000 GM
—	—	96	*Ring der Herrschaft über Elementarwesen (Luft)*	200.000 GM
—	—	97	*Ring der Herrschaft über Elementarwesen (Erde)*	200.000 GM
—	—	98	*Ring der Herrschaft über Elementarwesen (Feuer)*	200.000 GM
—	—	99	*Ring der Herrschaft über Elementarwesen (Wasser)*	200.000 GM
—	—	100	*Mächtiger Zauberspeicherring*	200.000 GM

Ring der Gegenzauber

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 4.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Auf den ersten Blick könnte man diesen Ring für einen *Zauberspeicherring* halten. Tatsächlich ermöglicht er zwar auch die Speicherung eines Zaubers des 1. bis 6. Grads, dieser kann aber nicht wieder mit Hilfe des Rings gewirkt werden. Stattdessen funktioniert der gespeicherte Zauber, sollte er jemals auf den Ringträger gewirkt werden, als Gegenzauber. Der Träger muss dafür nichts tun, noch nicht einmal über diese Eigenschaft Bescheid wissen. Wurde der Ring ein Mal auf diese Weise benutzt, ist der gespeicherte Zauber verloren. Ein neuer Zauber (es kann sich auch um denselben handeln) kann nun im Ring gespeichert werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Zauberkräfte verleihen*; **Kosten** 2.000 GM.

Ring der geheimen Gedanken

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 8.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring besteht aus schwerem Gold und ist besonders fein gearbeitet. Der Träger ist dauerhaft gegen *Gedanken wahrnehmen, Lügen erkennen* und jeden Versuch immun, seine Gesinnung auf magische Weise herauszufinden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Unauffindbarkeit*; **Kosten** 4.000 GM.

Ring der Herrschaft über Elementarwesen

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 200.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Alle vier *Ringe der Herrschaft über Elementarwesen* sind sehr mächtig. Bis zu ihrer Aktivierung scheint es sich bei den Gegenständen einfach nur um schwächere magische Ringe zu handeln. Sie werden durch ein spezielles Ereignis aktiviert, wie etwa durch das eigenhändige Töten eines Elementars der entsprechenden Art oder indem man einer heiligen Version des entsprechenden Elements ausgesetzt wurde. Alle Ringe haben einige gemeinsame Eigenschaften und jeder hat noch einmal spezielle Eigenschaften.

Elementare, welche von der Ebene kommen, auf die der Ring eingestellt ist, können den Träger nicht angreifen, ja sie können sich ihm noch nicht einmal auf mehr als 1,50 m nähern. Wenn der Träger dies wünscht, kann er diesen Schutz unterdrücken und stattdessen versuchen, den Elementar zu bezaubern (wie *Monster bezaubern*, Willen, SG 17, keine Wirkung). Wenn dieser Versuch fehlschlägt, ist jedoch auch der Schutz verloren und es kann kein weiterer Bezauberungsversuch unternommen werden.

Kreaturen von der Ebene, auf die der Ring eingestellt ist, welche den Träger angreifen, erhalten einen Malus von –1 auf ihre Angriffswürfe. Der Ringträger erhält auf Rettungswürfe gegen die Angriff dieser extraplanaren Kreaturen einen Resistenzbonus von +2. Außerdem erhält er einen Moralbonus auf Angriffswürfe gegen solche Kreaturen, egal welche Eigenschaften seine Waffe haben mag. Der Ringträger kann sich mit Kreaturen unterhalten, welche von der Ebene kommen, auf die der Ring eingestellt ist. Diese Kreaturen bemerken, dass er den Ring trägt und erweisen ihm einen gesunden Respekt, wenn sich die Gesinnungen der beiden Parteien ähneln. Wenn die Gesinnungen entgegen gesetzt sind, fürchten die Kreaturen den Träger, wenn er stark ist, ist er schwach, hassen sie ihn und wollen ihn töten. Der Träger eines *Rings der Herrschaft über Elementarwesen* erhält stets die folgenden Mali auf Rettungswürfe:

Element	Rettungswurfmalus
Luft	–2 gegen Angriffe, die auf Erde basieren
Erde	–2 gegen Angriffe, die auf Luft oder Elektrizität basieren
Feuer	–2 gegen Angriffe, die auf Wasser oder Kälte basieren
Wasser	–2 gegen Angriffe, die auf Feuer basieren

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Kräften hat jeder Ring auch noch einige einzigartige Eigenschaften.

Ring der Herrschaft über Elementarwesen (Luft)
- *Federfall* (unbegrenzt, nur für den Träger)
- *Energien widerstehen (Elektrizität)* (unbegrenzt, nur für den Träger)
- *Windstoß* (zweimal pro Tag)
- *Windwall* (unbegrenzt)
- *Luftweg* (einmal pro Tag, nur für den Träger)
- *Kugelblitz* (einmal pro Woche)

Solange die Bedingung nicht erfüllt wurde, um die wahre Kraft des Rings zu aktivieren, erscheint er als *Federfallring*. Jedes Mal, wenn der Ring einen neuen Träger findet, muss er auch erneut aktiviert werden.

Ring der Herrschaft über Elementarwesen (Erde)
- *Mit Stein verschmelzen* (unbegrenzt, nur für den Träger)
- *Erde und Gestein erweichen* (unbegrenzt)
- *Stein formen* (zweimal pro Tag)
- *Steinhaut* (einmal pro Woche, nur für den Träger)
- *Wände passieren* (zweimal pro Woche)
- *Steinwand* (einmal pro Tag)

Solange die Bedingung nicht erfüllt wurde, um die wahre Kraft des Rings zu aktivieren, erscheint er als *Ring des mit Steinen Verschmelzens* (der Träger kann auf Wunsch *Mit Stein verschmelzen* wirken).

Ring der Herrschaft über Elementarwesen (Feuer)
- *Energien widerstehen (Feuer)* (wie ein *Mächtiger Ring der Energieresistenz [Feuer]*)
- *Brennende Hände* (unbegrenzt)
- *Flammenkugel* (zweimal pro Tag)
- *Feuerwerk* (zweimal pro Tag)
- *Feuerwand* (einmal pro Tag)
- *Flammenschlag* (zweimal pro Woche)

Solange die Bedingung nicht erfüllt wurde, um die wahre Kraft des Rings zu aktivieren, erscheint er als *Mächtiger Ring der Energieresistenz (Feuer)*.

Ring der Herrschaft über Elementarwesen (Wasser)
- *Auf Wasser gehen* (unbegrenzt)
- *Wasser erschaffen* (unbegrenzt)
- *Wasser atmen* (unbegrenzt)
- *Eiswand* (einmal pro Tag)
- *Eissturm* (zweimal pro Woche)
- *Wasser kontrollieren* (zweimal pro Woche)

Solange die Bedingung nicht erfüllt wurde, um die wahre Kraft des Rings zu aktivieren, erscheint er als *Ring des Wasserwandelns*.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Monster herbeizaubern VI*, alle entsprechenden Zauber; **Kosten** 100.000 GM.

Ring der Sprungkraft

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 2
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring verleiht seinem Träger große Sprungkraft. Er erhält einen dauerhaften Kompetenzbonus von +5 auf alle Würfe für Akrobatik, die gemacht werden, um hoch oder weit zu springen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, Erschaffer muss 5 Ränge in der Fertigkeit Akrobatik haben; **Kosten** 1.250 GM.

VERBESSERTER RING DER SPRUNGKRAFT

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 10.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring funktioniert wie ein *Ring der Sprungkraft*. Der Träger erhält jedoch einen dauerhaften Kompetenzbonus von +10 auf alle Würfe für Akrobatik, die gemacht werden, um hoch oder weit zu springen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, Erschaffer muss 10 Ränge in der Fertigkeit Akrobatik haben; **Kosten** 5.000 GM.

RING DER TIERFREUNDSCHAFT

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 10.800 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring ist stets mit Tiermotiven verziert und beeinflusst ein Tier auf Kommando, als hätte der Träger *Tier bezaubern* gewirkt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Tier bezaubern*; **Kosten** 5.400 GM.

RING DES ENTRINNENS

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 25.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring verleiht seinem Träger dauerhaft die Fähigkeit, Schaden zu vermeiden, als hätte er das Talent Entrinnen. Immer wenn er einen Reflexwurf macht, um nur den halben Schaden zu erleiden, nimmt er bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Springen*; **Kosten** 12.500 GM.

RING DES FREUNDESSCHUTZES

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 50.000 GM (für ein Paar); **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese eigenartigen Ringe sind nur paarweise erhältlich, denn ein einzelner *Ring des Freundesschutzes* ist nutzlos. Jeder der beiden Ringträger kann den Ring auf Befehl *Anderen schützen* wirken lassen – mit dem anderen Ringträger als Empfänger der Wirkung. Der Effekt hat keine Reichweitenbegrenzung.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Anderen schützen*; **Kosten** 10.000 GM.

RING DES WASSERWANDELNS

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 15.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring ist mit einem Opal verziert und ermöglicht dem Träger, dauerhaft die Effekte des Zaubers *Auf Wasser gehen* zu nutzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Auf Wasser gehen*; **Kosten** 7.500 GM.

RÖNTGENBLICKRING

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 25.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring verleiht seinem Träger auf Befehl die Fähigkeit, in feste Materie hinein und durch sie hindurch zu schauen. Die Sichtreichweite beträgt 6 m. Dabei kann der Ringträger sehen, als würde er ganz normal und unter normalen Lichtbedingungen schauen, selbst wenn es keine Beleuchtung gibt. Der Röntgenblick kann 30 cm Stein, 2,50 cm normales Metall oder bis zu 90 cm Holz oder Erde durchdringen.

Es ist körperlich anstrengend, den Ring zu benutzen. Es muss je 1 Minute zwischen den Anwendungen des Rings liegen. Der Träger erleidet an einem Tag jede Minute nach den ersten 10 Minuten, die er den Ring benutzt, 1 Punkt Konstitutionsschaden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Wahrer Blick*; **Kosten** 12.500 GM.

SCHUTZRING

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 2.000 GM (+1), 8.000 GM (+2), 18.000 GM (+3), 32.000 GM (+4), 50.000 GM (+5); **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring gewährt dauerhaften magischen Schutz in Form eines Ablenkungsbonusses von +1 bis +5 auf die RK.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Schild des Glaubens*, die Stufe des Erschaffers muss mindestens drei Mal so hoch sein, wie es dem Bonus entspricht, den der Ring verleiht; **Kosten** 1.000 GM (+1), 4.000 GM (+2), 9.000 GM (+3), 16.000 GM (+4), 25.000 GM (+5).

SCHWIMMERRING

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 2
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Silberring ist mit einem Wellenmuster verziert. Er verleiht seinem Träger einen dauerhaften Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Schwimmen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, Erschaffer muss 5 Ränge in der Fertigkeit Schwimmen haben; **Kosten** 1.250 GM.

VERBESSERTER SCHWIMMERRING

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 10.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring funktioniert wie ein Schwimmerring, der Kompetenzbonus steigt jedoch auf +10.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, Erschaffer muss 10 Ränge in der Fertigkeit Schwimmen haben; **Kosten** 1.250 GM.

STERNSCHNUPPENRING

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 50.000 GM, **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring kann auf zwei verschiedene Weisen angewendet werden: erstens in dämmrigem Licht oder nachts im Freien oder zweitens nachts unter der Erde oder in Innenräumen.

Wird der Ring nachts im Freien oder in einem dämmrigen oder dunklen Gebiet angewandt, kann er eine der folgenden Funktionen auf Befehl ausführen.

- *Tanzende Lichter* (einmal pro Stunde)
- *Licht* (zweimal pro Nacht)
- *Blitzkugeln* (speziell, einmal pro Nacht)
- *Sternschnuppen* (speziell, dreimal pro Woche)

Die erste Sonderfunktion (Blitzkugeln) erzeugt ein bis vier Blitzkugeln (nach Wunsch des Trägers). Diese leuchtenden Kugeln ähneln *Tanzenden Lichtern* und werden auch auf ähnliche Weise kontrolliert (siehe die Beschreibung des Zaubers *Tanzende Lichter*). Die Kugeln haben eine Reichweite von 40 m und eine Wirkungsdauer von 4 Runden. Sie können sich maximal 40 m pro Runde bewegen. Jede Sphäre hat einen Durchmesser von circa 90 cm. Kreaturen, welche sich einer der Kugeln auf mehr als 1,50 m nähern, bringen diese dazu, sich zu entladen. Der Betroffene erleidet soviel Elektrizitätsschaden, wie Kugeln erschaffen wurden (siehe folgende Tabelle).

Anzahl der Blitzkugeln	Schaden pro Kugel
1 Blitzkugel	4W6 Punkte Elektrizitätsschaden
2 Blitzkugeln	3W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Kugel
3 Blitzkugeln	2W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Kugel
4 Blitzkugeln	1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Kugel

Ist diese Funktion erst einmal aktiviert worden, können die Blitzkugeln zu jedem beliebigen Zeitpunkt freigesetzt werden, bevor die Sonne aufgeht. Es können mehrere Kugeln in derselben Runde freigesetzt werden. Die zweite Sonderfunktion erzeugt drei Sternschnuppen, die entweder alle auf einmal oder einzeln pro Woche freigesetzt werden können. Sie verursachen beim Einschlag 12 Schadenspunkte und in einer Ausbreitung mit einem Radius von 1,50 m 24 Schadenspunkte (wie ein *Feuerball*). Eine Kreatur, die von einer Sternschnuppe getroffen wurde, erleidet den vollen Schaden des Einschlags und der Ausbreitung, außer es gelingt ihr ein Reflexwurf (SG 13). Kreaturen, die nicht direkt getroffen wurden, aber innerhalb der Ausbreitung stehen, können den Schaden des Einschlags ignorieren und erleiden bei einem erfolgreichen Reflexwurf (SG 13) nur den halben Schaden der Ausbreitung. Die Reichweite der Sternschnuppen beträgt 23 m. Eine Sternschuppe explodiert, wenn sie entweder das Ende der Reichweite oder eine Kreatur oder einen Gegenstand trifft. Sie fliegt immer auf einer geraden Linie und alle Kreaturen auf ihrer Flugbahn müssen einen Rettungswurf machen, um nicht getroffen zu werden.

Nachts unter der Erde oder in einem Innenraum hat der *Sternschnuppenring* die folgenden Eigenschaften:

- *Feenfeuer* (zweimal pro Tag)
- Funkenregen (speziell, einmal pro Tag)

Bei dem Funkenregen handelt es sich um eine schwebende Wolke aus rot glühenden Funken, die sich vom Ring ausgehend in einem 3 m weiten Bogen bis zu 6 m weit ausbreitet. Kreaturen innerhalb dieses Bereichs erleiden 2W8 Punkte Schaden, wenn sie keine Metallrüstungen oder -waffen tragen. Wenn sie solche Waffen oder Rüstungen tragen, erleiden sie 4W8 Punkte Schaden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Feenfeuer, Feuerball, Licht, Blitz*; **Kosten** 25.000 GM.

TELEKINESERING

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 75.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Mit diesem Ring kann der Träger den Zauber *Telekinese* auf Befehl wirken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Telekinese*; **Kosten** 37.500 GM.

UNSICHTBARKEITSRING

Aura Schwache Illusion; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Der Träger kann sich unsichtbar machen, indem er diesen Silberring aktiviert. Die Wirkung entspricht dem Zauber *Unsichtbarkeit*.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, Unsichtbarkeit; **Kosten** 10.000 GM.

VERSORGUNGSRING

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring versorgt den Träger dauerhaft mit lebenserhaltenden Nährstoffen. Außerdem erfrischt er Körper und Geist, so dass der Träger nur 2 Stunden pro Tag schlafen muss, um die Vorteile zu erhalten, die er sonst nach 8 Stunden Schlaf erhalten würde. Dies ermöglicht es einem Zauberkundigen, der sich ausruhen muss, um Zauber zu wirken, bereits nach 2 Stunden erneut Zauber vorzubereiten. Er kann aber nicht öfter als einmal pro Tag Zauber vorbereiten. Der Ring muss eine ganze Woche getragen werden, bevor die Wirkung eintritt. Wird der Ring abgelegt, muss der Besitzer ihn wieder eine ganze Woche tragen, um den Ring erneut auf sich einzustellen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Nahrung und Wasser erschaffen*; **Kosten** 1.250 GM.

WIDDERRING

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 8.600 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Ein *Widderring* ist ein kunstvoll verzierter Ring aus hartem Metall, meist aus Eisen oder einer Eisenlegierung, der zudem noch mit einem Widderkopf versehen ist. Der Träger kann dem Ring den Befehl geben, eine Kraft auszusenden, die wie eine Ramme wirkt. Diese Kraft ist sichtbar und ähnelt in ihrer Gestalt dem Kopf eines Widders oder einer Ziege. Die Kraft trifft ein einzelnes Ziel und verursacht 1W6 Schadenspunkte, wenn 1 Ladung aufgewendet wird, 2W6 Schadenspunkte, wenn 2 Ladungen aufgewendet werden, und 3W6 Schadenspunkte, wenn 3 Ladungen aufgewendet werden (Maximum). Behandle dieses Angriff als Fernkampfangriff mit einer maximalen Reichweite von 15 m und keinen Mali aufgrund von Entfernung. Die Kraft des Hiebs ist ganz erheblich. Wer von dem Ring getroffen wird, wird zum Ziel eines Ansturms, wenn er sich innerhalb von 9 m in der Nähe des Ringträgers aufhält. Die Ramme ist groß und verwendet die Zauberstufe des Rings als Grund-Angriffsbonus. Außerdem hat die Ramme eine Stärke von 25. Dadurch erhält sie einen Kampfmanöverbonus von +17. Die Ramme erhält außerdem einen Bonus von +1 auf den Ansturm, wenn 2 Ladungen aufgewendet wurden, oder von +2, wenn 3 Ladungen aufgewendet wurden. Abgesehen von dieser Angriffsoption kann der Widderring auch noch Türen öffnen als wäre er ein Charakter mit Stärke 25. Dies kostet eine Ladung. Wenn 2 Ladungen ausgegeben wurden, entspricht dieser Effekt einem Charakter mit Stärke 27, und wenn 3 Ladungen ausgegeben wurden, entspricht der Effekt sogar einem Charakter mit Stärke 29. Ein neu erschaffener *Widderring* hat 50 Ladungen. Wenn alle Ladungen ausgegeben wurden, wird der Ring zu einem nicht-magischen Gegenstand.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Bärenstärke, Telekinese;* **Kosten** 4.300 GM.

Zauberspeicherring

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 50.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Funktioniert wie ein *Schwacher Zauberspeicherring*, kann aber bis zu 5 Zaubergrade speichern.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Zauberkräfte verleihen*; **Kosten** 25.000 GM

Mächtiger Zauberspeicherring

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 200.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Funktioniert wie ein *Schwacher Zauberspeicherring*, kann aber bis zu 10 Zaubergrade speichern

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Zauberkräfte verleihen*; **Kosten** 100.000 GM.

Schwacher Zauberspeicherring

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 18.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Ein *Schwacher Zauberspeicherring* kann bis zu drei Zaubergrade speichern (entweder göttliche oder arkane oder beide), welche der Träger wirken kann. Die Zauberstufe eines gespeicherten Zaubers entspricht der minimal notwendigen, um ihn wirken zu können. Der Träger muss keine Materialkomponenten oder Foki bereitstellen, um den Zauber zu wirken. Außerdem besteht keine Chance auf arkane Zauberpatzer, wenn der Anwender eine Rüstung trägt (er muss schließlich keine Gesten für den Zauber ausführen). Die Aktivierungszeit des Rings entspricht dem Zeitaufwand des fraglichen Zaubers (minimal 1 Standard-Aktion). Behandle einen zufällig ermittelten Ring wie eine Schriftrolle, wenn es darum geht, die Zauber festzulegen, die in ihm gespeichert sind. Erwürfelst du einen Zauber, welcher die Anzahl der gespeicherten Grade über 3 heben würde, ignoriere den Wurf einfach, der Ring hat dann eben keine Zauber mehr gespeichert. Ein Zauberkundiger kann Zauber in den Ring speichern, darf aber die Begrenzung von drei Zaubergraden nicht überschreiten. Metamagische Versionen von Zaubern nehmen soviel „Platz“ ein, wie es dem Grad der modifizierten Version entspricht. Es ist auch möglich, einen Zauber von einer Schriftrolle in den Ring zu speichern. Der Ring teilt seinem Träger auf magische Weise mit, welche Zauber gerade in ihm gespeichert sind.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Zauberkräfte verleihen*; **Kosten** 9.000 GM.

Zauberwendering

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 100.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser einfache Platinring wirft drei Mal pro Tag auf Befehl die nächsten neun Zaubergrade, die gegen den Ringträger gewirkt werden, automatisch zurück auf den Wirker. Diese Eigenschaft funktioniert wie der Zauber *Zauber zurückwerfen*.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Zauber zurückwerfen*; **Kosten** 50.000 GM.

Zauberzepter

Zauberzepter haben einzigartige magische Kräfte und üblicherweise keine Ladungen. Jeder kann ein Zauberzepter benutzen.

Beschreibung: Zauberzepter wiegen ungefähr 5 Pfund.

Sie sind 60 cm bis 90 cm lang und bestehen meist aus Eisen oder einem anderen Metall. (Viele Zepter können auch als leichte Knüppel oder Keulen benutzt werden, da sie so stabil sind.)

Zauberzepter haben eine RK von 9, 10 Trefferpunkte, eine Härte von 10 und der SG, um sie zu zerbrechen, liegt bei 27.

Aktivierung: Wie ein Zauberzepter aktiviert wird, hängt ganz von dem individuellen Gegenstand ab. Solange nichts anderes angegeben wird, musst du das Zepter in der Hand halten, um es benutzen zu können. Für Einzelheiten siehe die jeweiligen Beschreibungen.

Besondere Eigenschaften: Würfle einen W%: 01 bedeutet, dass der Gegenstand intelligent ist, 02 bis 31 gibt an, dass irgendetwas an dem Zauberzepter (das Aussehen, eine Inschrift oder Ähnliches) auf seine Funktion hinweist, 32 bis 100 bedeutet, dass der Gegenstand keine weiteren besonderen Eigenschaften besitzt. Zauberzepter mit Ladungen können niemals intelligent sein.

Auffangzepter

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 50.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieses Zepter funktioniert wie ein Magnet, der Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten anzieht. Die magische Energie, die aufgefangen werden kann, muss entweder von einem Zauber mit einem einzigen Ziel oder von einem Strahl kommen, die entweder auf den Charakter gerichtet sind, welcher das Zepter besitzt, oder auf dessen Ausrüstung. Das Zepter hebt den Effekt des Zaubers auf und speichert die Energie, bis der Träger sie in Form eines eigenen Zaubers wieder freisetzt. Der Träger weiß in dem Moment, in dem das Zepter die Energie absorbiert, wie viele Zaubergrade es absorbiert hat. Der Träger des Zepters muss aktiv nichts tun, um die Energie aufzufangen, außer das Zepter in der Hand zu halten.

Man sollte sich notieren, wie viele Zaubergrade das Zepter aufgefangen hat und wie viele benutzt wurden. Der Träger des Zepters kann die aufgefangene Energie nutzen, um Zauber zu wirken, welche er vorbereitet hat, ohne dafür einen Zauberplatz auszugeben. Die Anzahl der gespeicherten Zaubergrade im Zepter muss natürlich so hoch sein oder höher als der Grad des Zaubers, der damit gewirkt werden soll. Um einen Zauber mit der Energie des Zepters wirken zu können, müssen die entsprechenden Materialkomponenten bereitgestellt werden und das Zepter muss in der Hand gehalten werden. Zauberkundige, die keine Zauber vorbereiten, wie etwa Barden und Hexenmeister, können die Energie des Zepters nutzen, um Zauber zu wirken, die sie kennen.

Ein *Auffangzepter* kann maximal 50 Zaubergrade absorbieren und danach nur noch Energie abgeben. Das Zepter kann nicht wieder aufgeladen werden. Der Träger weiß, wie viel Energie das Zepter noch speichern kann und wie viel gerade in ihm gespeichert ist.

Um das verbleibende Absorptionspotential eines *Auffangzepters* zu ermitteln, das gerade gefunden wurde, würfle mit einem W% und teile das Ergebnis durch 2. Danach würfle noch einmal mit einem W%. Bei einer 71-100 ist die Hälfte der Energie, die das Zepter bereits absorbiert hat, noch in ihm gespeichert.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Zauber zurückwerfen*; **Kosten** 25.000 GM.

Aufhebungszepter

Aura Stark (verschiedene Schulen); **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 37.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieses Zepter hebt die Zauber oder die zauberähnlichen Wirkungen magischer Gegenstände auf. Der Benutzer muss mit dem Zepter einfach nur auf den jeweiligen Gegenstand zeigen und ein fahler, grauer Strahl schießt hervor, der das Ziel berührt (Berührungsangriff auf Entfernung). Dieser Strahl funktioniert wie *Mächtige Magie bannen*, betrifft aber nur magische Gegenstände. Um den sofortigen Effekt eines Gegenstands aufzuheben, muss der Benutzer eine vorbereitete Aktion einsetzen. Beim Bannwurf wird die Zauberstufe des Zepters (11) benutzt. Der Zielgegenstand darf keinen Rettungswurf machen, gegen Artefakte hat das Zepter jedoch keine Wirkung (selbst gegen normale Artefakte). Das Zauberzepter kann drei Mal pro Tag angewendet werden.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Magie bannen* und *Begrenzter Wunsch* oder *Wunder*; **Kosten** 18.500 GM.

Entzauberungszepter

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 11.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieser gefürchtete Stab ist der Fluch aller magischen Gegenstände, denn eine Berührung von ihm reicht aus, um einem Gegenstand all seine magischen Eigenschaften zu entziehen. Der berührte Gegenstand muss einen Willenswurf (SG 23) machen, um die Wirkung des Zauberzepters zu verhindern. Wird der Gegenstand von einer Kreatur gehalten, kann der Gegenstand auch den Willensbonus dieser Kreatur benutzen, falls dieser höher liegt. Der Kontakt mit dem Gegenstand wird mittels eines Berührungsangriffs im Nahkampf hergestellt. Wenn das *Entzauberungszepter* einem Gegenstand seine Kräfte entzogen hat, wird es selbst morsch und kann nicht mehr benutzt werden. Gegenstände, denen ihre Kräfte entzogen wurden, können nur mit einem *Wunsch* oder einem *Wunder* wiederhergestellt werden. Wenn eine *Sphäre des Nichts* und ein *Entzauberungszepter* sich gegenseitig vernichten, kann nichts sie wiederherstellen.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Magische Auftrennung*; **Kosten** 5.500 GM.

Feinderkennungszepter

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 23.500 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieser Gegenstand pulsiert in der Hand des Benutzers und zeigt die Richtung an, in der sich ihm feindlich gesinnte Kreaturen aufhalten (zuerst die am Nächsten befindlichen). Es ist dabei egal, ob die Kreaturen unsichtbar, ätherisch, versteckt, verkleidet oder gut sichtbar sind. Die Entdeckungsreichweite beträgt 18 m. Konzentriert der Träger des Zauberzepters sich eine Runde lang, zeigt es nicht nur die Richtung an, in der sich die nächsten Gegner befinden, sondern auch wie viele Gegner sich in Reichweite befinden. Das Zauberzepter kann drei Mal pro Tag benutzt werden und es wirkt jedes Mal 10 Minuten lang. Das Aktivieren des Zauberzepters verbraucht eine Standard-Aktion.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Wahrer Blick*; **Kosten** 11.750 GM.

Flegelzepter

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 50.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieses Zauberzepter verwandelt sich auf den Befehl seines Besitzers hin von einem ganz normalen Zepter in einen *Schreckensflegel* +3/+3. Der Schreckensflegel ist eine Doppelwaffe, das heißt, dass beide Enden der Waffe zum Angreifen benutzt werden können. Der Benutzer kann einen zusätzlichen Angriff (mit dem zweiten Ende) ausführen, dafür haben alle Angriffe einen Malus von –2 (wie wenn er das Talent Kampf mit zwei Waffen hätte).

Außerdem kann das Flegelzepter ein Mal pro Tag für 10 Minuten einen Ablenkungsbonus von +4 auf die RK verleihen und einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe. Dafür muss es nicht seine Waffenform angenommen haben.

Das Verwandeln des Zauberzepters in eine Waffe und zurück entspricht einer Bewegungsaktion.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Segnen*; **Kosten** 25.000 GM.

Gewitterzepter

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 33.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieses Zepter ist aus Eisen gefertigt und mit silbernen Nieten versehen. Es hat die Eigenschaften eines *Leichten Streitkolbens* +2 und einige weitere.

Donner: Das Zepter kann einmal pro Tag wie ein *Leichter Streitkolben* +3 zuschlagen. Der Getroffene wird durch den Krach, welchen das Zepter verursacht, betäubt (Zähigkeit, SG 16, keine Wirkung). Das Aktivieren dieser Kraft entspricht einer freien Aktion. Sie funktioniert, wenn der Träger des Zepters innerhalb 1 Runde danach damit angreift.

Blitz: Das Zepter kann auf Wunsch des Trägers einmal pro Tag einen elektrischen Funken erzeugen. Wenn der Träger dann mit dem Zepter einen Gegner trifft, verursacht dieses neben dem normalen Schaden eines *Leichten Streitkolbens* +2 (1W6+2) noch 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Selbst wenn das Zepter eigentlich keinen Treffer erzielt, kann es noch die 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursachen, wenn der Wurf hoch genug war, um einen Berührungsangriff im Nahkampf zu machen. Das Aktivieren dieser Kraft entspricht einer freien Aktion. Sie funktioniert, wenn der Träger des Zepters innerhalb 1 Runde danach damit angreift.

Donnerschlag: Der Träger des Zepters kann dieses einmal pro Tag mit einer Standard-Aktion dazu bringen, einen ohrenbetäubenden Krach von sich zu geben – wirkt wie der Zauber *Brüllen* (Zähigkeit, SG 16, teilweise 2W6 Punkte Schallschaden, Ziel ist 2W6 Runden lang betäubt).

Blitzschlag: Der Träger des Zepters kann dieses einmal pro Tag mit einer Standard-Aktion dazu bringen, einen 1,50 m breiten *Blitzschlag* zu erzeugen (Reflex, SG 16, halbiert, 9W6 Punkte Elektrizitätsschaden). Die Reichweite des Blitzschlags beträgt 60 m.

Blitz und Donner: Einmal pro Woche kann der Träger des Zepters den Donnerschlag und den Blitzschlag miteinander kombinieren (Standard-Aktion). Der Donnerschlag betrifft alle innerhalb von 3 m in der Nähe des Blitzschlags. Der Blitzschlag verursacht 9W6 Punkte Elektrizitätsschaden (zähle Würfelergebnisse von 1 oder 2 als Ergebnis von 3 – der Blitzschlag verursacht also 27 bis 54 Punkte Schaden). Der Donnerschlag verursacht 2W6 Punkte Schallschaden. Ein einziger erfolgreicher Reflexwurf (SG 16) bedeutet, dass beide Effekte vermieden wurden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Blitz*; **Kosten** 16.500 GM.

LÖSCHZEPTER

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 15.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Zepter kann mittelgroße oder kleinere nicht-magische Feuer allein mit einer Berührung löschen (Standard-Aktion). Um auch andere Arten von Feuer löschen zu können, muss der Benutzer des Zepters 1 oder mehr Ladungen des Zepters ausgeben.

Um ein großes oder größeres nicht-magisches Feuer oder ein mittelgroßes oder kleineres magisches Feuer (wie etwa eine *Flammenwaffe* oder den Zauber *Brennende Hände*) zu löschen, muss man 1 Ladung aufwenden. Kontinuierlich brennendes magisches Feuer, wie etwa die Flammen einer Waffe oder eine Feuerkreatur, werden 6 Runde lang unterdrückt und flackern danach wieder auf. Um einen sofortig wirkenden Feuerzauber zu löschen, muss das Zepter sich im Wirkungsbereich aufhalten und der Träger muss eine vorbereitete Aktion haben, um dem Zauber entgegen wirken zu können. Wenn das Zepter große oder größere magische Feuer löschen soll, wie sie etwa durch einen *Feuerball*, einen *Flammenschlag* oder eine *Feuerwand* hervorgerufen werden, müssen 2 Ladungen ausgegeben werden.

Wenn der Gegenstand gegen eine Feuerkreatur eingesetzt wird (Berührungsangriff im Nahkampf), verursacht er 6W6 Schadenspunkte. Dafür müssen 3 Ladungen eingesetzt werden.

Wenn man ein *Löschzepter* findet, hat dies noch 10 Ladungen. Ausgegebene Ladungen erneuern sich jeden Tag. Man kann innerhalb von 24 Stunden also bis zu 10 Ladungen ausgeben.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Feuerwerk*; **Kosten** 7.500 GM.

METAMAGISCHE ZAUBERZEPTER

Metamagische Zauberzepter verfügen über die Kräfte metamagischer Talente (nicht aber über zauberähnliche Fähigkeiten), erhöhen aber den Grad veränderter Zauber nicht. Alle im Folgenden beschriebenen Zepter werden durch Gebrauch aktiviert (zauberst du in einem bedrohten Gebiet, ziehst du aber noch Gelegenheitsangriffe auf dich). Du darfst zwar pro Zauber nur ein metamagisches Zepter benutzen, kannst ein solches Zepter aber mit metamagischen Talenten kombinieren, die du selbst besitzt. In diesem Fall wird der Grad des Zaubers nur durch deine Talente verändert, nicht durch das Zepter.

Nur weil du ein *metamagisches Zauberzepter* besitzt, erhältst du das entsprechende Talent nicht, sondern nur die Fähigkeit, dieses Talent pro Tag bei einer bestimmten Anzahl an Zaubern einzusetzen. Ein Hexenmeister muss immer noch eine volle Aktion aufwenden, wenn er ein metamagisches Zauberzepter einsetzt, ganz als würde er ein metamagisches Talent einsetzen, das er besitzt (außer bei *Metamagischen Zeptern, Schnell zaubern* – diese können mit einer schnellen Aktion benutzt werden).

Schwächere und Mächtige Metamagische Zauberzepter: Normale Metamagische Zauberzepter können mit Zaubern des 6. oder eines niedrigeren Grads benutzt werden. Schwächere Zepter können mit Zaubern des 3. oder eines niedrigeren Grads benutzt werden, während Mächtige Zauberzepter mit Zaubern des 9. oder eines niedrigeren Grads benutzt werden können.

METAMAGISCH, LAUTLOS ZAUBERN

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (Schwächeres), 11.000 GM (Normales), 24.500 GM (Mächtigeres); **Gewicht** 5 Pfd.

Tabele 15-14: Zauberzepter

durchschn.	mächtig	Zauberzepter	Marktpreis
01-07	—	Metamagisch, *Schwächeres Zauberreichweite erhöhen*	3.000 GM
08-14	—	Metamagisch, *Schwächeres Zauber ausdehnen*	3.000 GM
15-21	—	Metamagisch, *Schwächeres Lautlos zaubern*	3.000 GM
22-28	—	*Unbewegliches Zepter*	5.000 GM
29-35	—	Metamagisch, *Schwächeres Zauber verstärken*	9.000 GM
36-42	—	*Zepter der Erze und Metalle*	10.500 GM
43-53	01-04	*Entzauberungszepter*	11.000 GM
54-57	05-06	Metamagisch, *Zauberreichweite erhöhen*	11.000 GM
58-61	07-08	Metamagisch, *Zauber ausdehnen*	11.000 GM
62-65	09-10	Metamagisch, *Lautlos zaubern*	11.000 GM
66-71	11-14	*Zepter der Überraschung*	12.000 GM
72-79	15-19	*Pythonzepter*	13.000 GM
80-83	—	Metamagisch, *Schwächeres Zaubereffekt maximieren*	14.000 GM
84-89	20-21	*Löschzepter*	15.000 GM
90-97	22-25	*Viperzepter*	19.000 GM
—	26-30	*Feinderkennungszepter*	23.500 GM
—	31-36	Metamagisch, *Mächtigeres Zauberreichweite erhöhen*	24.500 GM
—	37-42	Metamagisch, *Mächtigeres Zauber ausdehnen*	24.500 GM
—	43-48	Metamagisch, *Mächtigeres Lautlos zaubern*	24.500 GM
—	49-53	*Prachtzepter*	25.000 GM
—	54-58	*Zepter des Verdorrens*	25.000 GM
98-99	59-64	Metamagisch, *Zauber verstärken*	32.500 GM
—	65-69	*Gewitterzepter*	33.000 GM
100	70-73	Metamagisch, *Schwächeres Schnell zaubern*	35.000 GM
—	74-77	*Aufhebungszepter*	37.000 GM
—	78-80	*Auffangzepter*	50.000 GM
—	81-84	*Flegelzepter*	50.000 GM
—	85-86	Metamagisch, *Zaubereffekt maximieren*	54.000 GM
—	87-88	*Zepter der Herrschaft*	60.000 GM
—	89-90	*Zepter der Sicherheit*	61.000 GM
—	91-92	*Zepter der Herrschaftlichen Macht*	70.000 GM
—	93-94	Metamagisch, *Mächtigeres Zauber verstärken*	73.000 GM
—	95-96	Metamagisch, *Schnell zaubern*	75.500 GM
—	97-98	*Zepter der Wachsamkeit*	85.000 GM
—	99	Metamagisch, *Mächtigeres Zaubereffekt maximieren*	121.500 GM
—	100	Metamagisch, *Mächtigeres Schnell zaubern*	170.000 GM

BESCHREIBUNG

Der Benutzer kann bis zu drei Zauber pro Tag lautlos zaubern, als würde er das Talent Lautlos zaubern verwenden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Lautlos zaubern; **Kosten** 1.500 GM (Schwächeres), 5.500 GM (Normales), 85.000 GM (Mächtigeres).

METAMAGISCH, SCHNELL ZAUBERN

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 35.000 GM (Schwächeres), 75.500 GM (Normales), 170.000 GM (Mächtigeres); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Benutzer kann bis zu drei Zauber pro Tag schnell zaubern, als würde er das Talent Schnell zaubern verwenden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Schnell zaubern; **Kosten** 17.500 GM (Schwächeres), 37.750 GM (Normales), 85.000 GM (Mächtigeres).

METAMAGISCH, ZAUBER AUSDEHNEN

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (Schwächeres), 11.000 GM (Normales), 24.500 GM (Mächtigeres); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Benutzer kann bis zu drei Zauber pro Tag ausdehnen, als würde er das Talent Zauber ausdehnen verwenden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Zauber ausdehnen; **Kosten** 1.500 GM (Schwächeres), 5.500 GM (Normales), 12.250 GM (Mächtigeres).

METAMAGISCH, ZAUBEREFFEKT MAXIMIEREN

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 14.000 GM (Schwächeres), 54.000 GM (Normales), 121.500 GM (Mächtigeres); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Benutzer kann bei bis zu drei Zaubern pro Tag den Zaubereffekt maximieren, als würde er das Talent Zaubereffekt maximieren verwenden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Zaubereffekt maximieren; **Kosten** 7.000 GM (Schwächeres), 27.000 GM (Normales), 60.750 GM (Mächtigeres).

METAMAGISCH, ZAUBERREICHWEITE ERHÖHEN

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (Schwächeres), 11.000 GM (Normales), 24.500 GM (Mächtigeres); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Benutzer kann bei bis zu drei Zaubern pro Tag die Zauberreichweite erhöhen, als würde er das Talent Zauberreichweite erhöhen verwenden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Zauberreichweite erhöhen; **Kosten** 1.500 GM (Schwächeres), 5.500 GM (Normales), 12.250 GM (Mächtigeres).

METAMAGISCH, ZAUBER VERSTÄRKEN

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 9.000 GM (Schwächeres), 32.500 GM (Normales), 73.000 GM (Mächtigeres); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Benutzer kann bis zu drei Zauber pro Tag verstärken, als würde er das Talent Zauber verstärken verwenden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Zauber verstärken; **Kosten** 4.500 GM (Schwächeres), 16.250 GM (Normales), 36.500 GM (Mächtigeres).

PRACHTZEPTER

Aura Starker Bannzauber und Verwandlung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 25.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Besitzer dieses mit fantastischen Edelsteinen besetzten Zepters erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf seinen Charismawert, solange er das Zepter trägt oder in der Hand hält. Das Zepter kann einmal pro Tag Kleidung aus den feinsten Stoffen, inklusive Fellen und Schmuck erschaffen.

Diese Roben bleiben 12 Stunden lang bestehen. Versucht der Besitzer des Zepters jedoch, sie zu verkaufen oder zu verschenken, sei es auch nur teilweise, will er es als Zauberkomponente benutzen, oder ähnliches, verschwinden alle Kleidungsstücke sofort. Dasselbe passiert auch, wenn jemand dem Träger die Kleidung vom Leib reißt. Der Wert dieser edlen Gewänder liegt zwischen 7000 und 10.000 GM (1W4+6 x 1.000 GM). Allein der Stoff ist schon 1.000 GM wert, die Felle 5.000 GM, der Rest fällt auf den Schmuck (maximal 20 Edelsteine, die pro Stein maximal 200 GM wert sein können).

Das Zepter hat aber auch noch eine zweite Funktion, die einmal pro Woche eingesetzt werden kann. Es kann auf Befehl ein königliches Zelt erschaffen – ein riesiger Pavillon aus Seide, der einen Durchmesser von 18 m hat. In dem Zelt finden sich Möbel und Speisen, wie sie dem Aussehen des Pavillons angemessen sind und mit dem man 100 Personen beherbergen kann. Das Zelt und alle Annehmlichkeiten währen 1 Tag lang. Am Ende dieses Tages verschwinden das Zelt und alles, was zu ihm gehörte (auch Dinge, die aus ihm herausgeholt wurden).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Pracht des Adlers, Verarbeitung, Höhere Erschaffung*; **Kosten** 12.500 GM.

PYTHONZEPTER

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 13.000 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Zepter ist länger als normale Zauberzepter. Es ist circa 1,20 m lang, wiegt ungefähr 10 Pfund und kann als *Kampfstab* +1/+1 benutzt werden. Wirft der Benutzer es aber auf den Boden (Standard-Aktion), verwandelt es sich bis zum Ende der Runde in eine riesige Würgeschlange. Die Schlange gehorcht allen Befehlen des Benutzers. (Sie hat auch noch den Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wie sie das Zepter besitzt.) Die Schlange verwandelt sich zurück in das Zepter, wenn der Träger dies wünscht oder sie sich weiter als 30 m von dem Besitzer entfernt. Wird die Schlange getötet, verwandelt sie sich zurück in das Zepter und dieses kann dann drei Tage lang nicht mehr aktiviert werden. Nur ein guter Besitzer kann ein *Pythonzepter* benutzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Böswillige Verwandlung*, Erschaffer muss gut sein; **Kosten** 6.500 GM.

Unbewegliches Zepter

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieses Zauberzepter besteht aus einer flachen Eisenstange mit einem kleinen Knopf an einem Ende. Wird dieser Knopf gedrückt (Bewegungsaktion), bewegt das Zepter sich nicht mehr von der Stelle, selbst wenn es sich an einem Ort ohne Schwerkraft befindet. Der Besitzer kann den Gegenstand also hinlegen, wo immer er möchte, den Knopf drücken und loslassen. Mehrere *Unbewegliche Zepter* können zusammen eine Leiter bilden (zwei Stück würden schon ausreichen). Ein Zepter kann bis zu 8000 Pfund tragen, bevor es hinunterfällt. Um ein solches Zepter in einer Runde 3 m weit zu bewegen, muss man einen Stärkewurf (SG 30) machen.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Schweben*; **Kosten** 2.500 GM.

Viperzepter

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 19.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieses Zepter kann wie ein *Schwerer Streitkolben* +2 zuschlagen. Ein Mal pro Tag kann sich der Kopf des Zepters aber auch 10 Minuten lang auf Befehl in eine echte Schlange verwandeln. In dieser Zeit verursacht ein Treffer mit dem Zepter nicht nur den normalen Schaden, sondern vergiftet die getroffene Kreatur auch noch. Das Gift verursacht 6 Runden lang pro Runde 1W3 Punkte Konstitutionsschaden. Vergiftete Kreaturen dürfen pro Runde einen Zähigkeitswurf (SG 16) machen, um den Schaden ignorieren zu können und die Wirkung des Gifts zu beenden. Mehrere Treffer mit dem Zepter erhöhen die Wirkungsdauer des Gifts pro Treffer um 3 Runden und steigern den SG pro Treffer um +2. Das Zepter kann nur von einem bösen Träger verwendet werden.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Vergiften*, Erschaffer muss selbst böse sein; **Kosten** 9.500 GM.

Zepter der Erze und Metalle

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 10.500 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieses Zepter pulsiert in der Hand des Benutzers und zeigt in Richtung des größten Metallvorkommens innerhalb von 9 m. Der Träger kann sich aber auch auf ein bestimmtes Metall oder Mineral konzentrieren; befindet sich dieses innerhalb von 9m, zeigt das Zepter in die entsprechende Richtung und der Träger weiß auch, wie groß das Vorkommen ungefähr ist. Befinden sich mehrere Vorkommen desselben Metalls oder Minerals innerhalb der Reichweite, zeigt das Zepter zuerst auf das größte. Jede Anwendung des Gegenstands verbraucht eine volle Aktion.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Gegenstand aufspüren*; **Kosten** 5.250 GM.

Zepter der Herrschaft

Aura Starke Verzauberung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 60.000 GM; **Gewicht** 8 Pfd.

Beschreibung

Dieser Gegenstand sieht wie ein Königszepter aus, das allein schon aufgrund der verwendeten Materialien und der Handwerkskunst 5.000 GM wert ist. Aktiviert der Träger das Zepter (Standard-Aktion), kann er von allen Kreaturen innerhalb von 36 m Gehorsam und Treue einfordern. Insgesamt können 300 TW an Kreaturen beherrscht werden, wobei allen, die einen Intelligenzwert von 12 oder höher haben, ein Willenswurf (SG 16) zusteht, um sich der Wirkung zu entziehen. Beherrschte Kreaturen gehorchen dem Träger, als sei dieser ihr absoluter Herrscher. Befiehlt er den Beherrschten aber etwas, das deren Natur entgegensteht, wird die Magie gebrochen. Das Zepter kann für insgesamt 500 Minuten benutzt werden, bevor es zu Staub zerfällt. Diese Minuten müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Massen-Monster bezaubern*; **Kosten** 32.500 GM.

Zepter der herrschaftlichen Macht

Aura Starke Verzauberung, Hervorrufung, Nekromantie und Verwandlung; **ZS** 19
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 70.000 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

Beschreibung

Dieses Zepter hat diverse zauberähnliche Fähigkeiten und kann auch als magische Waffe eingesetzt werden. Zudem hat es noch einige weltliche Funktionen. Das Zepter besteht aus Metall und ist etwas dicker als andere Zepter. An einem Ende befindet sich eine Kugel mit mehreren Flanschen. Am Schaft sind sechs Knöpfe angebracht. Das Drücken eines dieser Knöpfe entspricht dem Ziehen einer Waffe. Das Zepter wiegt 10 Pfund.

Die folgenden zauberähnlichen Funktionen können einmal pro Tag eingesetzt werden:

- *Person festhalten:* funktioniert bei Berührung, wenn der Träger dies befiehlt (Willen, SG 14, keine Wirkung). Der Träger muss sich entscheiden, diese Kraft einzusetzen und dann einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, um sie zu aktivieren. Schlägt der Angriff fehl, geht der Effekt verloren.
- *Furcht auslösen:* Kann auf alle Feinde angewendet werden, die das Zepter sehen, wenn der Träger dies wünscht (maximale Reichweite 3 m, Willen, SG 16, teilweise). Es verbraucht eine Standard-Aktion, diese Fähigkeit einzusetzen.
- 2W4 Schadenspunkte bei einem Gegner verursachen. Dafür muss ein Berührungsangriff gelingen (Willen, SG 17, halbiert). 2W4 Punkte Schaden heilen. Der Träger muss die Wirkung vor dem Angriff festlegen, wie bei *Person festhalten.*

Die folgenden Waffenfunktionen des Zepters können beliebig oft angewendet werden.

- In seiner normalen Form kann das Zepter als *Leichter Streitkolben* +2 eingesetzt werden.
- Wenn der 1. Knopf gedrückt wird, wird das Zepter zu einem *Aufflammenden Langschwert* +1. Aus der Kugel springt eine Klinge hervor und die Kugel selbst wird zum Griff des Schwerts. Die Waffe ist dann insgesamt 1,20 m lang.
- Wenn der 2. Knopf gedrückt wird, verwandelt das Zepter sich in eine *Streitaxt* +4. Aus der Kugel springt eine breite Klinge hervor. Die Waffe ist insgesamt 1,20 m lang.
- Wenn der 3. Knopf gedrückt wird, wird das Zepter zu einem *Kurzspeer* +3 oder einen *Langspeer* +3. Die Klinge springt hervor und der Schaft kann auf bis zu 3,60 m verlängert werden (nach Wunsch des Trägers), so dass die Waffe zwischen 1,80 m und 4,50 m lang sein kann. Ist das Zepter auf 4,50 m ausgefahren, kann es auch als Lanze eingesetzt werden.

Die folgenden Funktionen des Zepters können ebenfalls beliebig oft eingesetzt werden.

- *Kletterpfahl/Leiter:* Wenn der 4. Knopf gedrückt wird, springt aus der Kugel ein Dorn hervor, der in Granit verankert werden kann. Aus dem anderen Ende des Stabs springen drei scharfe Haken

hervor. Das Zepter kann innerhalb 1 Runde zwischen 1,50 m und 15 m lang werden. Die Stange fährt nicht weiter aus, wenn der 4. Knopf erneut gedrückt wird. Aus den Seiten der Stange springen dann 7,5 cm lange Stangen hervor, die 30 cm weit auseinander liegen. Das Zepter wird durch die Dornen und Haken gehalten und kann bis zu 4000 Pfund tragen. Der Träger des Zepters kann dieses wieder in seinen Ursprungszustand versetzen, indem er den 5. Knopf drückt.

- Die Leiterfunktion kann auch verwendet werden, um Türen aufzubrechen. Dafür muss der Träger das Zepter 9 m oder weniger von der Tür entfernt aufstellen, die aufgebrochen werden soll und dann den 4. Knopf drücken. Die ausgeübte Kraft hat einen Stärkemodifikator von +12.
- Wenn der 6. Knopf gedrückt wird, gibt das Zepter den magnetischen Nordpol an und vermittelt dem Träger Wissen darüber, wie tief er sich unter der Erdoberfläche oder wie hoch darüber er sich befindet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Bärenstärke, Furcht auslösen, Flammenklinge, Person festhalten, Leichte Wunden verursachen*; **Kosten** 35.000 GM.

ZEPTER DER SICHERHEIT

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 61.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Zepter erzeugt einen außerdimensionalen Raum, eine Art Taschenparadies. Dort können der Besitzer des Zepters und bis zu 199 andere Kreaturen sich bis zu 200 Tage lang in völliger Sicherheit aufhalten. Die 200 Tage müssen durch die Anzahl der Kreaturen geteilt werden (abgerundet). In diesem Taschenparadies altert man nicht und heilt auf natürlichem Wege doppelt so schnell wie normal. Frisches Wasser und Nahrung (nur Obst und Gemüse) sind im Überfluss vorhanden. Das Klima ist für alle Anwesenden angenehm.

Wird das Zepter aktiviert (Standard-Aktion), werden der Träger und alle, die es berühren, sofort in das Paradies gebracht. Wenn es sich um eine sehr große Gruppe handelt, können die Teilnehmer sich gegenseitig an der Hand halten oder sonst wie in physischem Kontakt miteinander stehen – alle so miteinander verbundenen werden mit ins Paradies gebracht. Wer nicht mit transportiert werden möchte, muss einen Willenswurf (SG 17) ablegen. Ist dieser Wurf erfolgreich, werden andere, die in derselben Kette vor dem Betroffenen stehen, dennoch von dem Zepter betroffen.

Wenn der Effekt des Zepters abläuft oder gebannt wird, werden alle betroffenen Kreaturen sofort wieder an den Ort zurücktransportiert, an dem das Zepter aktiviert wurde. Wenn an diesem Ort nun etwas anderes ist, erscheinen die Betroffenen an einem anderen, ausreichend weit entfernten Ort wieder. Der Besitzer des Zepters kann den Effekt auch fallenlassen, bevor die Wirkungsdauer abgelaufen ist. Das Zepter kann nur einmal pro Woche aktiviert werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Tor*; **Kosten** 30.500 GM.

ZEPTER DER ÜBERRASCHUNG

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 12.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Zepter der Überraschung* ist ein seltsamer und unvorhersehbarer Gegenstand, der bei jeder Anwendung zufällig einen wunderlichen Effekt generiert. (Die Aktivierung entspricht einer Standard-Aktion.) Zu den typischen Kräften des Zepters gehören die folgenden:

W%	Seltsamer Effekt
01-05	Verlangsamt die Kreatur, auf die gezeigt wird, 10 Runden lang (Willen, SG 15, keine Wirkung).
06-10	Das Ziel wird von *Feenfeuer* umgeben.
11-15	Lässt den Benutzer 1 Runde lang glauben, dass das Zepter so funktioniert, wie es ein zweiter Wurf bestimmt (kein Rettungswurf).
16-20	*Windstoß* mit der Kraft eines Sturms (Zähigkeit, SG 14, keine Wirkung).
21-25	Benutzer kann 1W4 Runden lang die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen (wie mit *Gedanken wahrnehmen*), kein Rettungswurf.
26-30	*Stinkende Wolke* in einer Entfernung von 9 m (Zähigkeit, SG 15, keine Wirkung).
31-33	Es regnet 1 Runde lang sehr stark in einem Radius von 18 m, der vom Benutzer des Zepters ausgeht.
34-36	Zaubert ein Tier herbei: 01-25 auf einem W%: ein Nashorn, 26-50: ein Elefant, 51-100: eine Maus.
37-46	*Blitz* (21 m lang, 1,50 m breit), 6W6 Schaden (Reflex, SG 15, halbiert).
47-49	600 große Schmetterlinge entströmen dem Zepter und flattern 2 Runden lang umher. Sie blenden jeden (auch den Benutzer des Zepters) innerhalb von 7,50 m 2 Runden lang (Reflex, SG 14, keine Wirkung).
50-53	Personen, die sich innerhalb von 18 m in der Nähe des Zepters befinden, werden vergrößert (Zähigkeit, SG 13, keine Wirkung).
54-58	Dunkelheit in einer Halbkugel mit einem Durchmesser von 9 m, deren Zentrum sich 9 m vom Zepter entfernt befindet.
59-62	In einem 54 Quadratmeter großen Bereich vor dem Zepter beginnt Gras zu wachsen oder bereits vorhandenes Gras wächst zum Zehnfachen seiner normalen Größe an.
63-65	Nicht lebende Gegenstände von bis zu 1.000 Pfd. und einer Größe von bis zu 9 Kubikmetern werden ätherisch.
66-69	Der Benutzer wird 1 Tag lang um zwei Größenkategorien kleiner (kein Rettungswurf).
70-79	*Feuerball* auf ein Ziel oder in einer geraden Linie von 30 m, 6W6 Schaden (Reflex, SG 15, halbiert).
80-84	Der Benutzer des Zepters wird unsichtbar.
85-87	Dem Ziel wachsen Blätter, wenn es sich innerhalb von 18 m zum Zepter befindet. Die Blätter halten 24 Stunden.
88-90	10 bis 40 Edelsteine im Wert von jeweils 1 GM schießen in einem 9m langen Strahl aus dem Zepter. Jeder Edelstein verursacht 1 Schadenspunkt bei Kreaturen, die er trifft: Würfle 5W4, um zu ermitteln, wie viele Edelsteine etwas treffen, und teile die Zahl unter den möglichen Zielen auf.
91-95	Leuchtende Farben tanzen in einem Bereich von 12 m x 9 m vor dem Zepter. Kreaturen innerhalb dieses Bereichs werden 1W6 Runden lang geblendet (Zähigkeit, SG 15, keine Wirkung).
96-97	Der Benutzer des Zepters oder das Ziel haben beide eine 50 %-Chance, permanent blau, grün oder violett zu werden.
98-100	Befindet sich ein Ziel innerhalb einer Reichweite von 18 m, wirkt *Fleisch zu Stein* (oder *Stein zu Fleisch*, falls das Ziel aus Stein besteht) (Zähigkeit, SG 18, keine Wirkung).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Verwirrung*, Erschaffer muss selbst chaotisch sein; **Kosten** 6.000 GM.

ZEPTER DER WACHSAMKEIT

Aura Durchschnittlicher Bannzauber, Erkenntniszauber, Verzauberung und Hervorrufung; **ZS** 11

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 85.000 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Zepter lässt sich erst einmal nicht von einem *Leichten Streitkolben +1* unterscheiden. Am Kopf befinden sich acht Flansche. Das Zepter verleiht einen Verständnisbonus von +1 auf Initiativewürfe. Umschließt man es fest mit der Hand, kann man *Böses entdecken, Gutes entdecken, Chaotisches entdecken, Rechtschaffenes entdecken, Lügen erkennen, Licht* oder *Unsichtbares sehen* einsetzen. Das verbraucht jeweils eine Standard-Aktion.

Wird der Kopf eines *Zepters der Wachsamkeit* in den Boden gesteckt und vom Besitzer zur Wachsamkeit angehalten (Standard-Aktion), kann das Zepter Kreaturen im Umkreis von 40 m wahrnehmen, die dem Besitzer des Zepters schaden wollen. Zugleich erzeugt das Zepter die Wirkung des Zaubers *Gebet*. Diese gilt für alle Kreaturen, die dem Besitzer des Zepters freundlich gesinnt sind in einem Radius von 6 m. Wenn sich innerhalb des Radius von 40 m feindlich gesinnte Kreaturen aufhalten, sendet das Zepter sofort einen geistigen Alarm an die die dem Besitzer freundliche gesonnenen Kreaturen. Diese Effekte währen 10 Minuten lang und können vom Zepter einmal pro Tag eingesetzt werden. Zuletzt schließlich kann das Zepter eingesetzt werden, um den Zauber *Gegenstände beleben* zu wirken. Es werden elf (oder weniger) kleine Gegenstände in einem Kreis mit einem Radius von 1,50 m betroffen, wenn das Zepter in den Boden gesteckt wird. Die Gegenstände bleiben 11 Runde lang belebt. Das Zepter kann diese Fähigkeit einmal pro Tag einsetzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Alarm, Gegenstände beleben, Chaotisches entdecken, Böses entdecken, Gutes entdecken, Rechtschaffenes entdecken, Magie entdecken, Lügen erkennen, Licht, Gebet, Unsichtbares sehen*; **Kosten** 42.500 GM.

ZEPTER DES VERDORRENS

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 13

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 25.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Zepter des Verdorrens* funktioniert wie ein *Leichter Streitkolben +1*, der jedoch keinen Trefferpunkte-Schaden verursacht. Stattdessen erleidet der Getroffene 1W4 Punkte Stärkeschaden und 1W4 Punkte Konstitutionsschaden (Berührungsangriff im Nahkampf). Landet der Benutzer gar einen kritischen Treffer, handelt es sich bei dem Attributsschaden um permanenten Schaden. In beiden Fällen kann der Getroffene die Wirkung mit einem Zähigkeitswurf (SG 17) abwenden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ansteckung*; **Kosten** 12.500 GM.

SCHRIFTROLLEN

Eine Schriftrolle ist ein Zauber (oder eine Sammlung von Zaubern), der in schriftlicher Form gespeichert wurde. Ein solcher Zauber kann nur ein Mal benutzt werden, nach der Aktivierung verschwindet die Schrift einfach. Das Verwenden einer Schriftrolle gleicht im Grunde genommen dem Wirken eines Zaubers. Die Kosten für eine Schriftrolle entsprechen dem Zaubergrad x der Zauberstufe des Erschaffers x 25 GM. Benötigt der Zauber Materialkomponenten, müssen deren Kosten auf die Grundkosten addiert werden. Auf Tabelle 15-15 finden sich Beispielpreise für Schriftrollen, die auf der niedrigsten möglichen Zauberstufe – eingeteilt nach Klassen – erschaffen wurden. Bedenke, dass manche Zauber unterschiedliche Grade haben, je nachdem, welche Klasse sie wirkt. Der Grad solcher Zauber hängt also von der Klasse des Charakters ab, der die Schriftrolle verfasst hat.

Beschreibung: Eine Schriftrolle besteht aus einem schweren Blatt feinem Pergament oder qualitativ hochwertigem Papier. Ein 22 cm x 28 cm großer Bereich reicht aus, um darauf einen Zauber zu schreiben. Das Blatt ist am oberen und am unteren Ende mit Lederstreifen verstärkt, die etwas länger sind, als die Schriftrolle breit ist. Eine Schriftrolle, auf der mehrere Zauber stehen, ist genauso breit wie eine normale Schriftrolle, aber circa 30 cm pro zusätzlichem Zauber länger. Schriftrollen mit drei oder mehr Zaubern sind an jedem Ende üblicherweise mit verstärkenden Stäben ausgestattet statt nur mit Lederstreifen. Eine Schriftrolle hat eine RK von 9, 1 Trefferpunkt, eine Härte von 0 und der SG, um sie zu zerreißen, liegt bei 8. Um die Rolle davor zu schützen, zu zerknittern oder zu zerreißen, wird sie an beiden Enden zusammengerollt, so dass sie die Form eines doppelten Zylinders hat (das hilft auch dabei, sie schnell wieder aufzurollen). Danach wird die Schriftrolle in einen Behälter aus Elfenbein, Jade, Metall, Leder oder Holz gesteckt. Die meisten Schriftrollenbehälter sind mit magischen Symbolen versehen, die den Besitzer der Rolle oder die Namen der Zauber nennen. Oft sind in diesen Symbolen aber auch noch magische Fallen versteckt.

Aktivierung: Um eine Schriftrolle zu aktivieren, muss ein Zauberkundiger den niedergeschriebenen Zauber vorlesen. Dazu gehören mehrere Schritte und verschiedene Bedingungen, die erfüllt werden müssen.

Die Schrift entschlüsseln: Bevor der Charakter die Schriftrolle benutzen kann, bzw. um in Erfahrung zu bringen, welche Zauber sie enthält, muss er die Schrift entschlüsseln. Dazu muss er entweder *Magie lesen* wirken oder einen erfolgreichen Wurf auf Zauberkunde machen (SG 20 + Zaubergrad). Die Magie in der Rolle wird durch das Entschlüsseln nicht aktiviert, außer es handelt sich um eine verfluchte Schriftrolle, die zu diesem Zweck präpariert wurde. Man kann die Schriftrolle auch schon im Voraus entschlüsseln, um dann später direkt mit dem zweiten Schritt fortfahren zu können. Das Entschlüsseln einer Schriftrolle entspricht einer vollen Aktion.

Den Zauber aktivieren: Um die Schriftrolle zu aktivieren, muss der Zauber von ihr vorgelesen werden. Der Charakter muss die Schrift auf der Rolle zu diesem Zweck sehen und lesen können, er braucht aber keine Materialkomponenten oder Foki (der Erschaffer der Rolle hat diese beim Schreiben bereits verwendet). Bedenke, dass manche Zauber nur funktionieren, wenn sie auf einen oder mehrere Gegenstände gewirkt werden. In diesem Fall muss der Benutzer der Rolle diese Gegenstände bereitstellen, wenn er den Zauber aktivieren will. Auch ein Zauber, der von einer Schriftrolle gewirkt wird, kann wie jeder andere, vorbereitete Zauber gestört werden. Die Chance für arkane Zauberpatzer gilt ebenso.

Um eine Schriftrolle aktivieren zu können, muss ihr Benutzer die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- Der Zauber muss von der passenden Art sein (arkan oder göttlich). Arkane Zauberkundige (Hexenmeister, Magier und Barden) können also nur Schriftrollen mit arkanen Zaubern benutzen, während göttliche Zauberkundige (Kleriker, Druiden, Paladine und Waldläufer) nur Schriftrollen mit göttlichen Zaubern verwenden können. (Die Art von Schriftrolle, die ein Charakter erschafft, wird ebenfalls durch seine Klasse festgelegt.)
- Der Zauber muss in der Liste der Klassenzauber des Benutzers stehen.

- Der Benutzer muss den erforderlichen Attributswert besitzen.

Erfüllt der Benutzer alle diese Bedingungen und entspricht seine Zauberstufe mindestens der Zauberstufe des Zaubers, kann er den Zauber automatisch ohne Wurf aktivieren. Ist die Zauberstufe des Benutzers niedriger als die des Zaubers, aber alle anderen Bedingungen werden erfüllt, muss der Benutzer einen Wurf auf seine Zauberstufe machen (SG = Zauberstufe der Schriftrolle +1), um den Zauber erfolgreich zu aktivieren. Misslingt dieser Wurf, muss der Benutzer einen Weisheitswurf (SG 5) machen, um einen Zauberpatzer (siehe „Zauberpatzer bei Schriftrollen“) zu vermeiden. Eine natürliche 1 bedeutet immer einen Zauberpatzer, egal wie hoch die sonstigen Modifikatoren sind. Das Aktivieren einer Schriftrolle entspricht einer Standard-Aktion (oder dem Zeitaufwand des Zaubers, was auch immer länger ist) und provoziert Gelegenheitsangriffe genau wie das Wirken eines Zaubers.

Effekt ermitteln: Ein erfolgreich aktivierter Zauber von einer Schriftrolle wirkt genauso wie die vorbereitete Version des Zaubers und wird genauso gewirkt. Normalerweise entspricht die Zauberstufe einer Schriftrolle immer der minimal notwendigen Stufe, die der Erschaffer benötigt, um den Zauber wirken zu können (außer der Erschaffer hat es anders gewünscht).

Wurde der Zauber auf der Schriftrolle gewirkt, verschwindet die Schrift.

Zauberpatzer bei Schriftrollen: Passiert ein Zauberpatzer, hat der Zauber auf der Schriftrolle den umgekehrten oder einen schädlichen Effekt. Mögliche Zauberpatzer werden im Folgenden angeführt:

- Ein Schub unkontrollierter magischer Energie fügt dem Benutzer 1W6 Schadenspunkte pro Zaubergrad zu.
- Statt des Ziels wirkt der Zauber auf den Benutzer der Schriftrolle, auf einen seiner Verbündeten oder auf ein zufällig ermitteltes Ziel in der Nähe, falls der Benutzer das gewünschte Ziel war.
- Die Wirkung des Zaubers tritt in einem zufällig ermittelten Gebiet innerhalb der Zauberreichweite ein.
- Der Zauber hat die gegenteilige Wirkung beim Ziel.
- Der Benutzer der Schriftrolle erleidet einen schwachen, aber bizarren Effekt, der mit der Wirkung des Zaubers in irgendeinem Zusammenhang steht. Solche Effekte währen meist nicht länger als der eigentliche Effekt des Zaubers oder 2W10 Minuten bei einem Zauber mit sofortiger Wirkung.
- Einer oder mehrere harmlose Gegenstände erscheinen im Wirkungsbereich des Zaubers.
- Der Zauber hat eine verzögerte Wirkung und wird irgendwann in den nächsten 1W12 Stunden aktiviert. War der Benutzer der Schriftrolle das gewünschte Ziel, tritt die Wirkung ganz normal ein. Handelte es sich bei dem gewünschten Ziel um jemand anderen oder etwas anderes, entfaltet der Zauber seine Wirkung innerhalb der Zauberreichweite in der ungefähren Richtung, in der sich das ursprüngliche Ziel befindet, wenn dieses sich fortbewegt hat.

Zauberstecken

Zauberstecken sind lange Stäbe, in denen mehrere Zauber gespeichert sind. Im Gegensatz zu Zauberstäben, in denen alle möglichen unterschiedlichen Zauber gespeichert sein können, ist ein Zauberstecken immer von einer bestimmten Art und kann nur bestimmte Zauber speichern. Ein Zauberstecken hat bei seiner Erschaffung 10 Ladungen.

Beschreibung: Ein typischer Zauberstecken ist 1,20 m bis 2,10 m lang, 5 cm bis 7,50 cm dick und wiegt ungefähr 5 Pfund. Die meisten Stecken sind aus Holz gemacht, es gibt aber auch einige seltene Exemplare aus Knochen, Metall oder sogar Glas.

Tabelle 15-16: Zauberstecken

durchschn.	mächtig	Zauberstecken	Marktpreis
01-15	01-03	*Stecken der Bezauberung*	17.600 GM
16-30	04-09	*Stecken des Feuers*	18.950 GM
31-40	10-11	*Stecken der Insekten*	22.800 GM
41-55	12-13	*Stecken der Relativen Größe*	26.150 GM
56-75	14-19	*Stecken der Heilung*	29.600 GM
76-90	20-24	*Stecken des Frosts*	41.400 GM
91-95	25-31	*Stecken des Lichts*	51.500 GM
96-100	32-38	*Stecken der Verteidigung*	62.000 GM
—	39-45	*Stecken der Bannzauber*	82.000 GM
—	46-50	*Stecken der Beschwörung*	82.000 GM
—	51-55	*Stecken der Erkenntniszauber*	82.000 GM
—	56-60	*Stecken der Verzauberung*	82.000 GM
—	61-65	*Stecken der Hervorrufung*	82.000 GM
—	66-70	*Stecken der Illusion*	82.000 GM
—	71-75	*Stecken der Nekromatie*	82.000 GM
—	76-80	*Stecken der Verwandlung*	82.000 GM
—	81-85	*Stecken der Erde*	85.800 GM
—	86-90	*Stecken der Wälder*	100.400 GM
—	91-95	*Stecken des Lebens*	109.400 GM
—	96-98	*Stecken der Reisenden*	206.900 GM
—	99-100	*Stecken der Macht*	235.000 GM

Oft ist noch ein Edelstein oder irgendein anderer Gegenstand in die Spitze des Steckens eingelassen oder beide Enden sind mit Metall beschlagen. Viele Stecken sind auch mit Schnitzereien oder Runen geschmückt. Ein typischer Zauberstecken ähnelt einem Spazierstock, einem Kampfstab oder einem Knüppel. Er hat eine RK von 7, 10 Trefferpunkte, eine Härte von 5 und der SG, um ihn zu zerbrechen, liegt bei 24.

Aktivierung: Zauberstecken sind Zauber auslösende Gegenstände. Es entspricht also einer Standard-Aktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn man einen Zauber mit einem Zauberstecken wirkt. Hat der Zauber jedoch einen Zeitaufwand, der über 1 Standard-Aktion liegt, dauert es auch entsprechend länger, den Zauber zu wirken. Um einen Stecken zu aktivieren, muss der Charakter ihn in der Hand halten (oder was auch immer bei nicht humanoiden Kreaturen als Hand durchgeht).

Besondere Eigenschaften: Würfle einen W%: 01 bis 30 gibt an, dass irgendetwas an dem Gegenstand (sein Aussehen, eine Inschrift oder Ähnliches) seine Funktion verrät, 31 bis 100 bedeutet, dass der Stecken sonst keine besonderen Eigenschaften besitzt.

Das Benutzen von Zauberstecken: Um den SG für Rettungswürfe gegen Zauber zu ermitteln, die mit einem Stecken gewirkt wurden, werden der Attributswert und entsprechende Talente des Benutzers verwendet. Im Gegensatz zu anderen magischen Gegenständen kann der Benutzer eines Zauberstecken beim Aktivieren der Kraft seine eigene Zauberstufe verwenden, wenn diese höher als die Zauberstufe des Gegenstands ist.

Zauberstecken sind in den Händen mächtiger Zauberkundiger also um einiges wirkungsvoller. Da außerdem der Attributswert des Benutzers verwendet wird, um den SG für den Rettungswurf gegen den Zauberstecken festzulegen, ist es oft auch noch schwieriger, der Wirkung eines Steckens zu entgehen, als es bei anderen magischen Gegenständen der Fall ist, bei denen der minimal notwendige Attributswert verwendet wird. Doch nicht nur jene Aspekte des Zaubers, die von der Zauberstufe abhängen (Reichweite, Wirkungsdauer, usw.), sind potentiell

mächtiger, Zauber von Zauberstecken sind möglicherweise auch schwieriger zu bannen und können eine höhere Chance besitzen, die Zauberresistenz eines Ziels zu überwinden.

Zauberstecken können maximal 10 Ladungen besitzen. Jeder Zauber, der mit dem Stecken gewirkt wird, verbraucht eine oder mehrere Ladungen. Wenn alle Ladungen eines Zaubersteckens aufgebraucht sind, kann er erst wieder eingesetzt werden, wenn er auch wieder aufgeladen wurde. Ein Zauberkundiger kann am Morgen, wenn er Zauber vorbereitet, auch einen Teil seiner Zauberkraft in den Stecken leiten. Dafür müssen einer oder mehrere der Zauber, die in dem Stecken gespeichert sind, auf seiner Zauberliste stehen und er muss in der Lage sein, mindestens einen dieser Zauber selbst zu wirken. Auf diese Weise kann eine Ladung wieder aufgefrischt werden. Der Zauberkundige muss dafür einen Zauberplatz oder einen vorbereiteten Zauber aufgeben, dessen Grad dem höchsten Grad entspricht, den ein in dem Stecken gespeicherter Zauber besitzt. Ein Magier der 9. Stufe mit einem *Stecken des Feuers* könnte diesen Stecken pro Tag also mit einer Ladung aufladen, indem er einen seiner Zauber des 4. Grads aufgibt. Pro Tag kann nur eine Ladung eines Zaubersteckens wiederhergestellt werden und ein Zauberkundiger kann nur einen Zauberstecken pro Tag aufladen.

Im Gegensatz zu einem Zauberstab, der auf Zauber des 4. oder eines niedrigeren Grads beschränkt ist, kann ein Stecken Zauber jedes Grads speichern. Die minimale Zauberstufe eines Steckens liegt bei 8.

Stecken der Bannzauber

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 82.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Art von Stecken ist normalerweise aus dem Kernholz einer alten Eiche oder eines anderen großen Baums gefertigt und ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Schild* (1 Ladung)
- *Energie widerstehen* (1 Ladung)
- *Magie bannen* (1 Ladung)
- *Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit* (2 Ladungen)
- *Fortschicken* (2 Ladungen)
- *Abstoßung* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Abstoßung, Fortschicken, Magie bannen, Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit, Energien widerstehen, Schild*; **Kosten** 41.000 GM.

Stecken der Beschwörung

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 82.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Art von Stecken ist normalerweise aus dem Holz einer Esche oder eines Walnussbaums gefertigt. In das Holz sind verschiedenste Arten von Kreaturen geschnitzt. Er ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Unauffälliger Diener* (1 Ladung)
- *Schwarm herbeizaubern* (1 Ladung)
- *Stinkende Wolke* (1 Ladung)
- *Niedere Erschaffung* (2 Ladungen)
- *Todeswolke* (2 Ladungen)
- *Monster herbeizaubern VI* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Todeswolke, Stinkende Wolke, Monster herbeizaubern VI, Schwarm herbeizaubern, Unauffälliger Diener*; **Kosten** 41.000 GM.

Tabelle 15-15: Schriftrollen

schwach	durchschn.	mächtig	Zaubergrad	Zauberstufe
01-05	—	—	0	1
06-50	—	—	1	1
51-95	01-05	—	2	3
96-100	06-65	—	3	5
—	66-95	01-05	4	7
—	96-100	06-50	5	9
—	—	51-70	6	11
—	—	71-85	7	13
—	—	86-95	8	15
—	—	96-100	9	17

Kosten für Schriftrollen

Zaubergrad	KLE, DRU, MAG	HXM	BAR	PAL, WAL
0	12,5 GM	12,5 GM	12,5 GM	—
1	25 GM	25 GM	25 GM	25 GM
2	150 GM	200 GM	200 GM	200 GM
3	375 GM	450 GM	525 GM	525 GM
4	700 GM	800 GM	1.000 GM	1000 GM
5	1.125 GM	1.250 GM	1.625 GM	—
6	1.650 GM	1.800 GM	2.400 GM	—
7	2.275 GM	2.450 GM	—	—
8	3.000 GM	3.200 GM	—	—
9	3.825 GM	4.050 GM	—	—

Stecken der Bezauberung

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 17.600 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Stecken ist aus gewundenem Holz erschaffen. Er ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Person bezaubern* (1 Ladungen)
- *Monster bezaubern* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Person bezaubern, Monster bezaubern*; **Kosten** 8.800 GM.

Stecken der Erde

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 85.500 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Stecken wird an seinem oberen Ende von einem faustgroßen Smaragd geschmückt, der vor magischer Energie leuchtet. Er ermöglicht seinem Benutzer die Verwendung folgender Zauber:

- *Wände passieren* (1 Ladung)
- *Erde bewegen* (1 Ladung)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Wände passieren, Erde bewegen*; **Kosten** 42.900 GM.

Stecken der Erkenntniszauber

Aura Starker Erkenntniszauber; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 82.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Diese Art von Stecken ist normalerweise aus dem biegsamen Holz einer Weide gefertigt und hat nicht selten eine gegabelte Spitze. Er ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Geheimtüren entdecken* (1 Ladung)
- *Gegenstand aufspüren* (1 Ladung)
- *Zungen* (1 Ladung)
- *Kreatur aufspüren* (2 Ladungen)
- *Ausspähende Augen* (2 Ladungen)
- *Wahrer Blick* (3 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Geheimtüren entdecken, Kreatur aufspüren, Gegenstand aufspüren, Ausspähende Augen, Zungen, Wahrer Blick*; **Kosten** 41.000 GM.

Stecken des Feuers

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 18.950 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieser Stecken wurde aus Bronzeholz gefertigt und ist mit Messing beschlagen. Er ermöglicht seinem Benutzer die Verwendung folgender Zauber:

- *Brennende Hände* (1 Ladung)
- *Feuerball* (2 Ladungen)
- *Feuerwand* (3 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Brennende Hände, Feuerball, Feuerwand*; **Kosten** 9.475 GM.

Stecken des Frosts

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 41.400 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieser Stecken ist an beiden Enden mit einem glitzernden Diamanten besetzt und mit Runen verziert. Er ermöglicht seinem Benutzer die Verwendung folgender Zauber:

- *Eissturm* (1 Ladung)
- *Eiswand* (2 Ladungen)
- *Kältekegel* (3 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Eissturm, Eiswand, Kältekegel*; **Kosten** 20.700 GM.

Stecken der Heilung

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 29.600 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

In diesen weißen Eschenstecken sind silberne Runen eingelassen. Er ermöglicht seinem Benutzer die Verwendung folgender Zauber:

- *Teilweise Genesung* (1 Ladung)
- *Schwere Wunden heilen* (1 Ladung)
- *Krankheit kurieren* (3 Ladungen)
- *Blind- oder Taubheit kurieren* (2 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Geringere Genesung, Schwere Wunden heilen, Krankheit kurieren, Blind- oder Taubheit kurieren*; **Kosten** 14.800 GM.

Stecken der Hervorrufung

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 82.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Diese Art von Stecken ist sehr glatt und normalerweise aus dem Holz eines Ahornbaums, einer Weide oder einer Eibe gefertigt. Er ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Magisches Geschoss* (1 Ladung)
- *Zerbersten* (1 Ladung)
- *Feuerball* (1 Ladung)
- *Eissturm* (2 Ladungen)
- *Energiewand* (2 Ladungen)
- *Kugelblitz* (3 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Kugelblitz, Feuerball, Eissturm, Magisches Geschoss, Zerbersten, Energiewand*; **Kosten** 41.000 GM.

Stecken der Illusion

Aura Starke Illusion; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 82.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Diese Art von Stecken ist normalerweise aus Ebenholz oder einem anderem dunklen Holz und in sich gedreht oder mit Rillen versehen. Er ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Selbstverkleidung* (1 Ladung)
- *Spiegelbilder* (1 Ladung)
- *Mächtiges Trugbild* (1 Ladung)
- *Regenbogenmuster* (2 Ladungen)
- *Eigenständiges Trugbild* (2 Ladungen)
- *Ablenkung* (3 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Selbstverkleidung, Spiegelbilder, Mächtiges Trugbild, Regenbogenmuster, Eigenständiges Trugbild, Ablenkung*; **Kosten** 41.000 GM.

Stecken der Insekten

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 22.800 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieser Zauberstecken ist aus dunklem Holz gefertigt und hat dunkle Flecken, die krabbelnden Insekten ähneln und sich ab und an zu bewegen scheinen. Er ermöglicht seinem Benutzer die Verwendung folgender Zauber:

- *Schwarm herbeizaubern* (1 Ladung)
- *Insektenplage* (3 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Schwarm herbeizaubern, Insektenplage*; **Kosten** 11.400 GM.

Stecken des Lebens

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 109.400 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieser Stecken besteht aus Eichenholz, das mit Gold beschlagen wurde. Er ermöglicht seinem Benutzer die Verwendung folgender Zauber:

- *Heilung* (1 Ladung)
- *Tote erwecken* (5 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Heilung, Tote erwecken*; **Kosten** 79.700 GM.

Ring des Wasserwandelns

Regenerations-Ring

Sternschnuppen-Ring

Schutzring

Zauberspeicher-Ring

Entzauberungs-Zepter

Python-Zepter

Zepter der Herrschaft

Zepter der Herrschaftlichen Macht

Zepter des Verdorrens

Zepter der Überraschung

Stecken der Verteidigung

Stecken der Reisenden

Stecken der Heilung

Stecken der Nekromatie

Stecken der Macht

Stecken des Lichts

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 51.500 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieser Stecken ist üblicherweise mit Silber beschlagen und mit Sonnensymbolen verziert. Er ermöglicht seinem Benutzer die Verwendung folgender Zauber:

- *Tanzende Lichter* (1 Ladung)
- *Aufblitzen* (1 Ladung)
- *Tageslicht* (2 Ladungen)
- *Sonnenfeuer* (3 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Tanzende Lichter, Aufblitzen, Sonnenfeuer, Tageslicht*; **Kosten** 20.750 GM.

Stecken der Macht

Aura Stark (unterschiedlich); **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 235.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieser Zauberstecken ist ein sehr mächtiger magischer Gegenstand, der sowohl offensive als auch defensive Eigenschaften besitzt. Er ist üblicherweise mit einem glitzernden Edelstein besetzt und sehr gerade und glatt. Er ermöglicht seinem Benutzer die Verwendung folgender Zauber:

- *Magisches Geschoss* (1 Ladung)
- *Schwächestrahl* (Zaubergrad auf 5. erhöht, 1 Ladung)
- *Dauerhafte Flamme* (1 Ladung)
- *Schweben* (1 Ladung)
- *Blitz* (Zaubergrad auf 5. erhöht, 1 Ladung)
- *Feuerball* (Zaubergrad auf 5. erhöht, 1 Ladung)
- *Kältekegel* (2 Ladungen)
- *Monster festhalten* (2 Ladungen)
- *Energiewand* (Halbkugel mit einem Durchmesser von 3m um den Zaubernden herum, 2 Ladungen)
- *Kugel der Unverwundbarkeit* (2 Ladungen)

Der Träger erhält außerdem einen Glücksbonus von +2 auf die RK und auf Rettungswürfe. Der Stecken ist zugleich ein *Kampfstab* +2 und sein Benutzer kann ihn verwenden, um seine Feinde zu zerschmettern. Gibt er 1 Ladung aus (freie Aktion), verursacht der Stecken 1 Runde lang doppelten Schaden (x3 bei einem kritischen Treffer). Der *Stecken der Macht* kann auch für einen Endschlag eingesetzt werden, dafür muss er allerdings zerbrochen werden (kündigt der Benutzer dies an und zerbricht den Stecken zu diesem Zweck, kann er das mit einer Standard-Aktion machen und muss keinen Stärkewurf ablegen). Alle Ladungen, die noch in dem Stab enthalten sind, werden dann in einem Radius von 9m freigesetzt und alle, die sich innerhalb von 2 Feldern Entfernung zu dem Stecken befinden, erleiden soviel Schaden, wie es den noch vorhandenen Ladungen x20 entspricht. Alle, die sich innerhalb von 3 oder 4 Feldern Entfernung zum Stecken befinden, erleiden 15x die Anzahl der noch vorhandenen Ladungen in Schadenspunkten, und wer sich 5 oder 6 Felder vom Stecken entfernt befindet, erleidet noch 10x die restlichen Ladungen in Schadenspunkten. Alle Betroffenen dürfen einen Reflexwurf machen (SG 17) und können den Schaden bei einem Erfolg halbieren.

Der Charakter, der den Stecken zerbricht, hat selbst eine 50%-Chance, dass er auf eine andere Existenzebene geschleudert wird. Geschieht dies nicht, wird er durch die Explosion getötet. Nur ganz bestimmte Gegenstände können einen Endschlag ausführen, so etwa der *Stecken der Macht* oder ein *Stecken der Magister*.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Magisches Geschoss, Schwächestrahl* (Zaubergrad auf 5. erhöht), *Dauerhafte Flamme, Schweben, Blitz* (Zaubergrad auf 5. erhöht), *Feuerball* (Zaubergrad auf 5. erhöht), *Kältekegel, Monster festhalten, Energiewand, Kugel der Unverwundbarkeit*; **Kosten** 117.500 GM.

Stecken der Nekromantie

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 82.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Art von Stecken ist normalerweise aus Ebenholz oder einem anderem dunklen Holz. In den Stecken sind Abbildungen von Knochen und Totenköpfen geschnitzt. Er ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Furcht auslösen* (1 Ladung)
- *Ghulhand* (1 Ladung)
- *Untote festsetzen* (1 Ladung)
- *Entkräftung* (2 Ladungen)
- *Wellen der Erschöpfung* (2 Ladungen)
- *Todeskreis* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Furcht auslösen, Ghulhand, Untote festsetzen, Entkräftung, Wellen der Erschöpfung, Todeskreis*; **Kosten** 41.000 GM.

Stecken der Reisenden

Aura Stark (unterschiedlich); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 206.900 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser mächtige Zauberstecken ermöglicht seinem Benutzer die Verwendung folgender Zauber:

- *Dimensionstür* (1 Ladung)
- *Wände passieren* (1 Ladung)
- *Äthertor* (2 Ladungen)
- *Mächtiges Teleportieren* (2 Ladungen)
- *Astrale Projektion* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Dimensionstür, Wände passieren, Äthertor, Mächtiges Teleportieren, Astrale Projektion*; **Kosten** 115.950 GM.

Stecken der Relativen Grösse

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 26.150 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser widerstandsfähige und stabile Stecken wurde aus dunklem Holz hergestellt. Er ermöglicht seinem Benutzer die Verwendung folgender Zauber:

- *Person vergrößern* (1 Ladung)
- *Person verkleinern* (1 Ladung)
- *Gegenstand schrumpfen* (2 Ladungen)
- *Massen-Person vergrößern* (3 Ladungen)
- *Massen-Person verkleinern* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Person vergrößern, Person verkleinern, Gegenstand schrumpfen, Massen-Person vergrößern, Massen-Person verkleinern*; **Kosten** 13.075 GM.

Stecken der Verteidigung

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 62.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Stecken der Verteidigung sieht einfach aus, pulsiert aber mit großer Macht, wenn der Träger ihn schützend vor sich hält. Der Stecken ermöglicht dem Träger die Benutzung folgender Zauber:

- *Schild* (1 Ladung)
- *Schild des Glaubens* (1 Ladung)
- *Anderen schützen* (1 Ladung)
- *Schild der Ordnung* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Schild, Schild des Glaubens, Anderen schützen, Schild der Ordnung, Erschaffer muss rechtschaffen sein*; **Kosten** 31.000 GM.

Stecken der Verwandlung

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 82.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Art von Stecken ist normalerweise aus versteinertem Holz gefertigt oder mit diesem verziert und ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Rascher Rückzug* (1 Ladung)
- *Gestalt verändern* (1 Ladung)
- *Flimmern* (1 Ladung)
- *Gestaltwandel* (2 Ladungen)
- *Böswillige Verwandlung* (2 Ladungen)
- *Auflösung* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Rascher Rückzug, Gestalt verändern, Flimmern, Gestaltwechsel, Böswillige Verwandlung, Auflösung*; **Kosten** 41.000 GM.

Stecken der Verzauberung

Aura Starke Verzauberung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 82.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Art von Stecken ist normalerweise aus dem Holz eines Apfelbaums gefertigt und ist mit einem Kristall besetzt. Er ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Schlaf* (1 Ladung)
- *Fürchterlicher Lachanfall* (1 Ladung)
- *Einflüsterung* (1 Ladung)
- *Tiefe Verzweiflung* (2 Ladungen)
- *Gedankennebel* (2 Ladungen)
- *Masseneinflüsterung* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Tiefe Verzweiflung, Fürchterlicher Lachanfall, Massen-Einflüsterung, Gedankennebel, Schlaf, Einflüsterung*; **Kosten** 41.000 GM.

Stecken der Wälder

Aura Durchschnittlich verschieden; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 100.400 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Art von Zauberstecken scheint natürlich gewachsen zu sein und zwar aus dem Holz einer Eiche, einer Esche oder einer Eibe. Er ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Tier bezaubern* (1 Ladung)
- *Mit Tieren sprechen* (1 Ladung)
- *Rindenhaut* (2 Ladungen)
- *Dornenwand* (3 Ladungen)
- *Verbündeten der Natur herbeizaubern VI* (3 Ladungen)
- *Pflanzen beleben* (4 Ladungen)

Der Zauberstecken kann als Waffe eingesetzt werden und funktioniert als *Kampfstab +2*. Ein *Stecken der Wälder* erlaubt es seinem Träger außerdem, *Spurloses Gehen* nach Belieben einzusetzen (kostet keine Ladung). Diese zwei Eigenschaften funktionieren auch noch, nachdem alle Ladungen aufgebraucht sind.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Pflanzen beleben, Rindenhaut, Tiere bezaubern, Spurloses gehen, Mit Tieren sprechen, Verbündeten der Natur herbeizaubern VI, Dornenwand*; **Kosten** 50.500 GM.

Zauberstäbe

Zauberstäbe sind dünne Stöcke, die einen einzigen Zauber des 4. oder eines niedrigeren Grads beinhalten. Jeder Stab hat bei seiner Erschaffung 50 Ladungen und mit jeder Ladung kann der gespeicherte Zauber ein Mal gewirkt werden. Ein Zauberstab, dem die Ladungen ausgehen, ist einfach nur noch ein Stock. Die Kosten für einen Zauberstab entsprechen dem Zaubergrad x der Zauberstufe des Erschaffers x 750 GM. Benötigt der Zauber Materialkomponenten, müssen deren Kosten auf die Grundkosten addiert werden. Auf Tabelle 15-17 finden sich Beispielpreise für Zauberstäbe, die auf der niedrigsten möglichen Zauberstufe – eingeteilt nach Klassen – erschaffen wurden. Bedenke, dass manche Zauber unterschiedliche Grade haben, je nachdem, welche Klasse sie wirkt. Der Grad solcher Zauber hängt also von der Klasse des Charakters ab, der den Zauberstab erschafft.

Beschreibung: Ein typischer Zauberstab ist 18 cm bis 36 cm lang, circa 6 mm dick und wiegt ungefähr 30 g. Die meisten Zauberstäbe bestehen aus Holz, es gibt aber auch welche, die aus Knochen hergestellt wurden. Ganz selten findet man auch Zauberstäbe aus Metall, Glas oder Keramik. Manchmal sind diese Stäbe an ihrer Spitze mit Edelsteinen oder anderen Gegenständen verziert, Schnitzereien und Runen sind schon üblicher. Ein normaler Zauberstab hat eine RK von 7, 5 Trefferpunkte, eine Härte von 5 und der SG, um ihn zu zerbrechen, liegt bei 16.

Aktivierung: Zauberstäbe sind Zauber auslösende Gegenstände. Es entspricht also einer Standard-Aktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn man einen Zauber mit einem Zauberstab wirkt. Hat der gespeicherte Zauber jedoch einen Zeitaufwand, der über 1 Standard-Aktion liegt, dauert es auch entsprechend länger, den Zauber zu wirken. Um einen Stab zu aktivieren, muss der Charakter ihn in der Hand halten (oder was auch immer bei nicht humanoiden Kreaturen als Hand durchgeht) und in die Zielrichtung oder auf den Zielbereich zeigen. Ein Zauberstab kann auch eingesetzt werden, wenn man sich in einem Ringkampf befindet oder vollkommen verschluckt wurde.

Besondere Eigenschaften: Würfle einen W%: 01 bis 30 gibt an, dass irgendetwas an dem Gegenstand (sein Aussehen, eine Inschrift oder Ähnliches) seine Funktion verrät, 31 bis 100 bedeutet, dass der Stab sonst keine besonderen Eigenschaften besitzt.

Tabelle 15-17: Zauberstäbe

schwach	durschn.	mächtig	Zaubergrad	Zauberstufe
01–05	—	—	0	1
06–60	—	—	1	1
61–100	01–60	—	2	3
—	61–100	01–60	3	5
—	—	61–100	4	7

Kosten für Zauberstäbe

Zaubergrad	KLE, DRU, MAG	HXM	BAR	PAL, WAL
0	375 GM	375 GM	375 GM	—
1	750 GM	750 GM	750 GM	750 GM
2	4.500 GM	6.000 GM	6.000 GM	6.000 GM
3	11.250 GM	13.500 GM	15.750 GM	15.750 GM
4	21.000 GM	24.000 GM	30.000 GM	30.000 GM

Wundersame Gegenstände

Hier werden alle Gegenstände zusammengefasst, die sonst in keine Kategorie fallen. Wirklich jeder kann wundersame Gegenstände benutzen (außer die Beschreibung des jeweiligen Gegenstands gibt etwas anderes an).

Beschreibung: unterschiedlich.

Aktivierung: Wundersame Gegenstände werden üblicherweise mit einem Befehlswort aktiviert, doch die genauen Bedingungen unterscheiden sich von Gegenstand zu Gegenstand.

Besondere Eigenschaften: Würfle einen W%: 01 bedeutet, dass der Gegenstand intelligent ist; 02 bis 31 gibt an, dass irgendetwas an dem Gegenstand (sein Aussehen, eine Inschrift oder Ähnliches) auf seine Funktion hinweist; 32 bis 100 bedeutet, dass der Gegenstand sonst keine besonderen Eigenschaften besitzt. Intelligente Gegenstände haben besondere Fähigkeiten und manchmal sogar außergewöhnlich große Macht oder einen besonderen Zweck.

Wundersame Gegenstände mit Ladungen können niemals intelligent sein.

Adleraugen

Aura Schwacher Erkenntniszauber; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Augen; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser Gegenstand ist aus einem besonderen Kristall gefertigt. Der Besitzer kann sich die Linsen aufsetzen und erhält dann einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Wahrnehmung. Trägt er jedoch nur eine Linse, wird ihm schwindlig und er ist 1 Runde lang betäubt. Es müssen beide Linsen verfügbar sein, damit die Magie des Gegenstands wirken kann.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*; **Kosten** 1.250 GM.

Ätherumhang

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 55.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Dieser silbergraue Umhang scheint Licht zu absorbieren, statt davon beleuchtet zu werden. Auf Befehl kann er seinen Träger ätherisch werden lassen (wie mit dem Zauber *Ätherischer Ausflug*). Der Effekt kann fallen gelassen werden. Diese Eigenschaft funktioniert insgesamt 10 Minuten pro Tag. Die Dauer muss nicht am Stück genutzt werden. Die Zeitspanne, in welcher der Umhang genutzt wird, muss aber mindestens 1 Minute lang sein.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ätherischer Ausflug*; **Kosten** 27.500 GM.

Alarmstein

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.700 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

Beschreibung

Dieser Steinwürfel befestigt sich selbst an einem Gegenstand, wenn das Befehlswort ausgesprochen wird. Wird dieser Gegenstand danach von jemandem berührt, der nicht dasselbe Befehlswort ausspricht, gibt der *Alarmstein* 1 Stunde lang einen durchdringenden schrillen Ton von sich, der 400 m weit zu hören ist (vorausgesetzt es befinden sich keine Hindernisse auf dem Weg).

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Alarm*; **Kosten** 1.350 GM.

Amulett der Ebenen

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 120.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Zuerst scheint dieser Gegenstand nur ein einfaches schwarzes, rundes Amulett zu sein, schaut man jedoch genauer hin, erkennt man einen dunklen Wirbel aus Farben. Der Träger des Amuletts kann mit dessen Hilfe *Ebenenwechsel* wirken. Dies ist aber nicht ganz leicht. Der Träger muss einen Intelligenzwurf (SG 15) machen, um auf die entsprechende Ebene gebracht zu werden (und an den gewünschten Ort auf der Ebene). Schlägt dieser Wurf fehl, werden der Träger und alle Mitreisenden zu einem zufällig bestimmten Ort auf dieser Ebene gebracht (01-60 auf einem W%) oder zu einer zufällig bestimmten Ebene (61-100).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ebenenwechsel*; **Kosten** 60.000 GM.

Amulett der mächtigen Fäuste

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 4.000 GM (+1), 16.000 GM (+2), 36.000 GM (+3), 64.000 GM (+4), 100.000 GM (+5); **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Amulett verleiht einen Verbesserungsbonus von +1 bis +5 auf Angriffs- und Schadenswürfe bei waffenlosen Angriffen und bei Angriffen mit natürlichen Waffen.

Alternativ kann das Amulett auch mit besonderen Eigenschaften für Nahkampfwaffen verzaubert werden, solange diese auch auf waffenlose Angriffe angewendet werden können. Siehe Tabelle 15-9 für eine Liste dieser Fähigkeiten. Besondere Eigenschaften zählen als zusätzliche Boni, wenn es darum geht, den Marktpreis eines Gegenstands zu ermitteln, sie verändern jedoch nicht die Angriffs- oder Schadensboni. Der Bonus eines *Amuletts der Mächtigen Fäuste* (Verbesserungsbonus plus Bonusäquivalente für besondere Eigenschaften) kann nicht über +5 liegen. Das Amulett braucht keinen Verbesserungsbonus von +1, um eine besondere Eigenschaft für Nahkampfwaffen zu besitzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Magische Fänge*, die Stufe des Erschaffers muss mindestens drei Mal so hoch sein wie der Bonus des Amuletts plus alle Voraussetzungen für die besondere Eigenschaft für Nahkampfwaffen; **Kosten** 2.000 GM (+1), 8.000 GM (+2), 18.000 GM (+3), 32.000 GM (+4), 50.000 GM (+5).

Amulett der natürlichen Rüstung

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 2.000 GM (+1), 8.000 GM (+2), 18.000 GM (+3), 32.000 GM (+4), 50.000 GM (+5); **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Amulett wird üblicherweise aus Knochen oder Tierschuppen hergestellt. Es härtet Haut und Fleisch des Trägers, so dass dieser einen Verbesserungsbonus auf seinen natürlichen Rüstungsbonus erhält, der von +1 bis +5 reichen kann, je nachdem, welche Version des Amuletts er trägt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rindenhaut*, die Stufe des Erschaffers muss mindestens drei Mal so hoch sein wie der Bonus des Amuletts; **Kosten** 1.000 GM (+1), 4.000 GM (+2), 9.000 GM (+3), 16.000 GM (+4), 25.000 GM (+5).

Anhänger der Wundheilung

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 15.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Hierbei handelt es sich um einen hellroten Stein, der an einer Goldkette hängt. Der Träger wird automatisch stabilisiert, wenn seine Trefferpunkte unter 0 fallen (nicht jedoch, wenn der erlittene Schaden ausreicht, um ihn zu töten). Außerdem verdoppelt der Anhänger die normale Heilgeschwindigkeit und ermöglicht die Heilung von Wunden, die sonst nicht einfach so heilen würden. Trefferpunkteschaden durch Blutverlust wird verhindert, der Träger kann jedoch noch immer von Schaden durch Blutverlust betroffen werden, der einen Attributsschaden oder -verlust verursacht.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heilung*; **Kosten** 7.500 GM.

Anpassungshalskette

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 9.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

An dieser schweren Halskette hängt ein Platinmedaillon. Der Träger der Kette wird von einer Hülle frischer Luft umgeben, die ihn immun gegen alle schädlichen Dämpfe und Gase macht (wie etwa die Zauber *Todeswolke*, *Stinkende Wolke* oder Atemgifte). Er kann selbst unter Wasser oder im Vakuum atmen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gestalt verändern;* **Kosten** 4.500 GM.

Aufbewahrungshandschuh

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 10.000 GM (ein Handschuh); **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Bei diesem Gegenstand handelt es sich um einen einfachen Lederhandschuh. Auf Befehl kann er aber einen Gegenstand verschwinden lassen, der in der Hand mit dem Handschuh gehalten wird. Dieser Gegenstand darf nicht mehr als 20 Pfund wiegen und muss in einer Hand gehalten werden können. Solange er aufbewahrt wird, wiegt der Gegenstand so gut wie gar nichts. Schnippst der Träger mit den Fingern, erscheint der Gegenstand wieder. Ein *Aufbewahrungshandschuh* kann nur einen Gegenstand auf einmal aufbewahren. Das Aufbewahren und wieder Holen eines Gegenstands gilt als freie Aktion. Wird ein Gegenstand aufbewahrt, wird er einfach so stark verkleinert, dass man ihn nicht mehr sehen kann. Die Wirkungsdauer von Zaubern wird dadurch nicht unterdrückt, sondern läuft weiter ab. Wird ein Effekt unterdrückt oder gebannt, erscheint der aufbewahrte Gegenstand sofort wieder. Ein *Aufbewahrungshandschuh* verbraucht den vollen Ausrüstungsplatz Hand. Du kannst keine weiteren Gegenstände in diesem Ausrüstungsplatz tragen (noch nicht einmal einen weiteren Aufbewahrungshandschuh).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand schrumpfen*; **Kosten** 5.000 GM.

Augenrobe

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 120.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese wertvolle Robe sieht zwar ganz normal aus, allerdings nur bis man sie anzieht. Der Träger kann durch die vielen sichtbaren,

Tabelle 15-18: Schwache Wundersame Gegenstände

W%	Gegenstand	Marktpreis
01	*Feder (Anker)*	50 GM
02	*Universelles Lösungsmittel*	50 GM
03	*Liebeselixier*	150 GM
04	*Öl der Zeitlosigkeit*	150 GM
05	*Feder (Fächer)*	200 GM
06	*Spurlosigkeitspulver*	250 GM
07	*Elixier des Versteckens*	250 GM
08	*Elixier des Turnens*	250 GM
09	*Elixier des Schwimmens*	250 GM
10	*Elixier der Wahrnehmung*	250 GM
11	*Silberöl*	250 GM
12	*Feder (Vogel)*	300 GM
13	*Feder (Baum)*	400 GM
14	*Feder (Schwanenboot)*	450 GM
15	*Elixier der Wahrheit*	500 GM
16	*Feder (Peitsche)*	500 GM
17	*Trockenpulver*	850 GM
18	*Hand des Magiers*	900 GM
19	*Rüstungsarmschienen +1*	1.000 GM
20	*Resistenzumhang +1*	1.000 GM
21	*Perle der Macht (Zauber des 1. Grads)*	1.000 GM
22	*Gebetsrolle der Treue*	1.000 GM
23	*Schmieröl*	1.000 GM
24	*Elixier des Feuerodems*	1.100 GM
25	*Panflöte des Rattenfängers*	1.150 GM
26	*Illusionspulver*	1.200 GM
27	*Schildbrosche*	1.500 GM
28	*Feuerballhalskette (Typ I)*	1.650 GM
29	*Pulver des Auftauchens*	1.800 GM
30	*Verkleidungshut*	1.800 GM
31	*Panflöte der Stimme*	1.800 GM
32	*Effizienter Köcher*	1.800 GM
33	*Amulett der Natürlichen Rüstung +1*	2.000 GM
34	*Praktischer Rucksack*	2.000 GM
35	*Nebelhorn*	2.000 GM
36	*Elementaredelstein*	2.250 GM
37	*Knochenrobe*	2.400 GM
38	*Ewiger Leim*	2.400 GM
39	*Nimmervoller Beutel (Typ I)*	2.500 GM
40	*Elfenstiefel*	2.500 GM
41	*Winterstiefel*	2.500 GM
42	*Wahrheitskerze*	2.500 GM
43	*Elfenumhang*	2.500 GM
44	*Adleraugen*	2.500 GM
45	*Vergrößerungsbrille*	2.500 GM
46	*Skarabäus des Golembanns*	2.500 GM
47	*Feuerballhalskette (Typ II)*	2.700 GM
48	*Alarmstein*	2.700 GM
49	*Energieperle*	3.000 GM
50	*Öffnungsglocke*	3.000 GM
51	*Hufeisen der Schnelligkeit*	3.000 GM
52	*Kletterseil*	3.000 GM
53	*Trickbeutel (Grau)*	3.400 GM
54	*Pulver des Verschwindens*	3.500 GM
55	*Spähllinse*	3.500 GM
56	*Druidengewand*	3.750 GM
57	*Zauberstatuette (Silberrabe)*	3.800 GM
58	*Amulett der Mächtigen Fäuste +1*	4.000 GM
59	*Gürtel der Riesenstärke +2*	4.000 GM
60	*Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*	4.000 GM
61	*Gürtel der großen Konstitution +2*	4.000 GM
62	*Rüstungsarmschienen +2*	4.000 GM
63	*Resistenzumhang +2*	4.000 GM
64	*Fanghandschuhe*	4.000 GM
65	*Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*	4.000 GM
66	*Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*	4.000 GM
67	*Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*	4.000 GM
68	*Ionenstein (durchsichtige Spindel)*	4.000 GM
69	*Wohltuende Salbe*	4.000 GM
70	*Wunderfarben*	4.000 GM
71	*Perle der Macht (Zauber des 2. Grads)*	4.000 GM
72	*Steinsalbe*	4.000 GM
73	*Feuerballhalskette (Typ III)*	4.350 GM
74	*Überzeugungsstirnreif*	4.500 GM
75	*Spinnenschuhe*	4.800 GM
76	*Meditationsweihrauch*	4.900 GM
77	*Nimmervoller Beutel (Typ II)*	5.000 GM
78	*Schwächere Armschienen des Bogenschützen*	5.000 GM
79	*Ionenstein (Mattrosa Prisma)*	5.000 GM
80	*Helm des Sprachen- und Magieverständnisses*	5.200 GM
81	*Fluchtweste*	5.200 GM
82	*Rauchflasche*	5.400 GM
83	*Nahrhafter Löffel*	5.400 GM
84	*Feuerballhalskette (Typ IV)*	5.400 GM
85	*Lauf- und Springstiefel*	5.500 GM
86	*Windfächer*	5.500 GM
87	*Feuerballhalskette (Typ V)*	5.850 GM
88	*Hufeisen des Zephyrs*	6.000 GM
89	*Unheimliche Panflöte*	6.000 GM
90	*Kletter- und Schwimmhandschuhe*	6.250 GM
91	*Schwacher Gleißender Stirnreif*	6.480 GM
92	*Horn des Guten/Bösen*	6.500 GM
93	*Robe der Nützlichen Dinge*	7.000 GM
94	*Faltboot*	7.200 GM
95	*Mantaumhang*	7.200 GM
96	*Luftflasche*	7.250 GM
97	*Nimmervoller Beutel (Typ III)*	7.400 GM
98	*Gesundheitsamulett*	7.500 GM
99	*Schwebestiefel*	7.500 GM
100	*Zauberharfe*	7.500 GM

Tabelle 15-19: Durchschnittliche Wundersame Gegenstände

W%	Gegenstand	Marktpreis
01	*Amulett der Natürlichen Rüstung +2*	8.000 GM
02	*Handbuch der Golemerschaffung, Fleischgolem*	8.000 GM
03	*Ruhmeshand*	8.000 GM
04	*Ionenstein (dunkelrote Kugel)*	8.000 GM
05	*Ionenstein (leuchtend blaue Kugel)*	8.000 GM
06	*Ionenstein (hellblauer Rhomboid)*	8.000 GM
07	*Ionenstein (rosa und grüne Kugel)*	8.000 GM
08	*Ionenstein (rosa Rhomboid)*	8.000 GM
09	*Ionenstein (scharlachrote und blaue Kugel)*	8.000 GM
10	*Illusionskarten*	8.100 GM
11	*Feuerballhalskette (Typ VI)*	8.100 GM
12	*Gebetskerze*	8.400 GM
13	*Tarnungsrobe*	8.400 GM
14	*Trickbeutel (Rost)*	8.500 GM
15	*Feuerballhalskette (Typ VII)*	8.700 GM
16	*Rüstungsarmschienen +3*	9.000 GM
17	*Resistenzumhang +3*	9.000 GM
18	*Unerschöpfliche Wasserkaraffe*	9.000 GM
19	*Anpassungshalskette*	9.000 GM
20	*Perle der Macht (Zauber des 3. Grads)*	9.000 GM
21	*Zauberstatuette (Serpertineule)*	9.100 GM
22	*Schwächere Gebetsperlenkette*	9.600 GM
23	*Nimmervoller Beutel (Typ IV)*	10.000 GM
24	*Gürtel der Körperkraft +2*	10.000 GM
25	*Zauberstatuette (Bronzegreif)*	10.000 GM
26	*Zauberstatuette (Ebenholzfliege)*	10.000 GM
27	*Aufbewahrungshandschuh*	10.000 GM
28	*Stirnreif der Geistigen Stärke +2*	10.000 GM
29	*Ionenstein (dunkelblauer Rhomboid)*	10.000 GM
30	*Umhang des Scharlatans*	10.800 GM
31	*Gebetsrolle der Positiven Energie*	11.000 GM
32	*Gebetsrolle der Negativen Energie*	11.000 GM
33	*Rosthandschuhe*	11.500 GM
34	*Siebenmeilenstiefel*	12.000 GM
35	*Nachtbrille*	12.000 GM
36	*Handbuch der Golemerschaffung (Lehmgolem)*	12.000 GM
37	*Gedankenmedaillon*	12.000 GM
38	*Gepriesenes Zauberbuch*	12.500 GM
39	*Edelstein des Hellen Scheins*	13.000 GM
40	*Erbauungsleier*	13.000 GM
41	*Mönchsrobe*	13.000 GM
42	*Spinnenumhang*	14.000 GM
43	*Zwergengürtel*	14.900 GM
44	*Anhänger der Wundheilung*	15.000 GM
45	*Perle der Sirenen*	15.300 GM
46	*Zauberstatuette (Onyxhund)*	15.500 GM
47	*Amulett der Mächtigen Fäuste +2*	16.000 GM
48	*Trickbeutel (Braun)*	16.000 GM
49	*Gürtel der Riesenstärke +4*	16.000 GM
50	*Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +4*	16.000 GM
51	*Gürtel der Großen Konstitution +4*	16.000 GM
52	*Gürtel des Perfekten Körpers +2*	16.000 GM
53	*Flügelstiefel*	16.000 GM
54	*Rüstungsarmschienen +4*	16.000 GM
55	*Resistenzumhang +4*	16.000 GM
56	*Stirnreif des Verführerischen Charismas +4*	16.000 GM
57	*Stirnreif der Erwachten Weisheit +4*	16.000 GM
58	*Stirnreif der Geistigen Stärke +2*	16.000 GM
59	*Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*	16.000 GM
60	*Perle der Macht (Zauber des 4. Grads)*	16.000 GM
61	*Scheide der Geschärften Klinge*	16.000 GM
62	*Zauberstatuette (Goldlöwen)*	16.500 GM
63	*Störglockenspiel*	16.800 GM
64	*Hexenbesen*	17.000 GM
65	*Zauberstatuette (Marmorelefant)*	17.000 GM
66	*Amulett der Natürlichen Rüstung +3*	18.000 GM
67	*Ionenstein (bunt schillernde Spindel)*	18.000 GM
68	*Freundschaftsarmband*	19.000 GM
69	*Fliegender Teppich* (1,50 m x 1,50 m)	20.000 GM
70	*Schmetterhorn*	20.000 GM
71	*Ionenstein (blasslavendelfarbener Ellipsoid)*	20.000 GM
72	*Ionenstein (perlmuttfarbene Spindel)*	20.000 GM
73	*Tragbares Loch*	20.000 GM
74	*Glücksstein*	20.000 GM
75	*Zauberstatuette (Elfenbeinziegen)*	21.000 GM
76	*Fesselseil*	21.000 GM
77	*Handbuch der Golemerschaffung (Steingolem)*	22.000 GM
78	*Schädelmaske*	22.000 GM
79	*Titanenhacke*	23.348 GM
80	*Mächtiger Gleißender Stirnreif*	23.760 GM
81	*Schwächerer Täuschungsumhang*	24.000 GM
82	*Tauchhelm*	24.000 GM
83	*Mächtige Armschienen des Bogenschützen*	25.000 GM
84	*Rüstungsarmschienen +5*	25.000 GM
85	*Resistenzumhang +5*	25.000 GM
86	*Unheilsaugen*	25.000 GM
87	*Perle der Macht (Zauber des 5. Grads)*	25.000 GM
88	*Titanenschlägel*	25.305 GM
89	*Fledermausumhang*	26.000 GM
90	*Eherne Bande*	26.000 GM
91	*Eiswürfel*	27.000 GM
92	*Telepathiehelm*	27.000 GM
93	*Schutzanhänger gegen Gift*	27.000 GM
94	*Robe der Schillernden Farben*	27.000 GM
95	*Handbuch der Gesundheit +1*	27.500 GM
96	*Handbuch der körperlichen Ertüchtigung +1*	27.500 GM
97	*Handbuch des Schnellen Handelns +1*	27.500 GM
98	*Leitfaden des Klaren Denkens +1*	27.500 GM
99	*Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +1*	27.500 GM
100	*Leitfaden der Einsicht +1*	27.500 GM

Tabelle 15-20: Mächtige Wundersame Gegenstände

W%	Gegenstand	Marktpreis
01	*Dimensionsfesseln*	28.000 GM
02	*Zauberstatuette (Obsidianreittier)*	28.500 GM
03	*Paniktrommeln*	30.000 GM
04	*Ionenstein (orange)*	30.000 GM
05	*Ionenstein (blassgrünes Prisma)*	30.000 GM
06	*Enttarnungslaterne*	30.000 GM
07	*Amulett der Natürlichen Rüstung +4*	32.000 GM
08	*Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung*	35.000 GM
09	*Fliegender Teppich* (1,50 m x 3 m)	35.000 GM
10	*Handbuch der Golemerschaffung (Eisengolem)*	35.000 GM
11	*Amulett der Mächtigen Fäuste +3*	36.000 GM
12	*Gürtel der Riesenstärke +6*	36.000 GM
13	*Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +6*	36.000 GM
14	*Gürtel der Großen Konstitution +6*	36.000 GM
15	*Rüstungsarmschienen +6*	36.000 GM
16	*Stirnreif des Verführerischen Charismas +6*	36.000 GM
17	*Stirnreif der Erwachten Weisheit +6*	36.000 GM
18	*Stirnreif der Enormen Intelligenz +6*	36.000 GM
19	*Ionenstein (violett pulsierendes Prisma)*	36.000 GM
20	*Perle der Macht (Zauber des 6. Grads)*	36.000 GM
21	*Schutzskarabäus*	38.000 GM
22	*Gürtel der Körperkraft +4*	40.000 GM
23	*Stirnreif der Geistigen Stärke +4*	40.000 GM
24	*Ionenstein (lavendelfarben und grüner Ellipsoid)*	40.000 GM
25	*Portalringe*	40.000 GM
26	*Kristallkugel*	42.000 GM
27	*Handbuch der Golemerschaffung (Steinwächter)*	44.000 GM
28	*Gebetsperlenkette*	45.500 GM
29	*Kugel der Stürme*	48.000 GM
30	*Teleportationsstiefel*	49.000 GM
31	*Rüstungsarmschienen +7*	49.000 GM
32	*Perle der Macht (Zauber des 7. Grads)*	49.000 GM
33	*Amulett der Natürlichen Rüstung +5*	50.000 GM
34	*Mächtiger Täuschungsumhang*	50.000 GM
35	*Kristallkugel* (mit *Unsichtbares Sehen*)	50.000 GM
36	*Odins Horn*	50.000 GM
37	*Kristallkugel* (mit *Gedanken wahrnehmen*)	51.000 GM
38	*Zauberflügel*	54.000 GM
39	*Ätherumhang*	55.000 GM
40	*Flotte Festung*	55.000 GM
41	*Handbuch der Gesundheit +2*	55.000 GM
42	*Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +2*	55.000 GM
43	*Handbuch des Schnellen Handelns +2*	55.000 GM
44	*Leitfaden des Klaren Denkens +2*	55.000 GM
45	*Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +2*	55.000 GM
46	*Leitfaden der Einsicht +2*	55.000 GM
47	*Bezauberungsaugen*	56.000 GM
48	*Sternenrobe*	58.000 GM
49	*Fliegender Teppich (3 m x 3 m)*	60.000 GM
50	*Finsterschädel*	60.000 GM
51	*Energiewürfel*	62.000 GM
52	*Amulett der Mächtigen Fäuste +4*	64.000 GM
53	*Gürtel des Perfekten Körpers +4*	64.000 GM
54	*Rüstungsarmschienen +8*	64.000 GM
55	*Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +4*	64.000 GM
56	*Perle der Macht (Zauber des 8. Grads)*	64.000 GM
57	*Kristallkugel* (mit *Telepathie*)	70.000 GM
58	*Mächtiges Schmetterhorn*	70.000 GM
59	*Perle der Macht* (zwei Zauber)	70.000 GM
60	*Teleportationshelm*	73.500 GM
61	*Edelstein des Wahren Blicks*	75.000 GM
62	*Robe der Erzmagier*	75.000 GM
63	*Mantel des Glaubens*	76.000 GM
64	*Kristallkugel (mit Wahrem Blick)*	80.000 GM
65	*Perle der Macht (Zauber des 9. Grads)*	81.000 GM
66	*Weltenbrunnen*	82.000 GM
67	*Handbuch der Gesundheit +3*	82.500 GM
68	*Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +3*	82.500 GM
69	*Handbuch des Schnellen Handelns +3*	82.500 GM
70	*Leitfaden des Klaren Denkens +3*	82.500 GM
71	*Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +3*	82.500 GM
72	*Leitfaden der Einsicht +3*	82.500 GM
73	*Krabbenapparat*	90.000 GM
74	*Gürtel der Körperkraft +6*	90.000 GM
75	*Stirnreif der Geistigen Stärke +6*	90.000 GM
76	*Mantel der Zauberresistenz*	90.000 GM
77	*Gegenspiegel*	92.000 GM
78	*Mächtige Gebetsperlenkette*	95.500 GM
79	*Amulett der Mächtigen Fäuste +5*	100.000 GM
80	*Handbuch der Gesundheit +4*	110.000 GM
81	*Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +4*	110.000 GM
82	*Handbuch des Schnellen Handelns +4*	110.000 GM
83	*Leitfaden des Klaren Denkens +4*	110.000 GM
84	*Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +4*	110.000 GM
85	*Leitfaden der Einsicht +4*	110.000 GM
86	*Amulett der Ebenen*	120.000 GM
87	*Augenrobe*	120.000 GM
88	*Helm der Pracht*	125.000 GM
89	*Handbuch der Gesundheit +5*	137.500 GM
90	*Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +5*	137.500 GM
91	*Handbuch des Schnellen Handelns +5*	137.500 GM
92	*Leitfaden des Klaren Denkens +5*	137.500 GM
93	*Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +5*	137.500 GM
94	*Leitfaden der Einsicht +5*	137.500 GM
95	*Gürtel des Perfekten Körpers +6*	144.000 GM
96	*Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +6*	144.000 GM
97	*Ifritflasche*	145.000 GM
98	*Würfel der Ebenen*	164.000 GM
99	*Eiserne Flasche*	170.000 GM
100	*Seelenspiegel*	200.000 GM

magischen Augen, die auf die Robe gestickt wurden, in alle Richtungen auf einmal sehen. Außerdem erhält er Dunkelsicht (36 m).

Der Träger der Robe kann darüber hinaus alle unsichtbaren und ätherischen Kreaturen und Gegenstände innerhalb von 36 m sehen und er erhält einen Kompetenzbonus von +10 auf Würfe für Wahrnehmung. Selbst wenn der Träger auf dem falschen Fuß erwischt wird, kann er seinen Geschicklichkeitsbonus noch auf die RK rechnen und er kann nicht in die Zange genommen werden. Allerdings ist der Träger der Robe auch nicht in der Lage, die Augen zu schließen oder seinen Blick abzuwenden, wenn er von einem Blickangriff betroffen wird.

Wird *Licht* oder *Dauerhafte Flamme* auf die Robe gewirkt, wird diese 1W3 Minuten lang geblendet. *Tageslicht* blendet die Robe 2W4 Minuten lang.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*; **Kosten** 60.000 GM.

BEZAUBERUNGSAUGEN

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Augen; **Preis** 56.000 GM für ein Paar; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Der Benutzer kann sich diese beiden Linsen aufsetzen und dann *Person bezaubern* auf ein Ziel pro Runde wirken. Er muss dem Ziel dafür einfach nur in die Augen schauen. Wer seinen Willenswurf (SG 16) nicht schafft, ist wie bei dem Zauber verzaubert. Damit die Magie des Gegenstands wirken kann, müssen beide Linsen verfügbar sein.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubergrad erhöhen, *Person bezaubern*; **Kosten** 28.000 GM.

DIMENSIONSFESSELN

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 28.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Fesseln sind mit goldenen Runen verziert, die sich überall auf der Oberfläche aus kalt geschmiedetem Eisen befinden. Jede Kreatur, die mit ihnen gefesselt wird, wird von einem Effekt betroffen, der dem Zauber *Dimensionsanker* gleicht (kein Rettungswurf). Die Fesseln passen allen kleinen, mittelgroßen und großen Kreaturen. Der SG, um sie zu zerbrechen oder sich aus ihnen zu befreien, liegt bei 30.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionsanker*; **Kosten** 14.000 GM.

DRUIDENGEWAND

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 3.750 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese leichte Kleidung ist meistens grün und mit Pflanzen- oder Tiermotiven bestickt und wird über der normalen Kleidung oder Rüstung getragen. Wird sie von einem Charakter getragen, der die Fähigkeit Tiergestalt besitzt, kann er diese Fähigkeit ein Mal öfter pro Tag einsetzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verwandlung* oder die Fähigkeit Tiergestalt; **Kosten** 1.375 GM.

EDELSTEIN DES HELLEN SCHEINS

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 13.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Kristall hat die Form eines länglichen Prismas. Spricht man das richtige Befehlswort aus, kann der Edelstein drei Arten von Licht ausstrahlen:

- Das eine Befehlswort bringt den Edelstein dazu, das Licht einer abdeckbaren Laterne auszustrahlen. Dies verbraucht keine Ladungen.
- Das zweite Befehlswort bringt den Edelstein dazu, einen hellen Strahl mit einem Durchmesser von 30 cm und einer Länge von 15 m auszusenden. Dieser Strahl kann Kreaturen mit einem Berührungsangriff auf Entfernung treffen. Getroffene Kreaturen erblinden für 1W4 Runden, außer es gelingt ihnen ein Zähigkeitswurf (SG 14). Diese Art des Einsatzes verbraucht 1 Ladung.
- Das dritte Befehlswort erzeugt einen grellen Lichtblitz, der einen Kegel von 9 m ausfüllt. Dieses Licht währt nur einen kurzen Augenblick, aber jede Kreatur, die in dem Kegel steht, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 14) ausführen, oder sie erblindet 1W4 Runden lang. Diese Anwendung verbraucht 5 Ladungen.

Ein neu erschaffener *Edelstein des Hellen Scheins* hat 50 Ladungen. Wenn alle diese Ladungen aufgebraucht sind, wird der Edelstein zu einem nicht-magischen Gegenstand.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tageslicht;* **Kosten** 6.500 GM.

EDELSTEIN DES WAHREN BLICKS

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 75.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser fein geschliffene und polierte Stein unterscheidet sich äußerlich nicht von einem normalen Edelstein. Schaut man aber hindurch, ermöglicht ein *Edelstein des Wahren Blicks* dem Benutzer zu schauen, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Wahrer Blick*. Der Gegenstand kann pro Tag 30 Minuten lang benutzt werden. Diese Zeit muss nicht am Stück genutzt werden, es muss sich aber um Zeitabschnitte von jeweils mindestens 5 Minuten handeln.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*; **Kosten** 37.500 GM.

EFFIZIENTER KÖCHER

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.800 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Köcher erscheint auf den ersten Blick wie ein ganz normaler Behälter, der bis zu 20 Pfeile fassen kann. Tatsächlich aber verfügt er über drei verschiedene Teilbereiche, die sich in einen außerdimensionalen Raum öffnen, in den weit mehr hineinpasst als in einen normalen Köcher. Der erste und kleinste Bereich kann bis zu 60 Gegenstände fassen, die ungefähr die Größe und Form eines Pfeils haben. Der zweite Bereich ist etwas größer und kann bis zu 18 Gegenstände fassen, die ungefähr Form und Größe eines Wurfspeers haben. Der Dritte und zugleich auch größte Bereich kann bis zu 6 Gegenstände fassen, welche die ungefähre Form und Größe eines Bogens haben (Speere, Stäbe, etc.). Hat der Träger den Köcher befüllt, kann er gewünschte Gegenstände ganz schnell wie aus einem normalen Köcher herausziehen. Der *Effiziente Köcher* wiegt immer gleichviel, egal was sich in seinem Inneren befindet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheime Truhe*; **Kosten** 900 GM.

EHERNE BANDE

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 26.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Auf den ersten Blick scheint es sich bei diesem mächtigen Gegenstand um eine rostige Eisenkugel mit einem Durchmesser von 9 cm zu handeln, die mit Bändern versehen ist.

Wird aber das richtige Befehlswort ausgesprochen und die Eisenkugel auf einen Gegner geworfen, entfalten sich die Bänder und ziehen sich bei einem erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung zusammen, um das Ziel zu fesseln. Man kann eine große oder kleinere Kreatur mit den Banden fesseln und bewegungsunfähig machen, bis das Befehlswort erneut gesprochen wird und die Bänder sich wieder zu einer Kugel zusammenrollen. Der Gefangene kann die Bande aber auch mit einem erfolgreichen Stärkewurf (SG 30) zerbrechen – und damit ruinieren – oder sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Entfesslungskunst (SG 30) aus ihnen befreien. Die *Ehernen Bande* können ein Mal pro Tag eingesetzt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zugreifende Hand*; **Kosten** 13.000 GM.

EISERNE FLASCHE

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 170.000 GM (leer); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese außergewöhnlichen Behälter sind normalerweise mit Silberrunen verziert und mit einem Messingstöpsel verschlossen, in den diverse Siegel, Glyphen und Symbole eingraviert sind. Wenn der Benutzer das Befehlswort ausspricht, kann er eine Kreatur von einer anderen Ebene zwingen, in die Flasche zu fahren. Das klappt aber nur, wenn der Kreatur ein Willenswurf (SG 19) misslingt. Die Reichweite dieses Effekts beträgt 18 m. Es kann jeweils nur eine Kreatur auf diese Weise gefangen genommen werden. Geht der Stöpsel verloren, wird die gefangene Kreatur befreit.

Das Befehlswort kann nur einmal pro Tag ausgesprochen werden.

Wenn derjenige, der die gefangene Kreatur befreit, das richtige Befehlswort ausspricht, kann er diese dazu zwingen, ihm 1 Stunde lang zu dienen. Wird die Kreatur jedoch befreit, ohne dass dieses Befehlswort ausgesprochen wird, verhält diese sich ihrer Natur entsprechend. Meist wird sie den Benutzer angreifen, außer sie hat einen guten Grund, dies nicht zu tun. Jeder Versuch, diese Kreatur erneut dazu zu zwingen, in die Flasche zurückzukehren, ist schwieriger. Die Kreatur erhält einen Bonus von +2 auf ihren Rettungswurf und wird feindlich. Eine gerade entdeckte Flasche kann von den folgenden Arten sein:

W%	Inhalt	W%	Inhalt
01–50	leer	89	Dämon (Glabrezu)
51–54	Großer Luftelementar	90	Dämon (Sukkubus)
55–58	Unsichtbarer Pirscher	91	Teufel (Osyluth)
59–62	Großer Erdelementar	92	Teufel (Barbazu)
63–66	Xorn	93	Teufel (Erinnye)
67–70	Großer Feuerelementar	94	Teufel (Cornugon)
71–74	Salamander	95	Agathion (Avoral)
75–78	Großer Wasserelementar	96	Azata (Ghaele)
79–82	Xill	97	Archon (Posaune)
83–85	Jet-Hund	98	Rakshasa
86	Dämon (Schatten)	99	Dämon (Balor)
87	Dämon (Vrock)	100	Teufel (Höllenschlundteufel)
88	Dämon (Hezrou)		

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seelenfalle*; **Kosten** 85.000 GM.

EISWÜRFEL

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 27.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Würfel wird aktiviert oder deaktiviert, indem man auf eine Seite drückt. Wenn er aktiviert wurde, erzeugt er einen würfelförmigen Bereich mit einer Seitenlänge von 3 m, dessen Zentrum vom Besitzer des Würfels gebildet wird (oder vom Würfel selbst, wenn er auf irgendeine Oberfläche gelegt wurde). Die Temperatur innerhalb dieses Bereichs beträgt immer mindestens 18° C und der Bereich absorbiert alle Angriffe, die auf Kälte basieren. Wird es jedoch in einer Runde von mehr als 50 Punkten Kälteschaden betroffen (von einem oder mehreren Angriffen), kollabiert das Feld und der Würfel kann dann 1 Stunde lang nicht mehr eingesetzt werden. Absorbiert der *Eiswürfel* innerhalb von 10 Runden mehr als 100 Punkte Kälteschaden, wird er zerstört.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schutz vor Energie*; **Kosten** 13.500 GM.

ELEMENTAREDELSTEIN

Aura Durchschnittliche Beschwörung; *ZS* 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.250 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

In einem solchen Edelstein ist ein Beschwörungszauber gespeichert, der an eine bestimmte Elementarebene gebunden ist (Luft, Erde, Feuer oder Wasser). Wird der Edelstein zermalmt oder zerbrochen (Standard-Aktion), erscheint ein großer Elementar, als wäre er mit dem Zauber *Verbündeten der Natur herbeizaubern* beschworen worden. Wer den Stein kaputt gemacht hat, kontrolliert den Elementar. Die Farbe des Edelsteins hängt davon ab, welche Art von Elementar herbeigezaubert werden kann. Bei Luftelementaren ist der Stein durchsichtig, bei Erdelementaren ist er hellbraun, bei Feuerelementaren orange-rot und bei Wasserelementaren ist er blau-grün.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern V* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern V*; **Kosten** 1.125 GM.

ELFENSTIEFEL

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese weichen Stiefel ermöglichen es ihrem Träger, sich geschickt in fast jeder Umgebung zu bewegen. Er erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Akrobatik.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Elf sein; **Kosten** 1.250 GM.

ELFENUMHANG

Aura Schwache Illusion; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Umhang besteht aus neutral grauem Stoff und unterscheidet sich in keinster Weise von einem normalen Umhang derselben Farbe. Zieht der Träger sich jedoch die Kapuze über den Kopf, erhält er einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Heimlichkeit.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbarkeit*, Erschaffer muss ein Elf sein; **Kosten** 1.250 GM.

ELIXIER DER WAHRHEIT

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Elixier zwingt denjenigen, der es eingenommen hat, 10 Minuten nichts als die Wahrheit zu sprechen (Willen, SG 13, keine Wirkung). Der Betroffene muss jede Frage beantworten, die ihm innerhalb dieser Zeit gestellt wird, darf aber auch nach jeder Frage einen neuen Willenswurf (SG 13) machen. Gelingt einer dieser sekundären Rettungswürfe, verschwindet die Wirkung des Elixiers zwar nicht, der Betroffene muss aber keine Fragen mehr beantworten (antwortet er, muss er also immer noch die Wahrheit sagen). In jeder Runde kann nur eine Frage gestellt werden. Es handelt sich hierbei um eine geistesbeeinflussende Verzauberung, die zu der Kategorie Zwang gehört.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zone der Wahrheit*; **Kosten** 250 GM.

ELIXIER DER WAHRNEHMUNG

Aura Schwacher Erkenntniszauber; **ZS** 2
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 250 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Wenn man dieses Elixier einnimmt, kann man kleinste Details genau wahrnehmen (1 Stunde lang ein Kompetenzbonus von +10 auf Würfe für Wahrnehmung.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*; **Kosten** 125 GM.

ELIXIER DES FEUERODEMS

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.100 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses wunderliche Elixier verleiht dem Träger die Fähigkeit, Feuer zu spucken. Er kann dies drei Mal machen und dabei jedes Mal 4W6 Punkte Feuerschaden bei einem einzelnen Ziel innerhalb von 7,50 m verursachen. Das Opfer darf einen Reflexwurf (SG 13) machen, um den Schaden zu halbieren. 1 Stunde nachdem das Elixier eingenommen wurde, verflüchtigen sich ungenutzte Anwendungen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sengender Strahl*; **Kosten** 550 GM.

ELIXIER DES SCHWIMMENS

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 2
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 250 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Elixier verleiht dem, der es trinkt, die Fähigkeit zu schwimmen. Er wird von einer kaum wahrnehmbaren magischen Schicht umgeben, die es ihm ermöglicht, ganz leicht durchs Wasser zu gleiten (1 Stunde lang ein Kompetenzbonus von +10 auf Würfe für Schwimmen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss 5 Ränge in der Fertigkeit Schwimmen besitzen; **Kosten** 125 GM.

ELIXIER DES TURNENS

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 250 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Elixier verleiht demjenigen, der es trinkt, die Fähigkeit so herumzuturnen, dass er Angriffen ausweichen und sich vorsichtig über fast jede Oberfläche bewegen kann. Er erhält 1 Stunde lang einen Kompetenzbonus von +10 auf Würfe für Akrobatik.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*; **Kosten** 125 GM.

ELIXIER DES VERSTECKENS

Aura Schwache Illusion; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 250 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Wer diese Flüssigkeit einnimmt, erhält intuitive Fähigkeiten im Schleichen (1 Stunde lang einen Kompetenzbonus von +10 auf Heimlichkeit).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbarkeit*; **Kosten** 125 GM.

ENERGIEPERLE

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese kleine schwarze Kugel gleicht auf den ersten Blick einer glanzlosen Perle. Du kannst sie bis zu 18 m weit ohne Mali aufgrund von Entfernung werfen. Schlägt die Perle auf, explodiert sie und verursacht dabei 5W6 Punkte Energieschaden bei allen Kreaturen in einem Radius von 3 m.

Die Perle wirkt wie der Zauber *Unverwüstliche Sphäre* (Reflex, SG 16, keine Wirkung). Der Wirkungsbereich umfasst einen Radius von 3 m und die Wirkungsdauer liegt bei 10 Minuten. Die betroffene Kreatur wird von einer leuchtenden Energiesphäre eingeschlossen, wenn sie dafür klein genug ist. Sie bleibt solange in der Sphäre, wie der Effekt wirkt. Die Sphäre kann nur mit einem Entzauberungszepter, einem *Aufhebungszepter*, *Auflösung* oder einem gezielten *Magie bannen* beschädigt werden. Alle diese Effekte können die Sphäre zerstören, ohne dass der Eingeschlossene dabei verletzt wird. Nichts kann die Sphäre durchdringen, der Eingeschlossene ist jedoch ganz normal in der Lage zu atmen. Er kann sich zwar bewegen, nicht aber die Kugel selbst. Auch andere Kreaturen, die sich außerhalb der Sphäre befinden, können diese nicht bewegen. Die Explosion zerstört die Perle vollständig, so dass sie nur ein Mal benutzt werden kann.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unverwüstliche Sphäre*; **Kosten** 1.500 GM.

ENERGIEWÜRFEL

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 62.000 GM; **Gewicht** ½ Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand hat einen Durchmesser von circa 2 cm und

kann aus Elfenbein, Knochen oder einem anderen harten Mineral sein. Der Würfel ermöglicht es seinem Besitzer, eine besondere Energiewand mit einer Kantenlänge von 3 m um sich herum zu erschaffen. Diese würfelförmige Wand bewegt sich mit dem Charakter und ist für alle Angriffsformen undurchdringlich, die unten angegeben sind. Der Würfel hat 36 Ladungen, die sich jeden Tag erneuern. Um eine Art von Schutzschirm zu aktivieren oder zu deaktivieren, muss der Besitzer des Würfels eine von dessen Seiten drücken. Jeder Effekt kostet pro Minute eine gewisse Anzahl an Ladungen, damit er aufrechterhalten wird. Solange ein Effekt wirkt, ist die Bewegungsrate auf den Maximalwert beschränkt, der auf der Tabelle angegeben wird. Wenn ein *Energiewürfel* aktiv ist, verbrauchen Angriffe, die mehr als 30 Punkte Schaden verursachen, 1 Ladung pro 10 Punkte über 30 Schadenspunkten.

Seite des Würfels	Ladungen pro Minute	Maximale Bewegungsrate	Effekt
1	1	9 m	Hält Gase, Winde und Ähnliches ab
2	2	6 m	Hält unbelebte Materie ab
3	3	4,50 m	Hält belebte Materie ab
4	4	3 m	Hält Magie ab
5	6	3 m	Hält alles ab
6	0	wie normal	Deaktivierung

Zauber, welche den Schutzschirm angreifen, verbrauchen ebenfalls Ladungen. Diese Zauber können weder aus dem Würfel hinaus noch in ihn hinein gewirkt werden.

Angriffsform	Zusätzliche Ladungen
Schmetterhorn	6
Feuerwand	2
Wände passieren	3
Auflösung	6
Äthertor	5
Regenbogenspiel	7

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energiewand*; **Kosten** 31.000 GM.

ENTTARNUNGSLATERNE

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 30.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand funktioniert wie eine normale Laterne, enthüllt aber auch unsichtbare Kreaturen und Gegenstände innerhalb von 7,50 m, wenn sie entzündet ist. Sie wirkt dann wie der Zauber *Unsichtbarkeit aufheben*.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbarkeit aufheben*; **Kosten** 15.000 GM.

ERBAUUNGSLEIER

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 13.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Schlägt man die richtigen Saiten dieser Leier an, kann man mit einer Anwendung Angriffe gegen unbelebte Konstruktionen innerhalb von 90 m abwenden (Wände, Dächer, Boden etc.). Dies schließt auch die Effekte eines *Schmetterhorns* und des Zaubers *Auflösung* mit ein, ebenso wie Angriffe mit einer Ramme oder einer ähnlichen Belagerungswaffe.

Die Leier kann aber auch beim Errichten eines Gebäudes von Hilfe sein. Einmal pro Woche kann man die Saiten so anschlagen, dass sie einen Ton erzeugen, der auf magische Weise Gebäude errichtet, Minen, Tunnel und Gräben zieht oder sonst etwas erbaut. Der Effekt, der dabei innerhalb von 30 Minuten erreicht wird, gleicht dem, was 100 Menschen in 3 Tagen schaffen könnten. Spielt ein Charakter die Leier, muss er jede Stunde nach ersten einen Wurf auf Auftreten (Saiteninstrumente) (SG 18) machen. Misslingt dieser Wurf, muss der Charakter mit dem Spielen aufhören und kann die Leier erst wieder zu diesem Zweck einsetzen, nachdem eine Woche vergangen ist.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verarbeitung*; **Kosten** 6.500 GM.

EWIGER LEIM

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.400 GM (pro Unze); **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese helle, bernsteinfarbene Substanz ist dickflüssig und klebrig. Aufgrund seiner besonderen Eigenschaften kann *Ewiger Leim* nur in einer Flasche aufbewahrt werden, die vorher mit 1 Unze *Schmieröl* präpariert wurde. Jedes Mal, wenn etwas von dem Kleber aus der Flasche gegossen wird, muss innerhalb von 1 Runde eine weitere Anwendung des *Schmieröls* in die Flasche gekippt werden, damit der restliche Leim nicht mit den Wänden der Flasche verklebt. Wenn man ein Fläschchen *Ewigen Leim* findet, beinhaltet diese 1 bis 7 Unzen des Klebers (1W8-1, minimal 1 Unze), während der Rest mit *Schmieröl* gefüllt ist. Mit einer Unze des Klebers kann man 1 Quadratmeter einer Oberfläche bedecken und so gut wie alle Materialien dauerhaft miteinander verbinden. Es dauert 1 Runde, bis die Klebewirkung vollständig eintritt. Zieht man die beiden Gegenstände auseinander, bevor der Leim wirkt (Bewegungsaktion), verliert er seine Wirkung und wird nutzlos. Lässt man den Leim jedoch einziehen, kann man die verklebten Gegenstände nur noch mit *Universellem Lösungsmittel* voneinander trennen. E*wiger Leim* wird von *Universellem Lösungsmittel* aufgelöst.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Reparieren*; **Kosten** 1.200 GM.

FALTBOOT

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 7.200 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Faltboot* sieht erst einmal wie eine kleine, 36 cm lange, 18 cm breite und 19 cm tiefe Holzkiste aus. Man kann darin sogar Gegenstände aufbewahren wie in jeder anderen Kiste. Wird jedoch das Befehlswort ausgesprochen, entfaltet sich die Kiste zu einem 3 m langen, 1,20 m breiten und 60 cm tiefen Boot. Ein zweites Befehlswort verwandelt das Boot in ein 8 m langes, 2,40 m breites und 2 m tiefes Schiff. Gegenstände, die vorher in der Kiste lagen, befinden sich nun in dem Schiff bzw. auf dem Boot.

In seiner kleineren Version hat das *Faltboot* noch ein Paar Ruder, einen Anker, einen Mast und ein Lateinersegel. Als Schiff hat es ein Deck, Ruderplätze, fünf Paar Ruder, ein Steuerruder, einen Anker, eine Kabine und einen Mast mit einem Rahsegel. Das Boot kann vier Personen fassen, während das Schiff bis zu 15 Personen tragen kann. Ein drittes Befehlswort faltet das Boot bzw. Schiff wieder zusammen – allerdings nur, wenn sich niemand darin befindet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verarbeitung*, der Erschaffer muss 2 Ränge in der Fertigkeit Handwerk (Schiffsbau) besitzen; **Kosten** 3.600 GM.

FANGHANDSCHUHE

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 4.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Handschuhe passen sich den Händen ihres Benutzers so gut an, dass sie mehr oder weniger unsichtbar werden und es scheint, als verschmölzen sie mit den Händen des Trägers. Zwei Mal pro Tag kann der Träger dann so handeln, als besäße er das Talent Geschoss fangen (siehe Kapitel 5), selbst wenn er die Voraussetzungen dafür nicht erfüllt. Damit die Magie wirkt, müssen beide Handschuhe auf einmal getragen werden und der Träger muss eine Hand frei haben, um die Magie nutzen zu können.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schild*; **Kosten** 2.000 GM.

FEDER

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 50 GM (Anker), 300 GM (Vogel), 200 GM (Fächer), 450 GM (Schwanenboot), 400 GM (Baum), 500 GM (Peitsche); **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Bei jedem dieser Gegenstände handelt es sich um eine kleine Feder, die eine ganz bestimmte Kraft hat. Die unterschiedlichen Arten von *Feder* werden im Folgenden beschrieben. Jede kann einmal eingesetzt werden.

Anker: Diesen Gegenstand kann man einsetzen, um ein Wasserfahrzeug einen Tag lang zu verankern, so dass es nicht wegtreibt.

Vogel: Dieser Gegenstand kann benutzt werden, um eine kurze schriftliche Nachricht verlässlich zu einem Ziel zu bringen. Der *Vogel* kann Nachrichten überbringen, die auch eine Brieftaube tragen könnte. Die *Feder* verschwindet, sobald die Nachricht überbracht wurde,

Fächer: Diese *Feder* kann sich in einen riesigen, wedelnden *Fächer* verwandeln, der soviel Wind erzeugt, dass er ein Schiff vorantreiben kann (bewegt sich dann mit circa 40 km/h). Dieser Wind ist nicht kumulativ mit bereits vorhandenem Wind. Man kann die *Feder* jedoch auch einsetzen, um herrschende Winde abzuschwächen, und so einen Bereich mit sanften Winden erzeugen (die Wellenhöhe in einem Sturm wird dadurch nicht beeinflusst). Der Fächer kann insgesamt für bis zu 8 Stunden eingesetzt werden. An Land funktioniert er nicht.

Schwanenboot: Diese *Feder* kann sich in ein *Schwanenboot* verwandeln, das sich zu Wasser mit einer Bewegungsrate von 18 m bewegen kann. Es kann bis zu acht Pferde mit Ausrüstung tragen, 32 mittelgroße Charaktere oder ein entsprechendes Äquivalent. Das Boot hält 1 Tag lang.

Baum: Aus dieser *Feder* kann eine große Eiche entspringen

(Stamm hat einen Durchmesser von 1,50 m, der *Baum* ist 18 m hoch und die Krone hat einen Durchmesser von 12 m). Es handelt sich um einen sofort wirkenden Effekt.

Peitsche: Diese *Feder* kann sich in eine riesige Lederpeitsche verwandeln, die wie eine *Tanzende Waffe* eigenständig gegen einen Feind kämpft. Die Waffe hat einen Grund-Angriffsbonus von +10, verursacht 1W6+1 Schadenspunkte, hat einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe und kann einen freien Ringkampfangriff ausführen (erhält einen Bonus von +15 auf Würfe auf Kampfmanöver). Die *Peitsche* hält 1 Stunde lang.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Höhere Erschaffung*; **Kosten** 25 GM (Anker), 150 GM (Vogel), 100 GM (Fächer), 225 GM (Schwanenboot), 200 GM (Baum), 250 GM (Peitsche).

FESSELSEIL

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 21.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Fesselseil* sieht wie jedes andere 9 m lange Hanfseil aus, kann aber auf Befehl bis zu 6m weit vorschnellen oder bis zu 3 m weit hochschnellen, um ein Opfer zu fesseln. Ein Gefesselter kann das Seil mit einem Stärkewurf (SG 20) zerreißen oder sich mit einem Wurf auf Entfesslungskunst (SG 20) befreien.

Das Seil hat eine RK von 22, 12 Trefferpunkte, eine Härte von 10 und eine Schadensreduzierung von 5/Hiebwaffen. Es kann sogar 1 Punkt erlittenen Schaden pro 5 Minuten heilen. Wird das Seil aber durchtrennt (wenn es alle 12 Trefferpunkte aufgrund von Schaden verliert), wird es zerstört.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben, Seil beleben* oder *Verstricken*; **Kosten** 10.500 GM.

FEUERBALLHALSKETTE

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Hals (verbraucht keinen Ausrüstungsplatz); **Preis** 1.650 GM (Typ I), 2.700 GM (Typ II), 4.350 GM (Typ III), 5.400 GM (Typ IV), 5.850 GM (Typ V), 8.100 GM (Typ VI), 8.700 GM (Typ VII); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand besteht einfach nur aus ein paar Perlen, die auf eine Schnur gezogen wurden. (Er zählt nicht als Gegenstand, der um den Hals getragen wird, wenn es darum geht zu ermitteln, welche der getragenen Gegenstände eines Charakters effektiv sind.) Hält der Besitzer die Kette jedoch in der Hand, können alle sie als das erkennen, was sie wirklich ist – nämlich eine Goldkette, an der einige Goldkugeln hängen. Diese kleinen Kugeln können vom Besitzer (und nur diesem) abgenommen und bis zu 21 m weit geworfen werden. Erreicht die Kugel ihr Ziel, explodiert sie wie ein *Feuerball* (Reflex, SG 14, halbiert).

Die Kugeln gibt es in verschiedenen Stärken, von den schwächeren, die 2W6 Punkte Feuerschaden verursachen, bis zu den stärksten, die 10W6 Punkte Feuerschaden verursachen. Der Marktpreis einer Kugel beträgt 150 GM pro Würfel an Schaden, den die Kugel verursachen kann.

Jede *Feuerballhalskette* besteht aus einer Kombination verschiedener Kugeln. Einige klassische Kombinationen – Typen I bis VII – werden in der nebenstehenden Tabelle aufgelistet.

Wird die Kette von einem Charakter getragen, dessen Rettungswurf gegen einen magischen Feuerangriff fehlschlägt, muss der Gegenstand ebenfalls einen Rettungswurf machen (mit einem Rettungswurfbonus von +7). Misslingt dieser Rettungswurf, explodieren alle Kugeln gleichzeitig, die noch an der Kette hängen. Die Konsequenzen für den Träger sind meist tragisch.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerball*; **Kosten** 825 GM (Typ I), 1.350 GM (Typ II), 2.175 GM (Typ III), 2.700 GM (Typ IV), 2.925 GM (Typ V), 4.050 GM (Typ VI), 4.350 GM (Typ VII).

FINSTERSCHÄDEL

Aura Durchschnittliche Hervorrufung [Böses]; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 60.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Schädel wurde aus Ebenholz gemacht und ist durch und durch böse. Wo immer er ist, da herrscht eine Aura, als wäre *Entweihen* auf ihn gewirkt worden. An jeden *Finsterschädel* ist ein bestimmter Zaubereffekt gebunden. Dieser Zauber stammt aus der normalen Zauberliste des Zaubers *Entweihen* und kann nicht geändert werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Entweihen*, Erschaffer muss böse sein; **Kosten** 30.000 GM.

FLEDERMAUSUMHANG

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 26.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Umhang wird aus dunkelbraunem oder schwarzem Stoff gefertigt und verleiht einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Heimlichkeit. Außerdem kann der Träger wie eine Fledermaus kopfüber von der Decke hängen.

Wenn der Träger die Ränder seines Umhangs hält, kann er wie mit dem gleichnamigen Zauber fliegen (inklusive eines Bonusses von +3 auf Würfe für Fliegen). Wenn er dies wünscht, kann er sich sogar selbst in eine Fledermaus verwandeln und dementsprechend fliegen (wie *Bestiengestalt III*). Alle getragenen Besitztümer werden ebenfalls mitverwandelt. Jedoch kann der Träger nur in der Dunkelheit fliegen (egal, ob er so fliegt oder sich in eine Fledermaus verwandelt hat). Es spielt dabei keine Rolle, ob bei Nacht oder in einer stockfinsteren oder kaum beleuchteten unterirdischen Umgebung geflogen wird. Der Träger kann maximal 7 Minuten lang fliegen, egal auf welche Weise er dies tut. Danach kann der Umhang die Fähigkeit zu fliegen für dieselbe Zeit nicht mehr verleihen, wie er es vorher getan hat.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt III, Fliegen*; **Kosten** 13.000 GM.

FLIEGENDER TEPPICH

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** verschieden; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Teppich kann durch die Luft fliegen, als wäre er auf unbestimmte Zeit mit dem Zauber *Überlandflug* verzaubert. Größe, Belastbarkeit und Geschwindigkeit eines *Fliegenden Teppichs* unterscheiden sich je nach Art – siehe die unten stehende Tabelle. Jeder Teppich ist ein wunderschönes und aufwändig gearbeitetes Kunstwerk mit einem eigenen Befehlswort. Befindet der Teppich sich in Rufreichweite, kann er mit dem Befehlswort aktiviert werden, egal ob der Rufende sich auf dem Teppich befindet oder nicht. Danach kann er mit gesprochenen Befehlen dirigiert werden.

Größe	Traglast	Geschwindigkeit	Gewicht	Marktpreis
1,50 m x 1,50 m	200 Pfd.	12 m	8 Pfd.	20.000 GM
1,50 m x 3 m	400 Pfd.	12 m	10 Pfd.	35.000 GM
3 m x 3 m	800 Pfd.	12 m	15 Pfd.	60.000 GM

Feuerballhalskette

Halskette	10W6	9W6	8W6	7W6	6W6	5W6	4W6	3W6	2W6	Marktpreis
Typ I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1.650 GM
Typ II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2.700 GM
Typ III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4.350 GM
Typ IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5.400 GM
Typ V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5.850 GM
Typ VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8.100 GM
Typ VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8.700 GM

Jeder *Fliegende Teppich* kann auch das Doppelte seiner Traglast befördern, dies reduziert seine Bewegungsrate aber auf 9 m. Außerdem verleiht jeder *Fliegende Teppich* einen Bonus von +5 auf Würfe für Fliegen und er kann schweben, ohne dass ein Wurf auf Fliegen gemacht werden muss.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Überlandflug*; **Kosten** 10.000 GM (1,50 m x 1,50 m), 17.500 GM (1,50 m x 3 m), 30.000 GM (3 m x 3 m).

Flotte Festung

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 55.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Metallwürfel ist sehr klein, aktiviert man ihn aber mit Hilfe eines Befehlsworts, wächst er zu einem Turm mit einer Kantenlänge von 6 m und einer Höhe von 9 m an. An den Seiten befinden sich Schießscharten und der Wehrgang ist mit Zinnen versehen. Die Wände des Turms bestehen aus Metall und ragen 3 m weit in den Boden, so dass der Turm einen festen Stand hat und nicht umkippen kann. Die Feste hat eine kleine Tür, die sich nur auf den Befehl ihre Besitzers hin öffnet – selbst mit dem Zauber *Klopfen* lässt sich diese Tür nicht öffnen. Die Wände aus Adamant haben 100 Trefferpunkte und eine Härte von 20. Der Turm kann nicht repariert werden, außer man setzt einen *Wunsch* oder ein *Wunder* ein – diese beiden Zauber stellen jeweils 50 Trefferpunkte wieder her. Der Turm wächst innerhalb 1 Runde und die Tür befindet sich auf der Seite, welche dem Besitzer zugewandt ist. Die Tür öffnet und schließt sich auf Kommando. Personen und Kreaturen, die sich in der Nähe aufhalten (mit Ausnahme des Besitzers), müssen vorsichtig sein, damit sie nicht von dem plötzlich empor schießenden Turm erwischt werden. Jeder, dem dies passiert, erleidet 10W10 Schadenspunkte (Reflex, SG 19, halbiert).

Die Feste kann deaktiviert werden, indem man ein Befehlswort ausspricht (unterscheidet sich von dem Aktivierungs-Befehlswort). Der Turm kann nur deaktiviert werden, wenn er leer ist.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Des Magiers Herrliches Herrenhaus*; **Kosten** 27.500 GM.

Fluchtweste

Aura Schwache Beschwörung und Verwandlung; **ZS** 4
Ausrüstungsplatz Oberkörper; **Preis** 5.200 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

In den Taschen dieser einfachen Seidenweste sind Dietriche versteckt, die einen Kompetenzbonus von +4 auf Würfe für Mechanismus ausschalten verleihen. Außerdem erhält der Träger auch einen Kompetenzbonus von +6 auf Würfe für Entfesslungskunst.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klopfen*, *Schmieren*; **Kosten** 2600 GM.

Flügelstiefel

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 16.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Auf den ersten Blick handelt es sich hier um ganz normale Stiefel. Auf Kommando wachsen ihnen jedoch Flügel an den Fersen und sie lassen ihren Träger fliegen, als stünde dieser unter der Wirkung des Zaubers *Fliegen* (inklusive eines Bonus' von +4 auf Würfe auf Fliegen). Der Träger muss sich dafür nicht konzentrieren und er kann pro Tag drei Mal bis zu fünf Minuten lang fliegen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fliegen*; **Kosten** 8.000 GM.

Freundschaftsarmband

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 19.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Silberarmband ist bei seiner Erschaffung mit vier Anhängern versehen. Der Besitzer kann sich eine ihm bekannte Person aussuchen, die an den Anhänger gebunden ist. (Diese Festlegung dauert eine Standard-Aktion, hält aber danach für immer oder bis sie geändert wird.) Wird dann ein Anhänger berührt und der Name des Gebundenen ausgesprochen, wird dieser sofort mit all seiner Ausrüstung zum Besitzer gerufen (Standard-Aktion), solange sich beide auf derselben Ebene befinden. Der Gebundene weiß, wer ihn ruft, und das *Freundschaftsarmband* funktioniert auch nur bei bereitwilligen Reisenden. Wurde ein Anhänger einmal aktiviert, verschwindet er. Anhänger, die von dem Armband entfernt wurden, sind wertlos. Ein Armband mit weniger als vier Anhängern ist pro fehlendem Anhänger 25% weniger wert.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zuflucht*; **Kosten** 9.500 GM.

Gebetskerze

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 8.400 GM; **Gewicht** ½ Pfd.

BESCHREIBUNG

Jede dieser besonderen Kerzen ist einer der neun Gesinnungen gewidmet. Brennt man eine davon ab, entsteht eine günstige Aura, wenn denn die Gesinnung der Kerze mit der des Charakters übereinstimmt. Charaktere, welche dieselbe Gesinnung wie die brennenden Kerze haben, erhalten einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe, wenn sie sich innerhalb von 9 m in der Nähe der Flamme aufhalten.

Ein Kleriker, dessen Gesinnung mit der der Kerze übereinstimmt und der seine Zauber für den Tag vorbereitet, während in seiner Nähe eine *Gebetskerze* brennt (oder er sie kurz davor abgebrannt hat), kann die Zauber so vorbereiten, als sei er zwei Stufen höher. Er kann auf diese Weise sogar Zauber wirken, die er eigentlich

nicht wirken könnte. Dafür muss die Kerze aber noch brennen. Eine *Gebetskerze* brennt 4 Stunden lang (Ausnahmen siehe unten). Es ist möglich, eine *Gebetskerze* zu löschen, indem man sie einfach auspustet, weshalb die Anwender sie oft in eine Laterne stellen oder auf andere Weise vor Windstößen und ähnlichem schützen. Dies hat keinen Einfluss auf die magischen Eigenschaften der Kerze.

Eine *Gebetskerze* ermöglicht es ihrem Besitzer außerdem, den Zauber *Tor* zu wirken. Kerze und herbei gezauberte Kreatur haben dieselbe Gesinnung. Dabei brennt die Kerze allerdings vollständig ab.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tor*, Erschaffer muss dieselbe Gesinnung haben wie die Kerze, die er erschafft; **Kosten** 4.200 GM.

GEBETSPERLENKETTE

Aura Schwach, durchschnittlich oder stark (verschiedene Schulen); **ZS** 11 (*Segnung*), 5 (*Heilung*), 7 (*Niederstrecken*), 9 (*Karma*), 11 (*Windwandeln*), 17 (*Herbeizauberung*)

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 9.600 GM (*Schwächere Gebetsperlenkette*), 45.500 GM (*Durchschnittliche Gebetsperlenkette*), 95.500 GM (*Mächtige Gebetsperlenkette*); **Gewicht** ½ Pfd.

BESCHREIBUNG

Solange der Träger keinen göttlichen Zauber wirkt, handelt es sich hierbei um eine ganz normale Gebetsperlenkette. Wenn er dies jedoch tut, weiß der Besitzer sofort, dass die Kette Macht besitzt und wie er sie aktivieren kann. Jede Kette hat zwei oder mehr besondere Perlen, die unterschiedliche magische Kräfte haben.

Gebetsperle	Besondere Fähigkeit
Segnung	Träger kann *Segnen* wirken
Heilung	Träger kann *Schwere Wunden heilen, Bind- oder Taubheit kurieren* oder *Krankheit kurieren* wirken (nach Wahl)
Karma	Träger kann seine Zauber mit Zauberstufe +4 wirken. Effekt hält 10 Minuten.
Niederstrecken	Träger kann *Chaoshammer, Heiliger Schlag, Zorn der Ordnung* oder *Unheilige Plage* wirken (Willen, SG 17, teilweise).
Herbeizauberung	Träger kann eine mächtige Kreatur mit der entsprechenden Gesinnung von den Äußeren Ebenen herbeizaubern (Engel, Teufel, etc.). Diese hilft dem Träger dann für 1 Tag. Wenn der Träger die *Perle der Herbeizauberung* leichtfertig einsetzt, um den Sendboten eines Gottes herbeizurufen, nimmt diese Gottheit ihm alle seine Gegenstände und belegt ihn mit einem *Geas*, um ihn zu bestrafen.
Windwandeln	Träger kann *Windwandeln* wirken.

Eine *Schwache Gebetsperlenkette* verfügt über eine *Perle der Segnung* und eine *Perle der Heilung*. Eine *Gebetsperlenkette* verfügt über eine *Perle der Heilung*, eine *Perle des Karmas* und eine *Perle des Niederstreckens*. Eine *Mächtige Gebetsperlenkette* verfügt über eine *Perle der Heilung*, eine *Perle des Karmas*, eine *Perle der Herbeizauberung* und eine *Perle des Windwandelns*.

Jede besondere Perle kann einmal pro Tag eingesetzt werden, außer der *Perle der Herbeizauberung*. Diese funktioniert nur einmal und verliert dann ihre magischen Eigenschaften. Die *Perle der Segnung*, die *Perle des Niederstreckens* und die *Perle des Windwandelns* sind zauberauslösende Gegenstände. Die *Perle des Karmas* und die *Perle der Herbeizauberung* können von Charakteren aktiviert werden, die göttliche Zauber wirken zu können. Der Träger muss die Kette nicht an einer bestimmten Stelle tragen, solange er sie nur irgendwo bei sich hat. Wird eine der besonderen Perlen aus der Kette entfernt, verliert sie ihre Kräfte. Reduziere den Preis für eine Gebetsperlenkette, bei der eine oder mehrere Perlen fehlen, wie folgt: *Perle der Segnung* –600 GM, *Perle der Heilung* –9.000 GM, *Perle des Karmas* –20.000 GM, *Perle des Niederstreckens* –16.800 GM, *Perle der Herbeizauberung* –20.000 GM, *Perle des Windwandelns* –46.800 GM.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen und einer der folgenden Zauber, je nach Perle: *Segnen (Segnung), Schwere Wunden heilen, Blind- oder Taubheit kurieren* oder *Krankheit kurieren (Heilung), Gerechte Macht (Karma), Tor (Herbeizauberung), Chaoshammer, Heiliger Schlag, Zorn der Ordnung* oder *Unheilige Plage (Niederstrecken), Windwandeln (Windwandeln)*; **Kosten** 4.800 GM (*Schwache Gebetsperlenkette*), 22.900 GM (*Durchschnittliche Gebetsperlenkette*), 47.900 GM (*Mächtige Gebetsperlenkette*).

GEBETSROLLE DER NEGATIVEN ENERGIE

Aura Durchschnittliche Nekromantie [Böses]; **ZS** 10

Ausrüstungsplatz Stirn; **Preis** 11.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand ist ein Segen für jeden Charakter, der negative Energie fokussiert. Er erhöht den Schaden, der lebenden Kreaturen zugefügt werden kann, um 2W6. Dadurch wird auch die Menge an Schaden erhöht, die bei Untoten geheilt werden kann.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Kleriker der 10. Stufe sein; **Kosten** 5.500 GM.

GEBETSROLLE DER POSITIVEN ENERGIE

Aura Durchschnittliche Nekromantie [Gutes]; **ZS** 10

Ausrüstungsplatz Stirn; **Preis** 11.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand ist ein Segen für jeden Charakter, der positive Energie fokussiert. Er erhöht den Schaden, der untoten Kreaturen zugefügt werden kann, um 2W6. Dadurch wird auch die Menge an Schaden erhöht, die bei lebenden Kreaturen geheilt werden kann.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Kleriker der 10. Stufe sein; **Kosten** 5.500 GM.

GEBETSROLLE DER TREUE

Aura Schwacher Erkenntniszauber; **ZS** 1

Ausrüstungsplatz Stirn; **Preis** 1.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand besteht aus einem kleinen Kästchen, in dem sich eine religiöse Schrift befindet. Das Kästchen ist an einem Lederband befestigt und wird dem Träger um die Stirn gebunden. Es gibt keinerlei weltliche Möglichkeit herauszufinden, was dieser Gegenstand macht, außer man bindet ihn sich um den Kopf. Der Träger der Gebetsrolle ist sich immer bewusst, ob eine Handlung, ein Gegenstand oder ein magischer Effekt seine Gesinnung oder seine Beziehung zu seiner Gottheit negativ beeinflussen würde. Er erhält diese Information, bevor er die entsprechende Handlung ausführt oder mit dem betroffenen Gegenstand in Berührung kommt. Dafür muss er einen Moment innehalten und über die möglichen Konsequenzen nachdenken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Chaotisches entdecken, Böses entdecken, Gutes entdecken, Rechtschaffenes entdecken*; **Kosten** 500 GM.

GEDANKENMEDAILLON

Aura Schwacher Erkenntniszauber; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 12.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses unauffällig wirkende, runde Medaillon wird üblicherweise aus Bronze, Kupfer oder Neusilber hergestellt und hängt seinem Besitzer an einer Kette um den Hals. Der Träger kann damit Gedanken lesen, als wirke der Zauber *Gedanken wahrnehmen* auf ihn.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken wahrnehmen*; **Kosten** 6.000 GM.

GEGENSPIEGEL

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 92.000 GM; **Gewicht** 45 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand sieht aus wie ein normaler Spiegel von 1,20 m Länge und 90 cm Breite. Er kann aufgehängt oder -gestellt und mit einem Befehlswort aktiviert bzw. deaktiviert werden. Erblickt jemand sein Spiegelbild darin, entsteht ein exakter Doppelgänger dieser Kreatur und greift sein Gegenüber sofort an. Der Doppelgänger verfügt über alle Besitztümer und Kräfte des Originals (auch dessen Magie). Wurden entweder der Doppelgänger oder das Original zerstört, verschwindet der Doppelgänger wieder. Der Spiegel funktioniert vier Mal pro Tag. Zerstört man den Spiegel (Härte 1, 5 Trefferpunkte), verschwinden alle Doppelgänger sofort.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klon*; **Kosten** 46.000 GM.

GEPRIESENES ZAUBERBUCH

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 12.500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses sorgfältig hergestellte Zauberbuch ist immer klein, typischerweise nicht höher als 30 cm, nicht breiter als 20 cm und nicht dicker als 2,50 cm. Es ist widerstandsfähig, wasserfest, in Eisen gebunden mit einer silbernen Verkleidung und verschlossen.

Ein Magier kann die 1000 Seiten des *Gepriesenen Zauberbuchs* mit Zaubern füllen, ohne die Materialkosten zahlen zu müssen. Das Buch kann allerdings niemals Teil eines zufällig zusammengestellten Schatzes sein, wenn bereits Zauber in ihm stehen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verborgene Seite*; **Kosten** 6.250 GM.

GESUNDHEITSAMULETT

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 7.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Bei diesem Gegenstand handelt es sich um einen brillant geschliffenen schwarzen Diamanten, der an einer feinen Silberkette hängt. Der Träger ist gegen Krankheiten immun, sogar gegen übernatürliche.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Krankheit kurieren*; **Kosten** 3.750 GM.

GLÜCKSSTEIN

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Bei diesem Stein handelt es sich üblicherweise um einen grob geschliffenen Achat oder ein ähnliches Mineral. Sein Besitzer erhält einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst*; **Kosten** 10.000 GM.

GÜRTEL DER GROSSEN KONSTITUTION

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 4.000 GM (+2), 16.000 GM (+4), 36.000 GM (+6); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gürtel ist mit einer großen Goldschnalle versehen, die meist das Bild eines Bullen ziert. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf Konstitution. Dieser Bonus gilt als temporärer Attributsbonus, bis der Gürtel 24 Stunden lang getragen wurde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausdauer des Ochsen*; **Kosten** 2.000 GM (+2), 8.000 GM (+4), 18.000 GM (+6).

GÜRTEL DER KÖRPERKRAFT

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 10.000 GM (+2), 40.000 GM (+4), 90.000 GM (+6); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gürtel ist mit einer großen Stahlschnalle versehen, die meist das Bild eines Riesen ziert. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf zwei körperliche Attribute (Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution). Dieser Bonus gilt als temporärer Attributsbonus, bis der Gürtel 24 Stunden lang getragen wurde. Die Boni werden bei der Erschaffung festgelegt und können danach nicht mehr geändert werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*, *Ausdauer des Ochsen* und/oder *Katzenhafte Anmut*; **Kosten** 5.000 GM (+2), 20.000 GM (+4), 45.000 GM (+6).

GÜRTEL DER RIESENSTÄRKE

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 4.000 GM (+2), 16.000 GM (+4), 36.000 GM (+6); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gürtel ist mit einer großen Eisenschnalle versehen, die meist das Bild eines Bären ziert. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf Stärke. Dieser Bonus gilt als temporärer Attributsbonus, bis der Gürtel 24 Stunden lang getragen wurde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*; **Kosten** 2.000 GM (+2), 8.000 GM (+4), 18.000 GM (+6).

GÜRTEL DER UNGLAUBLICHEN GESCHICKLICHKEIT

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 4.000 GM (+2), 16.000 GM (+4), 36.000 GM (+6); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gürtel ist mit einer großen Silberschnalle versehen, die meist das Bild eines Tigers ziert. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf Geschicklichkeit. Dieser Bonus gilt als temporärer Attributsbonus, bis der Gürtel 24 Stunden lang getragen wurde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*; **Kosten** 2.000 GM (+2), 8.000 GM (+4), 18.000 GM (+6).

Gürtel des perfekten Körpers

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 16.000 GM (+2), 64.000 GM (+4), 144.000 GM (+6); **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Dieser Gürtel ist mit einer großen Platinschnalle versehen, die meist das Bild eines Titanen ziert. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf alle körperlichen Attribute (Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution). Dieser Bonus gilt als temporärer Attributsbonus, bis der Gürtel 24 Stunden lang getragen wurde.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Ausdauer des Ochsen* und *Katzenhafte Anmut*; **Kosten** 8.000 GM (+2), 32.000 GM (+4), 77.000 GM (+6).

Handbuch der Gesundheit

Aura Starke Hervorrufung (wenn *Wunder* benutzt wird); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 27.500 GM (+1), 55.000 GM (+2), 82.500 GM (+3), 110.000 GM (+4), 137.500 GM (+5); **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

In diesem dicken Buch stehen wertvolle Hinweise zu Gesundheit und zur körperlichen Ertüchtigung. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich ein mächtiger magischer Effekt. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf minimal 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Konstitutionswert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und es verwandelt sich in einen ganz normalen Text.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunsch* oder *Wunder*; **Kosten** 26.250 GM (+1), 52.500 GM (+2), 78.750 GM (+3), 105.000 GM (+4), 131.250 GM(+5).

Handbuch der Golemerschaffung

Aura verschieden; **ZS** verschieden
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 12.000 GM (Lehmgolems), 8.000 GM (Fleischgolems), 35.000 GM (Eisengolems), 22.000 GM (Steingolems), 44.000 GM (Steinwächter); **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Ein *Handbuch der Golemerschaffung* beinhaltet Informationen, Zauberformeln und magische Kräfte, welche einem Charakter dabei helfen sollen, einen Golem zu erschaffen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Diese Instruktionen verleihen einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe, um den Leib eines Golems zu erschaffen. Des Weiteren sind in den Handbüchern auch die notwendigen Zauber niedergeschrieben, um den jeweiligen Golem zu erschaffen. Diese verleihen dem Erschaffer die Vorteile des Talents Konstrukt herstellen für den Golem und sie erhöhen die Zauberstufe des Charakters für diese Zwecke.

Die Zauber, die in einem *Handbuch der Golemerschaffung* enthalten sind, werden mit einem Zauberauslöser freigegeben und können nur aktiviert werden, wenn sie zur Erschaffung eines Golems eingesetzt werden. Die Kosten für das Buch beinhalten noch nicht die Kosten für die Erschaffung des Golemleibs. Ist der Golem fertig gestellt, verblasst die Schrift in dem Handbuch und dieses geht in Flammen auf. Wenn die Asche über einen Golem gestreut wird, erwacht dieser vollständig zum Leben.

Handbuch der Golemerschaffung (Lehmgolems): In diesem Buch stehen die Zauber *Gegenstände beleben, Segnen, Heiliges Gespräch, Gebet* und *Auferstehung*. Der Leser kann seine Zauberstufe so behandeln, als liege sie zwei Stufen höher, wenn es um die Erschaffung von Lehmgolems geht. Durchschnittliche Beschwörung, Erkenntniszauber, Verzauberung und Verwandlung; ZS 11; Konstrukt herstellen, Erschaffer muss mindestens Zauberstufe 11 besitzen, *Gegenstände beleben, Heiliges Gespräch, Gebet, Auferstehung*.

Handbuch der Golemerschaffung (Fleischgolems): In diesem Buch sind die Zauber *Gegenstände beleben, Bärenstärke, Geas/Auftrag* und *Begrenzter Wunsch* enthalten. Wenn es darum geht, einen Fleischgolem zu erschaffen, darf der Leser seine Zauberstufe so behandeln, als liege sie eine Stufe höher. Durchschnittliche Verzauberung, Nekromantie [Böses] und Verwandlung; ZS 8; Konstrukt herstellen, Erschaffer muss mindestens die 8. Zauberstufe besitzen, *Tote beleben, Bärenstärke, Geas/Auftrag, Begrenzter Wunsch*.

Handbuch der Golemerschaffung (Eisengolems): Dieses Buch beinhaltet die Zauber *Todeswolke, Geas/Auftrag, Begrenzter Wunsch* und *Beliebiges Verwandeln*. Wenn es darum geht, einen Eisengolem zu erschaffen, darf der Leser seine Zauberstufe so behandeln, als sei sie vier Stufen höher als normal. Starke Beschwörung, Verzauberung und Verwandlung; ZS 16; Konstrukt herstellen, Erschaffer muss mindestens die 16. Zauberstufe besitzen, *Todeswolke, Geas/Auftrag, Begrenzter Wunsch, Beliebiges Verwandeln*.

Handbuch der Golemerschaffung (Steingolems): In diesem Buch stehen die Zauber *Geas/Auftrag, Begrenzter Wunsch, Beliebiges Verwandeln* und *Verlangsamen*. Wenn es darum geht, einen Steingolem zu erschaffen, darf der Leser seine Zauberstufe so behandeln, als sei sie drei Stufen höher als normal. Starker Bannzauber und Verzauberung; ZS 14; Konstrukt herstellen, Erschaffer muss mindestens die 14. Zauberstufe besitzen, *Antimagisches Feld, Geas/Auftrag, Begrenzter Wunsch, Symbol der Betäubung*.

Handbuch der Golemerschaffung (Steinwächter): In diesem Buch stehen die Zauber *Geas/Auftrag, Zauberkräfte verleihen, Begrenzter Wunsch, Beliebiges Verwandeln, Anderen Schützen* und *Verlangsamen*. Wenn es darum geht, einen Steinwächter zu erschaffen, darf der Leser seine Zauberstufe so behandeln, als sei sie drei Stufen höher als normal. Starker Bannzauber und Verzauberung; ZS 14; Konstrukt herstellen, Erschaffer muss mindestens die 14. Zauberstufe besitzen, *Antimagisches Feld, Geas/Auftrag, Zauberkräfte verleihen, Begrenzter Wunsch, Beliebiges verwandeln, Anderen Schützen, Verlangsamen*.

Erschaffung

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Entweihen*, Erschaffer muss mindestens die 16. Zauberstufe besitzen, zusätzliche Zauber; **Kosten** 6.000 GM *(Lehmgolems)*, 4.000 GM *(Fleischgolems)*, 17.500 GM (Eisengolems), 11.000 GM (Steingolems), 22.000 GM (Steinwächter).

Handbuch der körperlichen Ertüchtigung

Aura Starke Hervorrufung (wenn *Wunder* benutzt wird); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 27.500 GM (+1), 55.000 GM (+2), 82.500 GM (+3), 110.000 GM (+4), 137.500 GM (+5); **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieses dicke Buch beinhaltet körperliche Übungen und Ernährungshinweise. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich mächtige Magie. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf minimal 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Stärkewert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und es verwandelt sich in einen ganz normalen Text.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunsch* oder *Wunder*; **Kosten** 26.250 GM (+1), 52.500 GM (+2), 78.750 GM (+3), 105.000 GM (+4), 131.250 GM(+5).

Handbuch des schnellen Handelns

Aura Starke Hervorrufung (wenn *Wunder* benutzt wird); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 27.500 GM (+1), 55.000 GM (+2), 82.500 GM (+3), 110.000 GM (+4), 137.500 GM (+5); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses dicke Buch beinhaltet Anweisungen zu Koordinations- und Balanceübungen. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich mächtige Magie. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf minimal 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Geschicklichkeitswert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und es verwandelt sich in einen ganz normalen Text.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunsch* oder *Wunder*; **Kosten** 26.250 GM (+1), 52.500 GM (+2), 78.750 GM (+3), 105.000 GM (+4), 131.250 GM(+5).

Hand des Magiers

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 2
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 900 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese mumifizierte Elfenhand hängt dem Träger an einer Goldkette um den Hals (nimmt also den Platz einer magischen Halskette ein). Der Träger kann den Zauber *Magierhand* benutzen, wann immer er möchte.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magierhand*; **Kosten** 450 GM.

Helm des Sprachen- und Magieverständnisses

Aura Schwacher Erkenntniszauber; **ZS** 4
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 5.200 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser magische Gegenstand sieht wie ein normaler Helm aus, verleiht seinem Träger aber die Fähigkeit, die gesprochenen Worte einer jeden Kreatur zu verstehen und Texte in jeglicher Sprache, ja sogar magische Schriften lesen zu können. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Sprachenkunde, um unvollständige, sehr alte oder exotische Schriften lesen zu können. Bedenke, dass die Tatsache, einen magischen Text verstehen zu können, nicht unbedingt bedeutet, dass der Zauber aktiviert wird.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sprachen verstehen, Magie lesen*; **Kosten** 2.600 GM.

Helm der Pracht

Aura Stark verschieden; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 125.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Helm sieht erst einmal ganz normal aus. Seine wahre Gestalt und seine Kräfte zeigen sich erst, wenn er aufgesetzt und das Befehlswort ausgesprochen wird. Ein *Helm der Pracht* ist aus glänzendem Silber und polierten Stahl gemacht. Ein neu erschaffener Helm ist mit großen magischen Edelsteinen besetzt: 10 Diamanten, 20 Rubinen, 30 Feueropalen und 40 Opalen. Wenn helles Licht auf sie fällt, funkelt der Helm und strahlt in alle Richtungen. Die Strahlen gehen von seinen kronenähnlichen, mit Edelsteinen besetzten Spitzen aus. Die Edelsteine haben die folgenden Funktionen:

- Diamant: *Regenbogenspiel* (Rettungswurf, SG 20)
- Rubin: *Feuerwand*
- Feueropal: *Feuerball* (10W6, Reflex, SG 20, halbiert)
- Opal: *Tageslicht*
- Der Helm kann einmal pro Runde eingesetzt werden, jeder Edelstein aber kann seine zauberähnliche Kraft nur einmal einsetzen. Solange die Edelsteine noch nicht aufgebraucht sind, hat der Helm die folgenden magischen Eigenschaften, wenn er aktiviert wird.
- Er strahlt ein bläuliches Licht aus, wenn sich Untote im Umkreis von 9 m befinden. Dieses Licht verursacht pro Runde 1W6 Schadenspunkte bei allen untoten Kreaturen in Reichweite.
- Der Träger kann jede Waffe, die er führt, in eine *Aufflammende Waffe* umwandeln. Die Waffe erhält diese Eigenschaft zusätzlich zu anderen, die sie bereits hat (außer natürlich sie ist bereits eine *Aufflammende Waffe*). Nach dem Befehl dauert es eine Runde, bis der Effekt einsetzt.
- Der Helm verleiht eine Feuerresistenz von 30. Dieser Schutz ist nicht kumulativ mit ähnlichem Schutz aus anderen Quellen.

Wenn alle Edelsteine aufgebraucht wurden, verliert der Helm seine Kräfte und die Edelsteine zerfallen zu wertlosem Staub. Entfernt man einen der Edelsteine, wird dieser dadurch zerstört.

Wenn eine Kreatur, die einen *Helm der Pracht* trägt, Schaden durch magisches Feuer erleidet (nachdem die Feuerresistenz bereits berücksichtigt wurde) und ihr ein zusätzlicher Willenswurf (SG 15) misslingt, werden die verbliebenen Edelsteine überladen und explodieren. Verbliebene Diamanten werden zu *Regenbogenspiel*. Dieses betrifft zufällig ausgewählte Kreaturen, die sich in Reichweite befinden (möglicherweise auch den Träger). Rubine werden zu *Feuerwänden* mit einer geraden Wand, die sich vom Träger des Helms ausgehend in eine zufällige Richtung erstrecken. Die Feueropale werden zu *Feuerbällen*, deren Zentrum der Helmträger bildet. Die Opale und der Helm selbst werden zerstört.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Untote entdecken, Feuerball, Flammenklinge, Licht, Regenbogenspiel, Schutz vor Energien, Feuerwand*; **Kosten** 62.500 GM.

Hexenbesen

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 17.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Besen kann 9 Stunden pro Tag (aufgeteilt wie der Besitzer dies wünscht) durch die Luft fliegen, als wäre der Zauber *Überlandflug* auf ihn gewirkt worden (+4 auf Würfe auf Fliegen). Der *Hexenbesen* kann bis zu 200 Pfund tragen und mit einer Bewegungsrate von 12 m fliegen, oder er kann 400 Pfund tragen, dann aber auch nur mit einer Bewegungsrate von 9 m fliegen. Solange der Besitzer das Ziel und dessen Lage kennt, kann er dem Besen dessen Namen nennen und dieser kann ganz alleine dorthin fliegen. Spricht der Besitzer das Befehlswort aus, kann der Besen auch wieder zu ihm zurückkommen, solange er nicht weiter als 300 m weit weg ist. Fliegt der *Hexenbesen* ohne eine Person, hat er eine Bewegungsrate von 12 m.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Überlandflug, Dauerhaftigkeit*; **Kosten** 8.500 GM.

Horn des Guten/Bösen

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 6.500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Trompete passt sich ihrem Besitzer an und erzeugt entweder einen guten oder einen bösen Effekt, je nachdem welche Gesinnung der Besitzer eben hat. Ist der Besitzer weder gut noch böse, hat das Horn keinen Effekt. Ist er gut, erzeugt das Instrument einen *Schutzkreis gegen Böses*. Ist er hingegen böse, erzeugt das Horn

einen *Schutzkreis gegen Gutes*. Der Schutz währt in beiden Fällen 1 Stunde lang. Das Horn kann ein Mal pro Tag auf diese Weise benutzt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schutzkreis gegen Böses, Schutzkreis gegen Gutes;* **Kosten** 3.250 GM.

HUFEISEN DER SCHNELLIGKEIT

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** 12 Pfd. (vier Hufeisen)

BESCHREIBUNG

Diese ehernen Hufeisen werden wie normale Hufeisen auch im Viererpack verkauft. Werden sie an die Hufe eines Tieres angebracht, erhöhen sie die Landbewegungsrate dieses Tieres um 9 m. Dies gilt als Verbesserungsbonus. Wie auch andere Effekte, welche die Bewegungsrate erhöhen, verbessert auch dieser Effekt die Sprungreichweite (siehe Kapitel 4). Damit die Magie der Hufeisen wirken kann, müssen alle vier auf einmal getragen werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hast*; **Kosten** 1.500 GM.

HUFEISEN DES ZEPHYRS

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** 4 Pfd. (vier Hufeisen)

BESCHREIBUNG

Diese Hufeisen werden ganz normal wie andere Hufeisen angebracht, ermöglichen es einem Pferd aber zu laufen, ohne dabei den Boden zu berühren. Es muss nur über eine einigermaßen waagrechte Oberfläche laufen und befindet sich immer circa 10 cm über dem Untergrund. Das bedeutet, dass es sich auch über instabile oder nicht feste Böden bewegen kann und dass das Pferd keinerlei Spuren hinterlässt. Ansonsten bewegt das Tier sich mit seiner normalen Landbewegungsrate. Damit die Magie der Hufeisen wirken kann, müssen alle vier auf einmal getragen werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schweben*; **Kosten** 3.000 GM.

IFRITFLASCHE

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 14
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 145.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Eine *Ifritflasche* wird üblicherweise aus Messing oder Bronze hergestellt und mit einem Bleistöpsel mit einem speziellen Siegel versehen. Oft kann man auch einen dünnen Faden Rauch beobachten, der aus der Flasche aufsteigt. Der Gegenstand kann ein Mal pro Tag geöffnet werden. Wurde die Flasche geöffnet, entströmt der gefangene Ifrit (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Es besteht eine 10 %-Chance (01-10 auf einem W%), dass er wahnsinnig ist und sofort jeden angreift. Des Weiteren besteht ebenfalls eine 10 %-Chance (91-100), dass der Ifrit seinem Befreier 3 Wünsche gewährt. In beiden Fällen verschwindet er danach sofort und die Flasche wird nicht-magisch. Bei den restlichen 80 % (11-90) dient der Ifrit seinem Befreier 10 Minuten pro Tag (oder bis er stirbt). Er folgt allen Befehlen, die ihm gegeben werden. Du musst jedes Mal würfeln, wenn die Flasche geöffnet wird.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bindender Ruf*; **Kosten** 72.500 GM.

ILLUSIONSKARTEN

Aura Schwache Illusion; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 8.100 GM; **Gewicht** ½ Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Kartenset findet sich meist in einem Kästchen aus Elfenbein oder Holz oder in einem Lederbeutel. Ein volles Deck besteht aus 34 Karten. Immer wenn eine Karte gezogen und auf den Boden geworfen wird, wird ein *Mächtiges Trugbild* einer Kreatur erzeugt. Dieses Trugbild währt solange, bis es gebannt wird. Die illusionäre Kreatur kann sich nicht mehr als 9 m von dem Punkt entfernen, an welchem die Karte auf dem Boden gelandet ist. Ansonsten kann sie sich aber bewegen und handeln, als sei sie real. Sie gehorcht dem Charakter, der die Karte gezogen hat. Wenn die Illusion gebannt wird, wird die Karte leer und kann nicht wieder verwendet werden. Wenn die Karte aufgehoben wird, wird die Illusion automatisch und sofort gebannt. Die Karten, die in einem Deck enthalten sind und die Illusionen, die sie erzeugen, werden in der folgenden Tabelle aufgelistet. Benutze eine der ersten beiden Spalten, um ein volles Deck zu simulieren, indem du entweder normale Spielkarten oder Tarotkarten benutzt.

Spielkarte	Tarotkarte	Kreatur
Herz As	IV. Der Herrscher	Roter Drache
Herz König	Ritter der Schwerter	Menschlicher männlicher Kämpfer und vier Wächter
Herz Dame	Königin der Stäbe	Menschliche weibliche Magierin
Herz Bube	König der Stäbe	Menschlicher männlicher Druide
Herz Zehn	VII. Der Wagen	Wolkenriese
Herz Neun	Page der Stäbe	Ettin
Herz Acht	As der Kelche	Grottenschrat
Herz Zwei	Fünf Stäbe	Goblin

Spielkarte	Tarotkarte	Kreatur
Pik As	III. Die Herrscherin	Glabrezu (Dämon)
Pik König	Zwei Kelche	Elfischer männlicher Magier mit weiblichem Lehrling
Pik Dame	Königin der Schwerter	Halbelfischer weiblicher Waldläufer
Pik Bube	XIV. Die Mäßigung	Harpyie
Pik Zehn	Sieben Stäbe	Halborkischer männlicher Barbar
Pik Neun	Vier Münzen	Oger-Magier
Pik Acht	As der Münzen	Gnoll
Pik Zwei	Sechs Münzen	Kobold

Spielkarte	Tarotkarte	Kreatur
Karo As	II. Die Hohepriesterin	Lich
Karo König	Drei Stäbe	Drei menschliche männliche Kleriker
Karo Dame	Vier Kelche	Medusa
Karo Bube	Ritter der Münzen	Zwergischer männlicher Paladin
Karo Zehn	Sieben Schwerter	Frostriese
Karo Neun	Drei Schwerter	Troll
Karo Acht	As der Schwerter	Hobgoblin
Karo Zwei	Fünf Kelche	Goblin

Spielkarte	Tarotkarte	Kreatur
Kreuz As	VIII. Die Kraft	Eisengolem
Kreuz König	Page der Münzen	Drei männliche Halbling-Schurken
Kreuz Dame	Zehn Münzen	Pixies
Kreuz Bube	Neun Münzen	Halbelfische Bardin
Kreuz Zehn	Neun Stäbe	Hügelriese
Kreuz Neun	König der Schwerter	Oger
Kreuz Acht	As der Stäbe	Ork
Kreuz Zwei	Fünf Kelche	Kobold
Spielkarte	**Tarotkarte**	**Kreatur**
Joker	Zwei Münzen	Illusion vom Besitzer des Decks
Joker (mit Markenzeichen)	Zwei Stäbe	Illusion vom Besitzer des Decks (umgekehrtes Geschlecht)

Ein zufällig erstelltes Deck Illusionskarten ist normalerweise komplett (11-100 auf einem W%). Es kann aber auch sein, dass 1W20 der Karten fehlen (01-10). Wenn Karten fehlen, reduziere den Preis um die entsprechende Menge.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtiges Trugbild*; **Kosten** 4.050 GM.

ILLUSIONSPULVER

Aura Schwache Illusion; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.200 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses unscheinbare Pulver ähnelt Kreidestaub oder Graphitstaub. Starrt man es aber an, verändern sich Form und Farbe des Pulvers. Wird das *Illusionspulver* auf eine Kreatur geschüttet, wird diese wie von dem Zauber *Selbstverkleidung* betroffen. Derjenige, der das Pulver ausschüttet, bestimmt das Aussehen der Illusion. Ein unfreiwilliges Ziel darf einen Reflexwurf (SG 11) machen, um zu vermeiden, von dem Pulver getroffen zu werden. Die Illusion wirkt 2 Stunden lang.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*; **Kosten** 600 GM.

IONENSTEINE

Aura Durchschnittlich (verschieden); **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** verschieden; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Kristalle schweben immer in der Luft und müssen sich innerhalb von 90 cm in der Nähe des Besitzers befinden, um von Nutzen zu sein. Wenn ein Charakter in den Besitz eines solchen Steins gerät, muss er diesen festhalten und dann freilassen. Daraufhin wird der Ionenstein den Kopf des Besitzers in einer Entfernung von 1W3 x 10 cm umkreisen. Um ihn danach noch von diesem Charakter zu trennen, muss der Stein ergriffen oder mit einem Netz eingefangen werden. Es ist dem Besitzer natürlich auch möglich, den Stein selbst zu entfernen und wegzupacken (um ihn beispielsweise in Sicherheit zu bringen, während er schläft). Für diese Zeit verliert er jedoch die Vorteile, die der Stein verleiht. *Ionensteine* haben eine RK von 24, 10 Trefferpunkte und eine Härte von 5. Die regenerativen Kräfte des *perlmuttfarbenen Ionensteins* funktionieren wie ein *Regenerationsring*. Es wird nur Schaden geheilt, den der Charakter erlitten hat, während er den Stein trug. *Hellviolette Ionensteine* und *Lavendelfarbene* und *grüne Ionensteine* funktionieren wie ein *Auffangzepter*. Allerdings muss der Benutzer dafür eine Aktion vorbereitet haben und Ionensteine können auch keine Zauber verbessern. Zauber, die in einem leuchtend *violetten Stein* gespeichert wurden, müssen zwar von einem Zauberkundigen dorthinein gewirkt werden, benutzen kann sie aber jeder (siehe *Schwächerer Zauberspeicherring*).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben; **Kosten** Hälfte des Marktpreises.

KLETTER- UND SCHWIMMHANDSCHUHE

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 6.250 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese äußerlich unscheinbaren leichten Handschuhe verleihen ihrem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Schwimmen und Klettern. Damit die Magie wirken kann, müssen beide Handschuhe getragen werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Katzenhafte Anmut*; **Kosten** 3.125 GM.

KLETTERSEIL

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses 18 m lange Seil ist zwar nicht dicker als ein Stock, aber stark genug, um 3.000 Pfd. tragen zu können. Auf Befehl schlängelt das Seil sich 3 m pro Runde nach vorne, oben, unten oder jede andere Richtung und macht sich selbst an einer von seinem Besitzer bestimmten Stelle fest. Es kann sich selbst wieder losbinden und zurückkehren.

Ein *Kletterseil* kann sich selbst auch zusammen- und wieder aufknoten. Dabei entstehen größere Knoten im Abstand von 30 cm am Seil, wobei es um 3 m kürzer wird, bis die Knoten wieder entfernt werden. Dadurch sinkt der SG für Würfe auf Klettern an dem Seil um 10. Wenn die Magie des *Kletterseils* aktiviert werden soll, muss es an einem Ende von jemandem festgehalten werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seil beleben*; **Kosten** 1.500 GM.

KNOCHENROBE

Aura Durchschnittliche Nekromantie [Böses]; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 2.400 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses finstre Gewand funktioniert wie eine *Robe der Nützlichen Dinge* – zumindest für einen ernsthaften Nekromanten. Auf den ersten Blick scheint es sich um eine recht unauffällige Robe zu handeln. Legt man sie jedoch an, bemerkt man, dass die Robe mit kleinen Figürchen bestickt ist, die Untote darstellen. Nur der Träger der Robe nimmt diese Figuren wahr, nur er kann sie als das erkennen, was sie werden, und nur er kann sie abnehmen. Pro Runde kann man eine Figur von der Robe lösen. Tut man dies, wird die Figur zu einem echten Untoten (siehe unten). Skelette und Zombies stehen nicht unter der Kontrolle des Robenträgers, können aber beherrscht, beeindruckt, vertrieben oder zerstört werden. Eine neu erschaffene *Knochenrobe* verfügt über je zwei Figuren der folgenden Liste:

- Menschliches Skelett
- Wolfsskelett
- Skelett eines Streitrosses
- Schneller Goblinzombie
- Zäher menschlicher Zombie
- Seuchenogerzombie

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tote beleben*; **Kosten** 1.200 GM.

Krabbenapparat

Aura Starke Hervorrufung und Verwandlung; **ZS** 19
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 90.000 GM; **Gewicht** 500 Pfd.

Beschreibung

Ein inaktiver *Krabbenapparat* scheint einfach nur ein großes, versiegeltes Eisenfass zu sein, in das zwei mittelgroße Kreaturen passen würden. Untersucht man das Fass jedoch genauer und macht einen erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung (SG 20), entdeckt man einen versteckten Riegel, welcher eine Luke öffnet. Wer in das Fass krabbelt, findet dort 10 unbeschriftete Hebel vor und Sitzplätze für zwei mittelgroße oder kleine Kreaturen. Die Hebel erlauben es jenen, die in dem Apparat Platz genommen haben, dessen Bewegungen und Handlungen zu kontrollieren.

Hebel (1W10)	Funktion
1	Beine und Schwanz ausfahren/einfahren
2	Das vordere Bullauge öffnen/schließen
3	Die seitlichen Bullaugen öffnen/schließen
4	Kneifzangen und Fühler ausfahren/einfahren
5	Mit den Kneifzangen zuschnappen
6	Vorwärts/Rückwärts bewegen
7	Nach links/rechts drehen
8	Die „Augen“ mit der *Dauerhaften Flamme* öffnen/schließen
9	Wasserspiegel senken/steigen lassen
10	Die Luke öffnen/schließen

Es entspricht einer vollen Aktion, einen der Hebel umzulegen und es kann nie mehr als ein Hebel pro Runde bedient werden. Da aber zwei Charaktere in den Apparat hinein passen, kann dieser sich in ein und derselben Runde bewegen und angreifen. Der Gegenstand funktioniert auch unter Wasser und zwar bis zu einer Tiefe von 300 m. Er enthält genug Luft, um zwei Personen 1W4+1 Stunde lang am Leben zu halten (doppelt solange, wenn nur einer in dem Apparat sitzt). Wenn er aktiviert wird, sieht der Apparat in etwa wie eine Riesenkrabbe aus. Wenn er aktiviert ist, hat er außerdem die folgenden Eigenschaften: TP: 200; Härte: 15; Bewegungsrate: 6 m, Schwimmen 6 m; RK 20 (-1 Größe, +11 natürliche Rüstung); Angriff: zwei Kneifzangen +12 Nahkampf (2W8); KMB +14, KMV 24.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben, Dauerhafte Flamme*, Erschaffer muss mindestens 8 Ränge in der Fertigkeit Wissen (Ingenieurskunst) besitzen; **Kosten** 45.000 GM.

Kristallkugel

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** verschieden; **Gewicht** 7 Pfd.

Beschreibung

Eine *Kristallkugel* hat einen Durchmesser von ungefähr 18 cm und gehört zu den Gegenständen, die am häufigsten für Ausspähungen eingesetzt werden. Man kann die Kugel verwenden, um wie mit dem Zauber *Ausspähung* über sehr weite Entfernungen oder sogar auf andere Existenzebenen zu schauen (Willen, SG 16, keine Wirkung). Eine Kristallkugel kann mehrmals pro Tag eingesetzt werden. Pro zusätzlicher Anwendung steigt der SG für den Rettungswurf, um sich seiner Wirkung zu entziehen, um 1.

Manche *Kristallkugeln* haben auch noch zusätzliche Kräfte, welche durch sie hindurch auf ein Ziel gerichtet werden können.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausspähung* (plus zusätzliche Zauber, die durch die Kugel gewirkt werden können); **Kosten** 21.000 GM (Standard), 25.000 GM (mit *Unsichtbares sehen*), 25.500 GM (mit *Gedanken wahrnehmen*), 35.000 GM (mit *Telepathie*), 40.000 GM (mit *Wahrem Blick*).

Art der Kristallkugel	Marktpreis
Kristallkugel	42.000 GM
Kristallkugel mit *Unsichtbares sehen*	50.000 GM
Kristallkugel mit *Gedanken wahrnehmen* (Willen, SG 13, keine Wirkung)	51.000 GM
Kristallkugel mit *Telepathie**	70.000 GM
Kristallkugel mit *Wahrem Blick*	80.000 GM

* Der Benutzer der *Kristallkugel* kann stille geistige Botschaften an die Person senden, die er durch die Kugel sieht, und solche von dieser Person empfangen. Ein Mal pro Tag kann der Benutzer auch versuchen, dem Ziel eine *Einflüsterung* einzugeben (wie der Zauber, Willen, SG 14, keine Wirkung).

Ionensteine

Farbe	Form	Effekt	Marktpreis
Klar	Spindel	Ernährt den Träger ohne Wasser und Nahrung	4.000 GM
Mattrosa	Prisma	Verständnisbonus von +1 auf die RK	5.000 GM
Tiefrot	Kugel	Verbesserungsbonus von +2 auf GE	8.000 GM
Leuchtend blau	Kugel	Verbesserungsbonus von +2 auf WE	8.000 GM
Hellblau	Rhomboid	Verbesserungsbonus von +2 auf ST	8.000 GM
Rosa	Rhomboid	Verbesserungsbonus von +2 auf KO	8.000 GM
Rosa und grün	Kugel	Verbesserungsbonus von +2 auf CH	8.000 GM
Scharlachrot und blau	Kugel	Verbesserungsbonus von +2 auf IN[1]	8.000 GM
Dunkelblau	Rhomboid	Wachsamkeit (wie das Talent)	10.000 GM
Bunt schillernd	Spindel	Träger kann auch ohne Luft überleben	18.000 GM
Hellviolett	Ellipsoid	Absorbiert Zauber des 4. oder eines niedrigeren Grads[2]	20.000 GM
Perlmuttfarben	Spindel	Träger regeneriert 1 Schadenspunkt pro 10 Minuten	20.000 GM
Hellgrün	Prisma	Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs-Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe	30.000 GM
Orange	Prisma	Zauberstufe +1	30.000 GM
Leuchtend Violett	Prisma	Kann drei Zaubergrade speichern wie ein *Zauberspeicherring*	36.000 GM
Lavendelfarben und grün	Ellipsoid	Absorbiert Zauber des 8. oder eines niedrigeren Grads[3]	40.000 GM

1 Dieser Ionenstein zählt als *Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*
2 Wenn der Stein 20 Zaubergrade absorbiert hat, brennt er aus und wird grau. Er ist dann für immer nutzlos.
3 Wenn der Stein 50 Zaubergrade absorbiert hat, brennt er aus und wird grau. Er ist dann für immer nutzlos.

Kugel der Stürme

Aura Stark (verschieden); **ZS** 18
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 48.000 GM; **Gewicht** 6 Pfd.

Beschreibung

Diese Glaskugel hat einen Durchmesser von 24 cm und ihr Besitzer ist in der Lage, alle möglichen Wetterbedingungen hervorzurufen, sogar übernatürliche, zerstörerische Stürme. Er kann mit der Kugel ein Mal pro Tag *Wetterkontrolle* wirken. Ein Mal pro Monat kann er einen *Sturm der Vergeltung* herbeirufen und er steht permanent unter dem Schutz von *Elementen trotzen*.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wetterkontrolle, Elementen trotzen, Sturm der Vergeltung*; **Kosten** 24.000 GM.

Lauf- und Springstiefel

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 5.500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Diese Stiefel erhöhen die Landbewegungsrate des Trägers um 3 m. Neben dieser Laufeigenschaft (gilt als Verbesserungsbonus) ermöglichen die Stiefel dem Träger auch noch weite Sprünge. Er erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Akrobatik, um zu springen.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Lange Schritte*, Erschaffer muss 5 Ränge in der Fertigkeit Akrobatik besitzen; **Kosten** 2.750 GM.

Leitfaden der Einsicht

Aura Starke Hervorrufung (wenn *Wunder* benutzt wird); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 27.500 GM (+1), 55.000 GM (+2), 82.500 GM (+3), 110.000 GM (+4), 137.500 GM (+5); **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

In diesem dicken Buch stehen wertvolle Hinweise dazu, wie man die eigenen Instinkte und die Wahrnehmung verbessern kann. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich ein mächtiger magischer Effekt. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf minimal 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Weisheitswert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und es verwandelt sich in einen ganz normalen Text.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunsch* oder *Wunder*; **Kosten** 26.250 GM (+1), 52.500 GM (+2), 78.750 GM (+3), 105.000 GM (+4), 131.250 GM(+5).

Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme

Aura Starke Hervorrufung (wenn *Wunder* benutzt wird); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 27.500 GM (+1), 55.000 GM (+2), 82.500 GM (+3), 110.000 GM (+4), 137.500 GM (+5); **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

In diesem dicken Buch stehen wertvolle Hinweise zum Manipulieren und Motivieren anderer. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich ein mächtiger magischer Effekt. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf minimal 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Charismawert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und es verwandelt sich in einen ganz normalen Text.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunsch* oder *Wunder*; **Kosten** 26.250 GM (+1), 52.500 GM (+2), 78.750 GM (+3), 105.000 GM (+4), 131.250 GM(+5).

Leitfaden des klaren Denkens

Aura Starke Hervorrufung (wenn *Wunder* benutzt wird); **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 27.500 GM (+1), 55.000 GM (+2), 82.500 GM (+3), 110.000 GM (+4), 137.500 GM (+5); **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

In diesem dicken Buch stehen wertvolle Hinweise zur Verbesserung des Gedächtnisses und des logischen Denkvermögens. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich ein mächtiger magischer Effekt. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf minimal 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Intelligenzwert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und es verwandelt sich in einen ganz normalen Text.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunsch* oder *Wunder*; **Kosten** 26.250 GM (+1), 52.500 GM (+2), 78.750 GM (+3), 105.000 GM (+4), 131.250 GM(+5).

Liebeselixier

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 4
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 150 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser Trank schmeckt süß und jeder, der ihn einnimmt, wird vom Anblick der ersten Kreatur verzaubert, die er danach sieht (wirkt wie *Person bezaubern* – der Trinkende muss ein Humanoider von mittelgroßer oder kleiner Größe sein; **Willen,** SG 14, keine Wirkung). Die Verzauberung endet nach 1W3 Stunden.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person bezaubern;* **Kosten** 75 GM.

Luftflasche

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 7.250 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

Beschreibung

Dieser Gegenstand sieht wie eine ganz normale Glasflasche aus, die mit einem Korken verstopft ist. Nimmt man die Flasche mit in eine luftleere Umgebung, bleibt die Luft in ihr und erneuert sich andauernd. Ein Charakter könnte also die Luft aus der Flasche zum Atmen benutzen und sie sogar mit seinen Gefährten teilen, wenn er sie herumreicht. Es zählt als Standard-Aktion, Luft aus der Flasche einzuatmen, danach aber kann man solange handeln, wie man die Luft anhalten kann.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser atmen*; **Kosten** 3.625 GM.

Mächtige Armschienen des Bogenschützen

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Arme; **Preis** 25.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Diese Armschienen sehen wie normale Rüstungsteile aus, ermöglichen dem Träger jedoch, jede Art von Bogen (nicht Armbrüste) zu benutzen, auch wenn er nicht in deren Umgang geübt ist. Ist der Träger bereits geübt im Umgang mit einer Art von Bogen, erhält er einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffswürfe und einen Kompetenzbonus von +1 auf Schadenswürfe, wenn er die entsprechende Art von Bogen benutzt. Damit die Magie der Armschienen wirkt, müssen sie beide auf einmal getragen werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss im Umgang mit dem Lang- oder dem Kurzbogen geübt sein; **Kosten** 12.500 GM.

MÄCHTIGER GLEISSENDER STIRNREIF

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 23.760 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese kunstvolle Goldkrone kann ein Mal pro Tag auf Kommando *Gleißendes Licht* ausstrahlen (5W8 Schadenspunkte, maximiert für 40 Schadenspunkte).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber-effekt maximieren, *Gleißendes Licht*; **Kosten** 11.880 GM.

MÄCHTIGER TÄUSCHUNGSUMHANG

Aura Durchschnittliche Illusion; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 50.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand sieht wie ein ganz normaler Umhang aus, auf Befehl können aber seine magischen Eigenschaften aktiviert werden, so dass er Lichtwellen stört und bricht. Dies funktioniert wie der Zauber *Standort vortäuschen* und wirkt insgesamt 15 Runden pro Tag. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, *Standort vortäuschen*; **Kosten** 25.000 GM.

MÄCHTIGES SCHMETTERHORN

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 70.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Horn funktioniert wie das *Schmetterhorn*, verursacht aber 10W6 Punkte Schallschaden, betäubt Kreaturen 1 Runde lang und macht sie 4W6 Runden lang taub (Zähigkeit, SG 19, reduziert den Schaden um die Hälfte und hebt die Betäubung und die Taubheit auf). Kristalline Gegenstände erleiden 16W6 Punkte Schallschaden nach den Regeln, wie sie beim *Schmetterhorn* beschrieben werden. Auch ein Mächtiges *Schmetterhorn* hat aber eine kumulative 20 %-Chance zu explodieren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtiges Brüllen*; **Kosten** 35.000 GM.

MANTAUMHANG

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 7.200 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Umhang scheint aus Leder gefertigt zu sein. Taucht der Träger jedoch in Salzwasser ein, saugt der Umhang sich an ihm fest. Er sieht dadurch fast genauso wie ein Mantarochen aus (wie mit dem Zauber *Bestiengestalt II*, der Träger kann aber nur die Gestalt eines Mantarochen annehmen). Der Träger erhält einen natürlichen Rüstungsbonus von +3, die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, und eine Schwimmbewegungsrate von 18 m wie ein echter Mantarochen.

Der Träger bekommt einen Schwanzstachel, den er verwenden kann, um 1W6 Schadenspunkte zu verursachen. Der Charakter kann diesen Angriff zusätzlich zu anderen Angriffe einsetzen, die er beherrscht. Dabei wird der höchste Angriffsbonus für den Nahkampf verwendet. Der Träger kann den Mantel auch loslassen, ohne dabei die Fähigkeiten zu verlieren, sich unter Wasser bewegen zu können.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt II, Wasser atmen*; **Kosten** 3.600 GM.

MANTEL DER ZAUBERRESISTENZ

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Oberkörper; **Preis** 90.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser heilige Umhang wird über der normalen Kleidung des Besitzers getragen und verleiht eine Zauberresistenz von 21.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zauberresistenz*; **Kosten** 45.000 GM.

MANTEL DES GLAUBENS

Aura Starker Bannzauber [Gutes]; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Oberkörper; **Preis** 76.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser heilige Mantel wird über der normalen Kleidung des Besitzers getragen und verleiht eine Schadensreduzierung von 5/Böses.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Steinhaut*; **Kosten** 38.000 GM.

MEDITATIONSWEIHRAUCH

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 4.900 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Bei dieser Substanz handelt es sich um einen rechteckigen Block süßlich riechenden Weihrauchs, der sich kaum von nicht-magischem Weihrauch unterscheidet. Zündet man diesen besonderen Weihrauch jedoch an, kann jeder den eigentümlichen Geruch und den perlmuttfarbenen Rauch mit einem erfolgreichen Wurf für Zauberkunde (SG 15) erkennen. Wenn ein göttlicher Zauberkundiger einen Block *Meditationsweihrauch* anzündet und dann 8 Stunden in der Nähe betet und meditiert, kann er alle seine Zauber so vorbereiten, als wären sie von dem Talent Zaubereffekt maximieren betroffen. Die vorbereiteten Zauber haben aber ihren normalen Grad, statt einen drei Grade höheren Zauberplatz einzunehmen (wie das sonst bei diesem metamagischen Talent der Fall ist).

Jeder Block *Meditationsweihrauch* brennt 8 Stunden und die Wirkung währt 24 Stunden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubereffekt maximieren, *Segnen*; **Kosten** 2.450 GM.

MÖNCHSROBE

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 13.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese einfache braune Robe verleiht ihrem Träger große Fähigkeiten im waffenlosen Kampf. Hat der Träger Stufen als Mönch, werden seine RK und sein waffenloser Schaden so behandelt wie die eines Mönchs, der fünf Stufen höher ist. Wird die Robe von einem Charakter getragen, der das Talent Betäubender Schlag besitzt, darf dieser Charakter einen zusätzlichen Betäubenden Schlag pro Tag ausführen. Ist der Träger der Robe hingegen kein Mönch, erhält er die RK und den waffenlosen Schaden eines Mönchs der 5. Stufe (er darf aber nicht seinen Weisheitsmodifikator auf die RK addieren). Dieser RK-Bonus funktioniert genauso wie der RK-Bonus eines Mönchs.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gerechte Macht* oder *Umwandlung*; **Kosten** 6.500 GM.

Nahrhafter Löffel

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 5.400 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser unscheinbare Löffel wird typischerweise aus Horn gefertigt. Wird er in einen leeren Behälter gelegt, füllt sich dieser mit einem dicken, klebrigen Brei. Dieser schmeckt zwar wie nasser, warmer Karton, ist aber sehr nahrhaft und enthält alles, was ein Pflanzenfresser, ein Fleischfresser oder ein Allesfresser zum Überleben benötigt. Der Löffel kann pro Tag Brei für vier Menschen erschaffen.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Nahrung und Wasser erschaffen*; **Kosten** 2.700 GM.

Nimmervoller Beutel

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** siehe unten; **Gewicht** siehe unten

Beschreibung

Bei diesem Gegenstand scheint es sich um einen ganz normalen Leinenbeutel zu handeln, der 60 cm x 1,20 m groß ist. Der Beutel öffnet sich jedoch in einen außerdimensionalen Raum: er ist innen größer als er äußerlich scheint. Egal was man in den Beutel steckt, es wiegt immer gleich viel. Dieses Gewicht, das maximale Gewicht und die möglichen Ausmaße der hinein gepackten Gegenstände hängen von dem Typ des Beutels ab – siehe die folgende Tabelle:

Beutel	Gewicht des Beutels	max. Gewicht des Inhalts	max. Volumen des Inhalts	Marktpreis
Typ I	15 Pfd.	250 Pfd.	900 l	2.500 GM
Typ II	25 Pfd.	500 Pfd.	2100 l	5.000 GM
Typ III	35 Pfd.	1.000 Pfd.	4500 l	7.400 GM
Typ IV	60 Pfd.	1.500 Pfd.	7500 l	10.000 GM

Wird der Beutel überladen oder von scharfen Gegenständen durchstochen, die sich in seinem Inneren befinden, wird er zerrissen und ist ruiniert. Jeglicher Inhalt ist für immer verloren. Wird der *Nimmervolle Beutel* umgestülpt, fällt der Inhalt unbeschädigt heraus und der Beutel muss wieder umgedreht werden, damit er benutzt werden kann. Gibt man eine lebende Kreatur in den Beutel, kann diese bis zu 10 Minuten überleben, dann erstickt sie. Es verbraucht eine Bewegungsaktion, einen bestimmten Gegenstand aus dem Beutel zu holen, solange dieser nicht mehr beinhaltet als es ein normaler Rücksack könnte. In diesem Fall dauert es eine volle Aktion, einen bestimmten Gegenstand aus dem Beutel zu holen.

Wird ein *Nimmervoller Beutel* in ein *Tragbares Loch* gelegt, entsteht ein Riss im Raum, der in die Astralebene führt. Beutel und Loch werden hindurch gerissen und sind für immer verloren. Wird ein *Tragbares Loch* hingegen in einen *Nimmervollen Beutel* gelegt, öffnet sich ein Tor zur Astralebene. Das Loch, der Beutel und alle Kreaturen, die sich innerhalb eines Radius´ von 3 m befinden, werden durch das Tor gezogen. Loch und Beutel werden dabei zerstört.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheime Truhe*; **Kosten** 1250 GM (Typ I), 2.500 GM (Typ II), 3700 GM (Typ III), 5.000 GM (Typ IV), 62.500 GM.

Nachtbrille

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Augen; **Preis** 12.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Die Linsen dieses Gegenstands sind aus einem dunklen Kristall gefertigt. Sie sind zwar nicht durchsichtig, dennoch kann derjenige, der die Linsen aufhat, ganz normal sehen und er erhält sogar Dunkelsicht (18 m). Damit die Magie wirken kann, müssen beide Linsen auf einmal getragen werden.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht*; **Kosten** 6.000 GM.

Nebelhorn

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Der Besitzer dieses kleinen Horns kann mit ihm eine dicke Nebelwolke erzeugen, die dem Effekt des Zaubers *Verhüllender Nebel* ähnelt. Das Horn füllt jede Runde, in der es gespielt wird, einen 3 x 3 Meter großen Bereich direkt neben dem Spieler. Danach bewegt der Nebel sich jede Runde 3 m in einer geraden Linie weg von seinem Entstehungspunkt, außer er wird von fester Materie, wie etwa einer Wand, daran gehindert. Der Gegenstand verursacht ein tiefes Geräusch, das dem eines normalen Nebelhorns ähnelt, wobei der Ton am Ende jedes Stoßes abrupt sinkt. Der Nebel verflüchtigt sich nach 3 Minuten. Ein normaler Wind (17 km/h+) kann den Nebel innerhalb von 4 Runden auflösen, ein starker Wind (31 km/h+) braucht dafür nur 1 Runde.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verhüllender Nebel*; **Kosten** 1.000 GM.

Odins Horn

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 50.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

Beschreibung

Dieses magische Instrument gibt es in vier Varianten. Jedes erscheint ganz normal, bis irgendjemand das Befehlswort ausspricht und in das Horn bläst. Daraufhin beschwört das Horn eine Anzahl menschlicher Barbaren, die für jenen kämpfen, der sie beschworen hat. Jedes Horn kann innerhalb von 7 Tagen einmal benutzt werden. Würfle einen W% und schau auf der unten stehenden Tabelle nach, welche Art von Horn gefunden wurde. Die Art des Horns bestimmt, welche Art von Barbaren beschworen wird und welche Voraussetzungen erfüllt werden müssen, um das Horn zu benutzen. Ein Charakter, der ein *Odins Horn* einsetzt und nicht die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt, wird von den Barbaren angegriffen, die er beschworen hat.

Die beschworenen Barbaren sind Konstrukte, keine echten Lebewesen (auch wenn sie so erscheinen). Sie erscheinen mit der Startausrüstung von Barbaren. Sie greifen jeden an, welcher vom Besitzer des Horns bestimmt wurde, und kämpfen, bis entweder sie oder ihre Gegner tot sind oder bis 1 Stunde vergangen ist – was auch immer früher eintritt.

Erschaffung

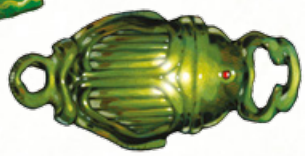
Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern VI*; **Kosten** 25.000 GM.

Odins Horn

W%	Art des Horns	Beschworene Barbaren	Voraussetzungen
01–40	Silber	2W4+2, 2. Stufe	Keine
41–75	Messing	2W4+1, 3. Stufe	Zauberkundiger der 1. Stufe
76–90	Bronze	2W4, 4. Stufe	Muss im Umgang mit allen Kriegswaffen geübt sein oder die Fähigkeit Bardenauftritt besitzen
91–100	Eisen	1W4+1, 5. Stufe	Muss im Umgang mit allen Kriegswaffen geübt sein oder die Fähigkeit Bardenauftritt besitzen

Druidengewand

Kristallkugel



Schutzkarabäus

Seelenspiegel

Zauberflügel

Meditations-Weihrauch

Schädelmaske

Telepathie-Helm

Öffnungsglocke

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Bei einer *Öffnungsglocke* handelt es sich um eine Mithralröhre, die ungefähr 30 cm lang ist. Wird sie angeschlagen, erzeugt sie eine magische Vibration, die Schlösser, Deckel, Türen, Ventile und Pforten öffnet. Der Gegenstand funktioniert bei normalen Gittern, Handschellen, Ketten, Klinken und so weiter. Außerdem bannt eine *Öffnungsglocke* automatisch den Zauber *Pforte zuhalten* und sogar ein *Arkanes Schloss*, das von einem Magier der 14. oder einer niedrigeren Stufe gewirkt wurde.

Die Glocke muss auf den Gegenstand oder das Tor gerichtet werden, der bzw. das geöffnet oder gelockert werden soll (muss sichtbar und dem Benutzer bekannt sein). Dann wird die Glocke geschlagen und ein klarer Ton erklingt. Der Benutzer darf darauf hin einen Zauberstufenwurf gegen das Schloss oder die Fesseln machen. Er muss die Zauberstufe der *Öffnungsglocke* benutzen (liegt bei 11). Der SG für diesen Wurf entspricht dem SG für Mechanismus ausschalten, würde man das Schloss oder die Fessel mit dieser Fertigkeit öffnen. Jeder Ton kann nur eine Art von Schloss öffnen. Ist eine Kiste also mit Ketten umwunden, mit einem Vorhängeschloss versehen, verschlossen und mit einem *Arkanen Schloss* versehen, muss der Benutzer die Glocke vier Mal anschlagen, um die Kiste vollständig zu öffnen. *Stille* hebt die Kräfte des Gegenstands auf. Eine brandneue Glocke kann insgesamt 10 Mal benutzt werden, bevor sie zerbricht und nutzlos wird.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klopfen*; **Kosten** 1.500 GM.

Öl der Zeitlosigkeit

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 150 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Wird dieses Öl auf etwas aufgetragen, das einmal lebendig war, wie etwa Holz, Papier oder eine Leiche, kann dieses Material dem Zahn der Zeit entgehen. Ein Jahr tatsächlich vergangener Zeit betrifft den Gegenstand nur wie ein Tag, außerdem erhält er einen Resistenzbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Das Öl verflüchtigt sich niemals, kann aber auf magischem Wege entfernt werden (zum Beispiel durch einen Banneffekt). Ein Fläschchen des Öls beinhaltet genug, um acht mittelgroße oder kleinere Gegenstände zu bedecken. Ein großer Gegenstand zählt als zwei mittelgroße Gegenstände und ein riesiger Gegenstand zählt als zwei große.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sanfte Ruhe*; **Kosten** 75 GM.

Panflöte der Stimmen

Aura Schwache Illusion; **ZS** 2
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.800 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

Beschreibung

Wenn diese Flöte von einem Charakter gespielt wird, der die Fertigkeit Auftreten (Blasinstrumente) besitzt, erzeugt sie die unterschiedlichsten Geräusche. Diese vorgetäuschten Geräusche entsprechen der Wirkung des Zaubers *Geisterhaftes Geräusch*.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geisterhaftes Geräusch*; **Kosten** 900 GM.

Panflöte des Rattenfängers

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 2
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.150 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

Beschreibung

Diese Holzflöte sieht zwar ganz normal aus, spielt der Besitzer aber die richtige Melodie, kann er 1W3 Rattenschwärme herbeirufen, wenn sich Ratten innerhalb von 120 m befinden. Pro 15 m Entfernung, welche die Ratten überwinden müssen, verzögert sich ihre Ankunft um 1 Runde. Der Besitzer der Flöte muss solange weiterspielen, bis die Ratten erscheinen. Dann muss er einen Wurf auf Auftreten (SG 10, Blasinstrumente) machen. Bei einem Erfolg gehorchen die Ratten den telepathischen Befehlen des Spielers, solange dieser die Flöte spielt. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Ratten sich gegen den Flötenspieler wenden. Hört er aus irgendeinem Grund auf zu spielen, verlassen die Ratten ihn sofort. Der SG für Auftreten steigt jedes Mal um +5, wenn die Ratten innerhalb von 24 Stunden erfolgreich herbeigerufen wurden.

Kontrolliert jemand anderes die Ratten, müssen die TW dieser Person auf den SG für den Auftretenwurf addiert werden. Versucht dieser andere, die Kontrolle über die Ratten wieder zu erlangen, muss der Flötenspieler jede Runde einen weiteren Wurf machen, damit die Ratten ihm weiterhin folgen.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tiere bezaubern, Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, Erschaffer muss die Fähigkeit Tierempathie besitzen; **Kosten** 575 GM.

Paniktrommeln

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 30.000 GM; **Gewicht** 10 Pfd. pro Paar

Beschreibung

Diese Pauken haben einen Durchmesser von circa 30 cm bis 15 cm und stehen auf Füßen. Sie werden paarweise verkauft und sind eher unscheinbar. Werden beide Trommeln geschlagen, werden alle Kreaturen innerhalb von 40 m von der Wirkung des Zaubers *Furcht* betroffen (Willen, SG 15, teilweise). Davon ausgenommen sind alle in der sicheren Zone um die Trommeln herum, die einen Radius von 6m hat. *Paniktrommeln* können ein Mal pro Tag benutzt werden.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht*; **Kosten** 15.000 GM.

Perle der Macht

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.000 GM (1. Grad), 4.000 GM (2. Grad), 9.000 GM (3. Grad), 16.000 GM (4. Grad), 25.000 GM (5. Grad), 36.000 GM (6. Grad), 49.000 GM (7. Grad), 64.000 GM (8. Grad), 81.000 (9. Grad), 70.000 (zwei Zauber); **Gewicht** -

Ausserdimensionale Räume

Manche Zauber und magischen Gegenstände machen sich außerdimensionale Räume zu Nutze – so etwa der Zauber *Seiltrick*, oder die Gegenstände *Nimmervoller Beutel, Praktischer Rucksack* und *Tragbares Loch*. Diese Zauber und Gegenstände erschaffen kleine Räume, die in keiner Dimension existieren. Die Gegenstände funktionieren jedoch nicht in anderen außerdimensionalen Räumen. Legt man sie in einen solchen Raum, hören sie auf zu funktionieren, bis sie wieder aus dem außerdimensionalen Raum geholt werden. Nimmt man also einen *Nimmervollen Beutel* und bringt ihn in den Raum, der durch *Seiltrick* erschaffen wurde, hat man keinen Zugriff mehr auf die Gegenstände aus dem *Nimmervollen Beutel*, bis man diesen wieder aus dem Raum, der durch *Seiltrick* erschaffen wurde, herausholt. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass ein *Nimmervoller Beutel* und ein *Tragbares Loch* in die jeweiligen außerdimensionalen Räume gebracht werden. Dann entsteht ein Riss in der Astralebene, wie es bei den Beschreibungen der beiden Gegenstände erklärt wird.

Beschreibung

Diese scheinbar völlig normale Perle ist von durchschnittlicher Größe und besitzt den typischen Glanz. Sie kann allen Zauberkundigen von großer Hilfe sein, die ihre Zauber vorbereiten müssen (Kleriker, Druiden, Waldläufer, Paladine und Magier). Die Perle kann ihrem Besitzer nämlich ein Mal pro Tag einen Zauber wieder in Erinnerung rufen, den er vorbereitet und gewirkt hatte. Der Zauber gilt wieder als vorbereitet, als sei er noch nicht gewirkt worden. Je nach Art der Perle muss es sich um einen Zauber eines bestimmten Grads handeln. Es gibt für jeden Grad vom 1. bis zum 9. eine spezielle Perlenart und es gibt eine Perlenart, welche die Erinnerung von zwei Zaubern möglich macht (müssen zwei verschiedene Grade besitzen und vom 6. oder einem niedrigeren Grad sein).

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss in der Lage sein, Zauber des Grades zu wirken, der in Erinnerung gerufen werden soll; **Kosten** 500 GM (1. Grad), 2.000 GM (2. Grad), 4.500 GM (3. Grad), 8.000 GM (4. Grad), 12.500 GM (5. Grad), 18.000 GM (6. Grad), 24.500 GM (7. Grad), 32.000 GM (8. Grad), 40.500 (9. Grad), 35.000 (zwei Zauber).

Perle der Sirenen

Aura Durchschnittlicher Bannzauber und durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 15.300 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Diese Perle ist wunderschön und alleine aufgrund ihres Aussehens schon mindestens 1.000 GM wert. Wird sie fest in der Hand gehalten und auf die Brust gedrückt, wenn der Besitzer Handlungen durchführen möchte, die mit den Kräften der Perle zusammenhängen, versteht er den Gegenstand intuitiv und kann ihn anwenden.

Die Perle ermöglicht, unter Wasser zu atmen, als handle es sich dabei um saubere, frische Luft. Außerdem verleiht sie eine Schwimmbewegungsrate von 18m und lässt ihren Besitzer unter Wasser problemlos zaubern und handeln.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bewegungsfreiheit, Wasser atmen*; **Kosten** 8.150 GM.

PORTALRINGE

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 40.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd. pro Ring

BESCHREIBUNG

Diese Ringe finden sich immer paarweise und zwar als zwei Eisenringe mit einem Durchmesser von circa 45 cm. Damit sie funktionieren, müssen die Ringe sich auf derselben Existenzebene befinden und dürfen nicht weiter als 150 km voneinander entfernt sein. Was auch immer man durch den einen Ring reicht, kommt aus dem anderen heraus. Auf diese Weise kann man pro Tag bis zu 100 Pfund übergeben.

Gegenstände, die nur teilweise hindurch gereicht werden und dann wieder zurückgezogen werden, zählen nicht. Dieser nützliche Gegenstand ermöglicht das Überreichen von Gegenständen oder Nachrichten, ja man kann sogar Angriffe durch die Ringe hindurch ausführen. Ein Charakter kann durch einen Ring hindurch greifen und etwas packen, das sich auf der anderen Seite befindet oder aber eben eine Waffe hindurch stechen. Ebenso ist es möglich, den Kopf hindurch zu stecken und sich umzuschauen. Ein Zauberkundiger könnte sogar einen Zauber durch die *Portalringe* wirken. Ein kleiner Charakter kann einen Wurf auf Entfesslungskunst (SG 13) machen, um sich durch den Ring zu quetschen. Kreaturen, die sehr klein, winzig oder mini sind, passen ganz leicht hindurch. Jeder Ring hat einen „Eingang" und einen „Ausgang". Die Seiten sind jeweils mit den entsprechenden Symbolen gekennzeichnet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Höhere Erschaffung*; **Kosten** 2.000 GM.

PRAKTISCHER RUCKSACK

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein solcher Rucksack erscheint zwar sorgfältig gearbeitet und viel getragen, ansonsten aber ganz gewöhnlich. Er wurde aus feinem gegerbtem Leder hergestellt und die Schlaufen sind mit Bronze beschlagen und mit Schnallen versehen. Der Rucksack verfügt außerdem über zwei Seitentaschen, von denen jede ungefähr einen Liter fassen kann. Tatsächlich handelt es sich bei jeder dieser Taschen um einen *Nimmervollen Beutel*, der bis zu 54 Liter bzw. 20 Pfund fassen kann. Die große Tasche in der Mitte kann bis zu 216 Liter bzw. 80 Pfund fassen. Auch wenn er bis oben hin voll gestopft ist, wiegt der Rucksack nie mehr als 5 Pfund. Schon die Menge an Stauraum ist äußerst praktisch, doch der Rucksack kann noch mehr. Greift der Träger nach einem bestimmten Gegenstand, liegt dieser immer obenauf. Man muss also nicht in dem Rucksack herumwühlen, um die gesuchte Sache zu finden. Einen Gegenstand aus dem Rucksack zu holen, entspricht einer Bewegungsaktion, provoziert aber keine Gelegenheitsangriffe, welche das Herausholen eines verstauten Gegenstands normalerweise hervorruft.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheime Truhe*; **Kosten** 1.000 GM.

PULVER DES AUFTAUCHENS

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 1.800 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Hierbei scheint es sich einfach nur um sehr feinen und leichten Metallstaub zu handeln. Wirft man eine Handvoll des Pulvers in die Luft, bedeckt dieses Gegenstände innerhalb eines Radius von 3 m, so dass diese sichtbar werden, wenn sie eigentlich unsichtbar sind. Außerdem hebt das Pulver auch die Effekte von *Verschwimmen* und *Standort vortäuschen* auf. In dieser Hinsicht funktioniert es wie der Zauber *Feenfeuer*. Außerdem enthüllt das Pulver auch die wahre Natur von Trugbildern, *Spiegelbildern* und anderen projizierten Bildern. Eine Kreatur, die von dem Pulver bedeckt ist, erhält einen Malus von –30 auf Würfe für Heimlichkeit. Der Effekt des Pulvers währt 5 Minuten lang. *Pulver des Auftauchens* wird normalerweise in kleinen Seidenpäckchen oder in hohlen Knochenröhren aufbewahrt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Glitzerstaub*; **Kosten** 900 GM.

PULVER DES VERSCHWINDENS

Aura Durchschnittliche Illusion; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Pulver sieht wie das *Pulver des Auftauchens* aus und wird auch genauso aufbewahrt. Kreaturen oder Gegenstände werden unsichtbar, wenn sie von dem Pulver berührt werden (wie bei dem Zauber *Mächtigere Unsichtbarkeit*). Die Betroffenen können weder auf normale Weise gesehen werden, noch können sie mit magischen Hilfsmitteln entdeckt werden, außer mit dem Zauber *Unsichtbares sehen* oder *Unsichtbares aufheben*. Auch das *Pulver des Auftauchens* kann Personen und Gegenstände sichtbar machen, die von dem *Pulver des Verschwindens* bedeckt waren. Ebenso können Geräusche und Gerüche die Unsichtbaren verraten.

Die von dem Pulver verliehene Unsichtbarkeit währt 2W6 Runden, wobei die Betroffenen aber nicht wissen, wann die Wirkung des Pulvers endet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtigere Unsichtbarkeit*; **Kosten** 1.750 GM.

RAUCHFLASCHE

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 5.400 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Metallflasche sieht genauso wie eine *Ifritflasche* aus, allerdings raucht sie nur und beherbergt keinen Geist. Wird der Stöpsel entfernt, raucht die Flasche so stark, dass sie innerhalb 1 Runde jegliche Sicht in einer Ausbreitung von 15 m blockiert. Belässt man die Flasche dann unverschlossen, strömt der Rauch noch weitere 3 m pro Runde aus, bis er einen Radius von 30 m eingehüllt hat. Solange die Flasche nicht wieder verschlossen wird, bleibt der Rauch in der Luft hängen. Man muss die Flasche mit einem Befehlswort wieder versiegeln. Danach löst sich der Rauch ganz normal auf. Ein normaler Wind (17 km/h+) löst den Rauch innerhalb von 4 Runden auf, ein starker Wind (31 km/h+) schafft dies in 1 Runde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerwerk*; **Kosten** 2.700 GM.

Resistenzumhang

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 1.000 GM (+1), 4.000 GM (+2), 9.000 GM (+3), 16.000 GM (+4), 25.000 GM (+5); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Umhänge verleihen ihrem Träger einen Resistenzbonus von +1 bis +5 auf alle Rettungswürfe (Zähigkeit, Reflex, Willen).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz*, die Stufe des Erschaffers muss mindestens drei Mal so hoch sein wie der Bonus des Umhangs; **Kosten** 500 GM (+1), 2.000 GM (+2), 4.500 GM (+3), 8.000 GM (+4), 12.500 GM (+5).

Robe der Erzmagier

Aura Stark (verschieden); **ZS** 14
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 75.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Robe kann entweder weiß sein (01-45 auf einem W%, gute Gesinnung), grau (46-75, weder gute noch böse Gesinnung) oder schwarz (76-100, böse Gesinnung). Falls es sich bei dem Träger um einen arkanen Zauberkundigen handelt, erhält er die folgenden Vorteile:

- Rüstungsbonus von +5 auf die RK.
- Zauberresistenz von 18.
- Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe.
- Verbesserungsbonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um eine Zauberresistenz zu überwinden.

Zieht ein böser Charakter die weiße Version der Robe an, erhält er sofort drei permanente negative Stufen. Umgekehrt gilt dasselbe für einen guten Charakter, der eine schwarze Version der Robe anzieht. Ein böser oder guter Charakter, der eine graue Robe anzieht, oder ein neutraler Charakter, der eine schwarze, bzw. weiße Robe anzieht, erhält zwei permanente negative Stufen. Diese Stufen bleiben solange bestehen, wie die Robe getragen wird, und können währenddessen auf keine Weise überwunden werden (auch nicht mit *Genesung*). Wird die Robe abgelegt, verschwinden auch die negativen Stufen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Antimagisches Feld, Magierrüstung* oder *Schild des Glaubens*, Erschaffer muss dieselbe Gesinnung haben wie die Robe; **Kosten** 37.500 GM.

Robe der nützlichen Dinge

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 7.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dem Anschein nach handelt es sich hierbei um eine unauffällige Robe, wer sie anlegt, bemerkt aber, dass sie mit kleinen Flicken von unterschiedlicher Form bestickt ist. Nur der Robenträger kann dieses Flicken sehen, erkennen, was sie werden, und sie von der Robe entfernen. Es dauert eine Runde, einen Flicken abzulösen. Tut man dies, verwandelt er sich in einen echten Gegenstand, wie unten angegeben. Eine neu erschaffene *Robe der Nützlichen Dinge* hat jeweils zwei der folgenden Flicken.

- Dolch
- Bullaugenlaterne (voll und an)
- Spiegel (ein auf Hochglanz polierter Stahlspiegel, 60 cm x 1,20 m)
- Stab (3 m lang)
- Hanfseil (zusammengerollt, 15 m lang)
- Sack

Neben diesen hat die Robe noch einige weitere Flicken. Würfle 4W4, um die Anzahl zu ermitteln und würfle dann noch einmal auf der unten stehenden Tabelle für jeden Flicken.

W%	Flicken
01-08	Beutel mit 100 Goldstücken
09-15	Silberschatulle (15 cm x 15 cm x 30 cm) im Wert von 500 GM
16-22	Eisentür (bis zu 3 m breit und 3 m hoch. Ist auf einer Seite verriegelt, muss aufrecht hingestellt werden, bringt sich dann selbst mit Scharnieren an)
23-30	Edelsteine, 10 Stück (je 100 GM wert)
31-44	Holzleiter (7,2 m lang)
45-51	Esel (mit Satteltaschen)
52-59	offene Fallgrube (3 m x 3 m x 3 m)
60-68	*Trank des Schweren Wunden Heilens*
69-75	Ruderboot (3,6 m lang)
76-83	Schwache Schriftrolle mit einem zufällig ermittelten Zauber
84-90	Ein Paar Kampfhunde (behandle sie als Reithunde)
91-96	Fenster (60 cm x 1,2 m, bis zu 60 cm tief)
97-100	Tragbare Ramme

Es ist möglich, dass sich derselbe Flicken mehrmals auf einer Robe befindet. Wurde ein Flicken einmal entfernt, kann er nicht ersetzt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verarbeitung*; **Kosten** 3.500 GM.

Robe der schillernden Farben

Aura Durchschnittliche Illusion; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 27.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger dieser Robe kann sein Kleidungsstück dazu bringen, ein sich ständig veränderndes Muster der unglaublichsten Farben zu zeigen oder ein Lichtspektakel gleich einem schillernden Regenbogen zu erzeugen, das von oben nach unten über die Robe läuft. Diese Farben machen alle in seiner Nähe benommen, verleihen dem Träger Tarnung und beleuchten die Umgebung. Nachdem der Träger das Befehlswort ausgesprochen hat, dauert es 1 volle Runde, bis die Farben beginnen, über die Robe zu fließen. Die Farben erzeugen dann einen Blickangriff auf 9 m Entfernung. Alle, die auf den Träger schauen, werden 1W4+1 Runden lang benommen (Willen, SG 15, keine Wirkung). Es handelt sich um einen geistesbeeinflussenden Täuschungseffekt.

Die von der Robe verliehene Tarnung verbessert sich jede Runde. Die Fehlschlagschance auf Angriffe gegen den Träger beginnt bei 10 % und steigt jede Runde um 10 %, bis sie bei 50 % liegt (vollständige Tarnung).

Die Robe beleuchtet kontinuierlich einen Radius von 9 m.

Der Effekt kann insgesamt 10 Runden pro Tag benutzt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verschwimmen, Regenbogenmuster*; **Kosten** 13.500 GM.

Rosthandschuh

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 11.500 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser einzelne Handschuh sieht rostzerfressen aus, ist aber eigentlich sehr mächtig. Er kann ein Mal pro Tag einen Gegenstand mit einem Effekt belegen, der dem Zauber *Rostgriff* gleicht.

Außerdem schützt er seinen Träger und dessen Ausrüstung vor Rost (egal ob es sich um magischen oder natürlichen Rost handelt), selbst vor den Angriffen eines Rostmonsters.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rostgriff*; **Kosten** 5.750 GM.

RÜSTUNGSARMSCHIENEN

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 1.000 GM (+1), 4.000 GM (+2), 9.000 GM (+3), 16.000 GM (+4), 25.000 GM (+5), 36.000 GM (+6), 49.000 GM (+7), 64.000 GM (+8); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Gegenstände sehen aus wie ein normaler Gelenk- und Armschutz, umhüllen ihren Träger aber mit einem unsichtbaren doch spürbaren Energiefeld, welches einen Rüstungsbonus von +1 bis +8 verleiht, ganz als trage der Charakter ein Rüstung. Damit die Magie der Armschienen wirken kann, müssen beide auf einmal getragen werden. Alternativ können die *Rüstungsarmschienen* auch mit besonderen Eigenschaften für Rüstungen belegt werden. Siehe Tabelle 15-4 für eine Liste solcher Eigenschaften. Wenn der Marktpreis des Gegenstands ermittelt wird, müssen diese Eigenschaften als zusätzliche Boni mit einberechnet werden, verbessern die RK des Trägers aber nicht. Der gesamte Bonus der Armschienen (Rüstungsbonus plus Bonusäquivalente für die besonderen Eigenschaften) darf nicht über +8 liegen. Außerdem müssen die *Rüstungsarmschienen* einen Rüstungsbonus von +1 besitzen, um eine besondere Eigenschaft für Rüstungen zu verleihen. Bei der besonderen Eigenschaft für Rüstungen darf es sich nicht um eine Eigenschaft handeln, die einen festen Geldbetrag auf den Preis addiert. Der Bonus von *Rüstungsarmschienen* und normalen Rüstungen ist nicht kumulativ. Wenn eine Kreatur bereits einen Rüstungsbonus von einer anderen Quelle erhält, funktionieren die *Rüstungsarmschienen* nicht und verleihen weder ihren Rüstungsbonus noch andere besondere Eigenschaften. Verleihen die *Rüstungsarmschienen* jedoch einen höheren Bonus als die andere Quelle eines Rüstungsbonus', hört letztere auf zu funktionieren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magierrüstung*, die Stufe des Erschaffers muss mindestens doppelt so hoch sein wie der Bonus der Armschienen und er muss die Voraussetzungen für andere besondere Eigenschaften der Rüstung erfüllen; **Kosten** 500 GM (+1), 2.000 GM (+2), 4.500 GM (+3), 8.000 GM (+4), 12.500 GM (+5), 18.000 GM (+6), 24.500 GM (+7), 32.000 GM (+8).

RUHMESHAND

Aura Schwach (verschieden); **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 8.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese mumifizierte menschliche Hand hängt dem Besitzer an einer Lederkordel um den Hals (nimmt also den Platz einer magischen Halskette ein). Wird an einen der Finger ein magischer Ring gesteckt, kann der Träger der Hand diesen Ring nutzen, als trage er ihn selbst und dieser Ring wird nicht zu der Begrenzung von zwei magischen Ringen hinzugezählt. Die Hand kann allerdings nur einen Ring auf einmal tragen. Selbst ohne Ringe verleiht die *Ruhmeshand* ihrem Träger aber noch Kräfte. So kann er ein Mal pro Tag *Tageslicht* und *Unsichtbares sehen* benutzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tote beleben, Tageslicht, Unsichtbares sehen*; **Kosten** 4.000 GM.

SCHÄDELMASKE

Aura Starke Nekromantie und Verwandlung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 22.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese furchterregende Maske ähnelt einem menschlichen Schädel und ist gewöhnlich aus Elfenbein, Kupfer oder hellem Holz gefertigt. Da die Kieferknochen weggelassen wurden, kann man die untere Gesichtshälfte des Trägers noch immer sehen.

Hat man sie mindestens eine Stunde lang getragen, kann die Maske ein Mal pro Tag vom Gesicht des Besitzers entfernt werden, um alleine zu fliegen. Sie kann sich maximal 15 m von ihrem Besitzer entfernen und ein ihr zugewiesenes Ziel angreifen. Die grinsende Maske greift mit Berührungsangriffen an, die den GAB ihres Besitzers benutzen. War ein Angriff erfolgreich, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf (SG 20) machen, um nicht 130 Schadenspunkte zu erleiden, als sei es von dem Zauber *Finger des Todes* betroffen. War der Rettungswurf erfolgreich, erleidet das Ziel immer noch 3W6+13 Schadenspunkte. Nach dem Angriff (egal ob er erfolgreich war oder nicht) fliegt die Maske zurück zu ihrem Besitzer. Die Maske hat eine RK von 16, 10 Trefferpunkte und eine Härte von 6.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben, Finger des Todes, Fliegen*; **Kosten** 11.000 GM.

SCHEIDE DER GESCHÄRFTEN KLINGE

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 16.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Schwertscheide ist aus gehärtetem Leder und feinem Silber gefertigt. Sie kann jedes Messer, jeden Dolch, jedes Schwert und alle ähnlichen Waffen (sogar einen Zweihänder) vergrößern oder schrumpfen lassen. Drei Mal pro Tag kann der Gegenstand auf Befehl den Zauber *Schärfen* auf eine Klinge wirken, die in ihn hineingesteckt wurde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schärfen*; **Kosten** 8.000 GM.

SCHILDBROSCHE

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 1.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Brosche besteht aus Silber oder Gold und kann verwendet werden, um einen Umhang oder ein Cape zusammenzuhalten. Neben dieser weltlichen Aufgabe ist eine solche Brosche aber auch noch in der Lage, *Magische Geschosse* zu absorbieren, die durch Zauber oder zauberähnliche Effekte erzeugt wurden. Bevor sie schmilzt und nutzlos wird, kann die Brosche 101 Schadenspunkte von *Magischen Geschossen* aufhalten.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schild*; **Kosten** 750 GM.

SCHMETTERHORN

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Auf den ersten Blick sieht das *Schmetterhorn* wie eine normale Trompete aus. Es hört sich auch so an, allerdings nur bis das Befehlswort ausgesprochen wird. Dann verursacht das Instrument, wenn es gespielt wird, 5W6 Punkte Schallschaden bei allen Kreaturen in einem 12 m langen Kegel. Außerdem werden diese Kreaturen

2W6 Runden lang taub (ein Zähigkeitswurf – SG 16 – reduziert den Schaden um die Hälfte und hebt die Taubheit auf). Kristalline Gegenstände und Kreaturen erleiden 7W6 Punkte Schallschaden und dürfen keinen Rettungswurf machen, außer die Gegenstände werden von jemandem getragen (dann Zähigkeitswurf, SG 16, keine Wirkung). Wird die magische Eigenschaft des *Schmetterhorns* mehr als ein Mal pro Tag benutzt, besteht eine kumulative Chance von 20 % bei jeder zusätzlichen Anwendung, dass es explodiert und bei demjenigen, der es spielt, 10W6 Schadenspunkte verursacht.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brüllen*; **Kosten** 10.000 GM.

SCHMIERÖL

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Substanz verleiht einen Kompetenzbonus von +20 auf Würfe auf Entfesslungskunst und einen Kompetenzbonus von +10 auf den Kampfmanöverbonus des Trägers, wenn dieser sich Ringkämpfen entwinden will. Außerdem wird der Eingeölte nicht von Spinnennetzen (magischen oder normalen) behindert und auch magische Seile und ähnliche Gegenstände nutzen nichts gegen ihn. Wird das Öl auf den Boden oder auf Treppen geschmiert, muss dieser Bereich behandelt werden, als sei er von einem besonders lange wirkenden *Schmierenzauber* betroffen. Es dauert 8 Stunden, bis das Öl sich verflüchtigt hat, es kann aber auch mit einer Alkohollösung (selbst Wein) abgerieben werden. Will man *Ewigen Leim* in einem Behälter aufbewahren, sollte man diesen vorher mit *Schmieröl* einreiben.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schmieren*; **Kosten** 500 GM.

SCHUTZAMULETT GEGEN ORTUNG UND AUSSPÄHUNG

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 35.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Silberamulett schützt den Träger vor Ausspähungen und magischer Ortung wie es *Unauffindbarkeit* macht. Will jemand einen Erkenntniszauber auf den Träger wirken, muss er einen erfolgreichen Wurf auf seine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) ausführen (SG 19), ganz als hätte der Träger *Unauffindbarkeit* auf sich selbst gewirkt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unauffindbarkeit*; **Kosten** 17.500 GM.

SCHUTZANHÄNGER GEGEN GIFT

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 27.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Bei diesem Gegenstand handelt es sich um einen geschliffenen schwarzen Edelstein, der an einer feinen Silberkette hängt, die man um den Hals tragen kann. Der Träger ist gegen Gifte immun. Gifte aber, die bereits wirkten, als der Anhänger angelegt wurde, nehmen noch immer ihren Lauf.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift neutralisieren*; **Kosten** 13.500 GM.

SCHUTZSKARABÄUS

Aura Starker Bannzauber und starke Nekromantie; **ZS** 18
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 38.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Hierbei handelt es sich um ein Silbermedaillon in Form eines Skarabäus. Wird es eine Runde lang in der Hand gehalten, erscheint eine Inschrift, die den Benutzer wissen lässt, dass es sich um einen Schutzgegenstand handelt.

Der Besitzer des Medaillons erhält eine Zauberresistenz von 20. Außerdem kann der Anhänger Energie entziehende Angriffe, Todeseffekte und negative Energieeffekte absorbieren. Hat der Skarabäus 12 solcher Angriffe absorbiert, verwandelt er sich zu Staub und wird zerstört.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Todesschutz*, *Zauberresistenz*; **Kosten** 19.000 GM.

SCHWACHER GLEISSENDER STIRNREIF

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 6.480 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese einfache Goldkrone kann ein Mal pro Tag auf Kommando *Gleißendes Licht* ausstrahlen (3W8 Schadenspunkte).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gleißendes Licht*; **Kosten** 3420 GM.

SCHWACHER TÄUSCHUNGSUMHANG

Aura Schwache Illusion; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 24.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand sieht wie ein ganz normaler Umhang aus, auf Befehl können aber seine magischen Eigenschaften aktiviert werden, so dass er Lichtwellen stört und bricht. Dies funktioniert ähnlich wie der Zauber *Verschwimmen*, Kreaturen, die den Träger angreifen, erhalten jedoch nur eine Fehlschlagschance von 20 %. Die Wirkung ist dauerhaft.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verschwimmen*; **Kosten** 12.000 GM.

SCHWÄCHERE ARMSCHIENEN DES BOGENSCHÜTZEN

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 4
Ausrüstungsplatz Arme; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Armschienen funktionieren wie die *Mächtigen Armschienen des Bogenschützen*, verleihen aber nur einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffswürfe und keinen Bonus auf Schadenswürfe.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss im Umgang mit dem Lang- oder dem Kurzbogen geübt sein; **Kosten** 2.500 GM.

SCHWEBESTIEFEL

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 7.500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese weichen Stiefel sind unglaublich leicht und komfortabel. Ihre dünnen Sohlen sind mit Fellstreifen verstärkt, so dass der Fuß des Trägers optimal geschützt wird. Auf Befehl lassen sie ihren Träger schweben, ganz als hätte er *Schweben* auf sich selbst gewirkt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schweben*; **Kosten** 3.750 GM.

Seelenspiegel

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 200.000 GM; **Gewicht** 50 Pfd.

Beschreibung

Dieser Kristallgegenstand hat normalerweise eine Kantenlänge von 1,20 m und ist mit einem Metall- oder Holzrahmen versehen. Er kann aufgehängt oder aufgestellt und dann mit Hilfe eines Befehlsworts aktiviert werden. Dasselbe Befehlswort deaktiviert den Spiegel auch. Ein *Seelenspiegel* beinhaltet 15 nichträumliche, außerdimensionale Zellen. Jede Kreatur, die sich dem Spiegel auf mehr als 9 m nähert und ihre Reflektion erblickt, muss einen Willenswurf (SG 23) machen. Bei einem Misserfolg wird sie in einer der Zellen des Spiegels gefangen genommen. Eine Kreatur, welche sich der Natur des Gegenstands nicht bewusst ist, erblickt immer ihr Spiegelbild. Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Kreatur ihre Reflektion sieht und dementsprechend einen Rettungswurf machen muss, fällt auf 50 %, wenn diese Kreatur sich bewusst ist, dass der Spiegel Seelen einfangen kann, und deshalb vermeidet hineinzuschauen (behandle dies als Blickangriff – siehe das *Pathfinder Monsterhandbuch* zu Regeln für Blickangriffe). Wenn eine Kreatur in dem Spiegel gefangen ist, wird sie körperlich in diesen hineingebracht. Ihre Größe spielt dabei keine Rolle. Konstrukte und Untote, unbelebte Gegenstände und leblose Materie werden jedoch nicht gefangen. Die Ausrüstung des Opfers (inklusive seiner Kleidung und allem, was es getragen hat) bleibt zurück. Wenn der Besitzer des Spiegels das richtige Befehlswort kennt, kann er die Reflektion eines Gefangenen heraufbeschwören und sich mit seinem hilflosen Opfer unterhalten. Mit einem anderen Befehlswort kann man gefangene Kreaturen befreien. Jedes Befehlswort-Paar ist an einen bestimmten Gefangenen gebunden. Ist der Spiegel voll, wird ein Opfer (das zufällig ermittelt wird) freigesetzt, damit ein neues aufgenommen werden kann. Wird der Spiegel zerbrochen (Härte 1, 5 Trefferpunkte), verschwinden alle Spiegelbilder sofort.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Einkerkerung*; **Kosten** 100.000 GM.

Siebenmeilenstiefel

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 12.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Der Träger dieser Stiefel kann seine Hacken zusammenschlagen (freie Aktion). Dann kann er 10 Runden pro Tag handeln, als stünde er unter der Wirkung von *Hast*. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hast*; **Kosten** 6.000 GM.

Silberöl

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 250 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Diese Substanz kann mit einer Standard-Aktion auf eine Waffe aufgetragen werden. Die behandelte Waffe erhält 1 Stunde lang die Eigenschaften von Alchemistensilber. Dadurch werden die Eigenschaften anderer besonderer Materialien ersetzt, welche die Waffe sonst besitzt. Ein Fläschchen beinhaltet genug *Silberöl*, um eine Nahkampfwaffe oder 20 Einheiten Munition zu bestreichen.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen; **Kosten** 125 GM.

Skarabäus des Golembanns

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Diese käferförmige Anstecknadel ermöglicht ihrem Besitzer, Golems innerhalb von 18 m zu entdecken. Er muss sich allerdings konzentrieren (Standard-Aktion), damit der Skarabäus die Ortung vornehmen kann. Die Anstecknadel macht es außerdem möglich, Golems mit Waffen, waffenlosen Angriffen oder natürlichen Waffen anzugreifen, als hätten diese keine Schadensreduzierung.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie entdecken*, Erschaffer muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben; **Kosten** 1.250 GM.

Spählinse

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Augen; **Preis** 3.500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Dieses runde Prisma ermöglicht seinem Benutzer, noch die kleinsten Details zu erkennen, und verleiht einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Wahrnehmung. Die *Spählinse* hilft auch dabei, Spuren zu verfolgen, und verleiht einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Überlebenskunst, wenn es darum geht, Spuren zu lesen. Die Linse hat einen Durchmesser von ungefähr 18 cm und ist in einen Rahmen mit einem Griff eingelassen.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*; **Kosten** 1.750 GM.

Spinnenschuhe

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 4
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 4.800 GM; **Gewicht** ½ Pfd.

Beschreibung

Trägt man diese Schuhe, kann man sich an senkrechten Oberflächen, ja sogar kopfüber an der Decke bewegen, ohne dafür die Hände benutzen zu müssen. Die Grundbewegungsrate beträgt hierbei 6m. Gewisse rutschige Oberflächen – vereiste, eingeölte oder eingeschmierte Oberflächen – machen die Schuhe allerdings nutzlos. Sie können pro Tag 10 Minuten lang benutzt werden, wobei diese Zeit nicht am Stück genutzt werden muss.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spinnenklettern*; **Kosten** 2.400 GM.

Spinnenumhang

Aura Schwache Beschwörung und Verwandlung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 14.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Dieser schwarze Umhang ist mit einem Seidenmuster bestickt, das einem Spinnennetz ähnelt. Der Träger kann mit dem Umhang klettern, als sei der Zauber *Spinnenklettern* auf ihn gewirkt worden. Außerdem macht der Umhang ihn dagegen immun, von dem Zauber *Spinnennetz* oder normalen Netzen verstrickt zu werden. Er kann sich auf Netzen sogar mit seiner halben normalen Bewegungsrate bewegen. Ein Mal pro Tag kann er selbst den Zauber *Spinnennetz* wirken und er erhält einen Glücksbonus von +2 auf alle Zähigkeitswürfe gegen Spinnengifte.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spinnenklettern*, *Spinnennetz*; **Kosten** 7.000 GM.

Spurlosigkeitspulver

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 250 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Auf den ersten Blick erscheint dieses Pulver kaum außergewöhnlich, tatsächlich aber handelt es sich um eine magische Substanz, welche die Spuren seines Benutzers und dessen Gefährten verbergen kann. Verstreut man eine Handvoll des Pulvers, wird ein 30 Quadratmeter großer Bereich so staubig, schmutzig und voller Spinnennetze, als wäre er seit einem Jahrzehnt verlassen.

Streut man das Pulver auf einen Weg, werden 75 m an Spuren von bis zu einem Dutzend Personen und Pferden verwischt. Die Wirkung des Pulvers tritt sofort ein und es wird keine magische Aura hinterlassen. Der SG für Würfe auf Überlebenskunst, mit denen man eine Spur verfolgen will, die mit dem Pulver verwischt wurde, liegt um 20 höher als normalerweise.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spurloses Gehen*; **Kosten** 125 GM.

Steinsalbe

Aura Starker Bannzauber und starke Verwandlung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 4.000 GM (pro Unze); **Gewicht** -

Beschreibung

Diese Salbe hat zwei verschiedene Wirkungen. Wird eine Unze davon auf eine versteinerte Kreatur aufgetragen, verwandelt diese sich wieder zurück, als sei der Zauber *Stein zu Fleisch* auf sie gewirkt worden. Wird hingegen eine Unze der *Steinsalbe* auf das Fleisch einer nicht versteinerten Kreatur aufgetragen, wird diese geschützt, als sei der Zauber *Steinhaut* auf sie gewirkt worden.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stein zu Fleisch, Steinhaut*; **Kosten** 2.000 GM.

Sternenrobe

Aura Stark (verschieden); **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 58.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Dieses Kleidungsstück ist üblicherweise schwarz oder dunkelblau und mit kleinen weißen oder silbernen Sternen bestickt. Die Robe hat drei magische Kräfte:

- Sie ermöglicht ihrem Träger mit all seiner Ausrüstung, physisch auf die Astralebene zu reisen.
- Sie verleiht dem Träger einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.
- Der Träger kann bis zu sechs der aufgestickten Sterne als *Shuriken* +5 benutzen und er ist durch die Robe im Umgang mit diesen Waffen geübt. Jedes *Shuriken* verschwindet, nachdem es benutzt wurde. Die Sterne aber werden ein Mal pro Monat wieder aufgefrischt.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magisches Geschoss, Astrale Projektion* oder *Ebenenwechsel*; **Kosten** 29.000 GM.

Stirnreif der enormen Intelligenz

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Stirn; **Preis** 4.000 GM (+2), 16.000 GM (+4), 36.000 GM (+6); **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

In diesen verzierten Goldstirnreif wurden mehrere kleine blaue und violette Edelsteine eingelassen. Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus auf Intelligenz in Höhe von +2, +4 oder +6. Der Bonus ist ein temporärer Attributsbonus, bis der Stirnreif 24 Stunden lang getragen wurde. Ein *Stirnreif der enormen Intelligenz* ist außerdem pro Bonus von +2 mit einer Fertigkeit verbunden. Wenn 24 Stunden vergangen sind, in denen der Stirnreif getragen wurde, verleiht der Stirnreif so viele Ränge auf diese Fertigkeiten, wie es den Trefferwürfeln des Trägers entspricht. Diese Ränge sind jedoch nicht kumulativ mit Rängen, welche die Kreatur bereits besitzt. Die Fertigkeiten werden festgelegt, wenn der Gegenstand erschaffen wird. Werden keine Fertigkeiten angegeben, wird davon ausgegangen, dass der Stirnreif Ränge für zufällig ausgewählte Wissensfertigkeiten verleiht.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schläue des Fuchses*; **Kosten** 2.000 GM (+2), 8.000 GM (+4), 18.000 GM (+6).

Stirnreif der erwachten Weisheit

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Stirn; **Preis** 4.000 GM (+2), 16.000 GM (+4), 36.000 GM (+6); **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

In diesen einfachen Bronzestirnreif sind kleine grüne Edelsteine eingelassen. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf Weisheit. Dieser Bonus gilt als temporärer Attributsbonus, bis der Stirnreif 24 Stunden lang getragen wurde.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Weisheit der Eule*; **Kosten** 2.000 GM (+2), 8.000 GM (+4), 18.000 GM (+6).

Stirnreif der geistigen Stärke

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz Stirn; **Preis** 10.000 GM (+2), 40.000 GM (+4), 90.000 GM (+6); **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

In diesen einfachen Kupferstirnreif wurde ein kleiner gelber Edelstein eingelassen, der sich gleich einem dritten Auge vorne in der Mitte des Reifs befindet. Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus auf zwei geistige Attribute (Intelligenz, Weisheit, Charisma) in Höhe von +2, +4 oder +6. Der Bonus ist ein temporärer Attributsbonus, bis der Stirnreif 24 Stunden lang getragen wurde. Die Boni werden bei der Erschaffung des Stirnreifs festgelegt und können danach nicht mehr geändert werden. Verleiht er einen Verbesserungsbonus auf Intelligenz, verleiht er auch Fertigkeitsränge wie ein *Stirnreif der Enormen Intelligenz*.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers, Schläue des Fuchses und/oder Weisheit der Eule*; **Kosten** 5.000 GM (+2), 20.000 GM (+4), 45.000 GM (+6).

Stirnreif der geistigen Überlegenheit

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Stirn; **Preis** 16.000 GM (+2), 64.000 GM (+4), 144.000 GM (+6); **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

In diesen verzierten Platinstirnreif wurden mehrere kleine weiße Edelsteine eingelassen. Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus auf alle geistigen Attribute (Intelligenz, Weisheit, Charisma) in Höhe von +2, +4 oder +6. Der Bonus ist ein temporärer Attributsbonus, bis der Stirnreif 24 Stunden lang getragen wurde. Er verleiht auch Fertigkeitsränge wie ein *Stirnreif der enormen Intelligenz*.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers, Schläue des Fuchses, Weisheit der Eule*; **Kosten** 8.000 GM (+2), 32.000 GM (+4), 77.000 GM (+6).

Stirnreif des verführerischen Charismas

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Stirn; **Preis** 4.000 GM (+2), 16.000 GM (+4), 36.000 GM (+6); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

In diesen schönen Silberstirnreif wurde ein kleiner roter Edelstein eingelassen, der sich vorne in der Mitte des Reifs befindet. Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus auf Charisma in Höhe von +2, +4 oder +6. Der Bonus ist ein temporärer Attributsbonus, bis der Stirnreif 24 Stunden lang getragen wurde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers*; **Kosten** 2.000 GM (+2), 8.000 GM (+4), 18.000 GM (+6).

Störglockenspiel

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 16.800 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Instrument kann ein Mal alle 10 Minuten angeschlagen werden und sein schwingender Klang währt 3 volle Minuten lang.

Solange das Glockenspiel klingt, kann innerhalb eines Radius´ von 9 m kein Zauber mit einer verbalen Komponente gewirkt werden, wenn dem Zaubernden nicht ein Wurf auf Zauberkunde gelingt (SG 15 + Zaubergrad).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brüllen*; **Kosten** 8.400 GM.

Tarnungsrobe

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 8.400 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese einfache Wollrobe ermöglicht es einem, einmal pro Tag die Gestalt einer anderen humanoiden Kreatur anzunehmen, als würde man den Zauber *Selbstverkleidung* wirken. Der Gestaltwechsel währt eine Stunde lang. Man kann ihn mit einer freien Aktion aber auch schon früher abbrechen. Solange der Charakter in der anderen Gestalt ist, erhält er auch die Fähigkeit, die Sprache des Volkes zu sprechen und zu verstehen, dessen Aussehen er angenommen hat. Verwandelt man sich zum Beispiel in einen Ork, kann man Orkisch verstehen und sprechen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung, Zungen*; **Kosten** 4.200 GM.

Tauchhelm

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 24.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger dieses Helms kann unter Wasser sehen. Wenn er die Linsen, die sich in zwei kleinen Taschen seitlich am Helm befinden, vor die Augen schiebt, kann der Träger diese Sichteigenschaft des Helms aktivieren. Er kann dann fünf Mal weiter sehen, als es die Wasser- und Lichtbedingungen für einen normalen Menschen zuließen. Pflanzen, Hindernisse und Ähnliches blockieren die Sicht natürlich ganz normal. Wird das Befehlswort ausgesprochen, verleiht der Helm dem Träger eine Schwimmbewegungsrate von 9 m und erschafft eine mit Luft gefüllte Kugel um den Kopf des Trägers und erhält diese aufrecht, bis das Befehlswort erneut ausgesprochen wird. So kann der Träger unter Wasser problemlos atmen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser atmen, Einflüsterung*; **Kosten** 12.000 GM.

Telepathiehelm

Aura Schwacher Erkenntniszauber und schwache Verzauberung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 27.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger dieses Helms kann *Gedanken wahrnehmen* einsetzen, wann immer er möchte. Außerdem kann er jedem telepathische Botschaften senden, dessen oberflächliche Gedanken er liest (ermöglicht eine beiderseitige Kommunikation). Ein Mal pro Tag kann der Träger mit der telepathischen Botschaft auch eine *Einflüsterung* versenden (wie der gleichnamige Zauber, Willen, SG 14, keine Wirkung).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken wahrnehmen, Einflüsterung*; **Kosten** 13.500 GM.

Teleportationshelm

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 73.500 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein Charakter, der diesen Helm trägt, kann sich drei Mal pro Tag teleportieren, ganz als würde er den Zauber desselben Namens benutzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Teleportieren*; **Kosten** 36.750 GM.

Teleportationsstiefel

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 49.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Jeder, der diese Stiefel trägt, kann sich drei Mal pro Tag teleportieren, ganz als würde er den Zauber desselben Namens wirken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Teleportieren*; **Kosten** 24.500 GM.

Titanenhacke

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 23.348 GM; **Gewicht** 120 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Grabwerkzeug ist ganze 3 m lang und Kreaturen, die mindestens riesig sind, können es benutzen, um Erde zu lockern oder umzugraben oder Erdwälle einzureißen (ein 3 Kubikmeter großer Würfel pro 10 Minuten). Die Hacke kann sogar Felsen zermalmen (ein 3 Kubikmeter großer Würfel in 1 Stunde). Wird sie als Waffe benutzt, entspricht sie einem gigantischen *Adamantstreithammer* +3, der 4W6 Schadenspunkte verursacht.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Erde bewegen*; **Kosten** 13.348 GM.

Titanenschlägel

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 25.305 GM; **Gewicht** 160 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Schlägel ist 2,40 m lang. Wird er als Waffe benutzt, entspricht er einer *zweihändigen Keule* +3, die bei unbelebten Gegenständen dreifachen Schaden verursacht. Der Benutzer muss mindestens eine

Stärke von 18 besitzen, um die Waffe führen zu können. Ansonsten erhält er einen Malus von –4 auf Angriffswürfe.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Geballte Faust*; **Kosten** 12.805 GM.

TRAGBARES LOCH

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Ein *Tragbares Loch* ist kreisförmig und aus den Spinnfäden einer Ätherspinne gefertigt, die mit Ätherfäden und Sternenlicht verwoben sind. Öffnet man es vollständig, hat das Loch einen Durchmesser von 1,80 m. Man kann es jedoch so zusammenfalten, dass es nur noch so groß wie ein Taschentuch ist. Breitet man das Loch auf einer Oberfläche aus, erzeugt es einen außerdimensionalen Raum, der 3 m tief ist. Man kann das Loch sowohl von Außen als auch von Innen zusammenfalten, indem man es einfach an den Rändern nimmt und faltet. Der Eingang verschwindet auf jeden Fall, alles aber, was sich in dem Loch befindet, bleibt bestehen.

Die einzige Luft in dem Loch ist die, die in es hineindringt, wenn das Loch offen steht. Es ist ausreichend Luft enthalten, um eine mittelgroße Kreatur oder zwei kleine Kreaturen 10 Minuten lang zu versorgen. Der Stoff, aus dem das Loch gemacht ist, wird nicht schwerer, auch wenn sich etwas in dem Loch befindet. Jedes *Tragbare Loch* öffnet sich in seinen eigenen außerdimensionalen Räum. Legt man einen *Nimmervollen Beutel* in ein *Tragbares Loch*, entsteht ein Riss in der Astralebene. Sowohl der Beutel als auch das Loch werden von diesem Riss verschluckt und verschwinden für immer. Wird hingegen ein *Tragbares Loch* in einen *Nimmervollen Beutel* gelegt, öffnet sich ein *Tor* auf die Astralebene. Das Loch, der Beutel und alle Kreaturen, die sich innerhalb eines Radius von 3 m befinden, werden durch das *Tor* gezogen. Das *Tragbare Loch* und der *Nimmervolle Beutel* werden dabei zerstört.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ebenenwechsel*; **Kosten** 10.000 GM.

TRICKBEUTEL

Aura Schwache oder durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 3 (grau), 5 (rostfarben), 9 (braun)
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.400 GM (grau), 8.500 GM (rostfarben), 16.000 GM (braun)

BESCHREIBUNG

Dieses Säckchen scheint leer zu sein, greift man jedoch hinein, fühlt man einen kleinen Fellball. Wird dieser Ball entfernt und bis zu 6 m weit geworfen, verwandelt er sich in ein Tier. Dieses Tier dient demjenigen, der es aus dem Beutel geholt hat, 10 Minuten lang (oder solange, bis es getötet oder wieder in den Beutel zurückgerufen wird). Danach verschwindet es. Das Tier kann jedem Befehl folgen, der bei der Fertigkeit Mit Tieren umgehen beschrieben wird. Jede der drei Arten von *Trickbeuteln* kann andere Tiere erzeugen. Benutze die folgende Tabelle, um zu ermitteln, welche Tiere aus deinem Beutel geholt werden können. Das schwere Streitross erscheint mit Zaumzeug und lässt denjenigen, der es aus dem Beutel geholt hat, auf sich reiten. Die erzeugten Tiere werden immer per Zufall ermittelt und es kann auch immer nur ein Tier auf einmal eingesetzt werden. Pro Woche kann man bis zu zehn Tiere aus dem Beutel holen, wobei nicht mehr als zwei Tiere pro Tag erzeugt werden können.

Grauer Beutel		Rostfarbener Beutel		Brauner Beutel	
W%	**Tier**	**W%**	**Tier**	**W%**	**Tier**
01–30	Fledermaus	01–30	Vielfraß	01–30	Grizzlybär
31–60	Ratte	31–60	Wolf	31–60	Löwe
61–75	Katze	61–85	Eber	61–80	Schwer. Streitross
76–90	Wiesel	86–100	Leopard	81–90	Tiger
91–100	Reithund			91–100	Nashorn

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verbündeten der Natur herbeirufen II (grau), Verbündeten der Natur herbeirufen III (rostfarben), Verbündeten der Natur herbeirufen V (braun)*; **Kosten** 1.700 GM (grau), 4.250 GM (rostfarben), 8.000 GM (braun).

TROCKENPULVER

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 850 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses spezielle Pulver kann auf verschiedene Arten benutzt werden. Wird es in Wasser geschüttet, verwandeln sich bis zu 400 Liter Wasser in nichts und der Staub wird zu einer Murmelgroßen Kugel, die dort liegt oder treibt, wo das Pulver hingeschüttet wurde. Wird diese Murmel wiederum zu Boden geworfen, zerbricht sie und es ergießt sich so viel Wasser, wie das Pulver zuvor aufgenommen hatte. Das Pulver kann keine anderen Flüssigkeiten außer Wasser beeinflussen (Süßwasser, Salzwasser oder alkalisches Wasser).

Wird das Pulver gegen einen Externar der Unterarten Elementar und aquatisch eingesetzt, muss diese Kreatur einen Zähigkeitswurf (SG 18) machen. Bei einem Fehlschlag wird sie zerstört. Auch wenn der Wurf gelingt, verursacht das Pulver noch 5W6 Schadenspunkte.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser kontrollieren*; **Kosten** 425 GM.

ÜBERZEUGUNGSSTIRNREIF

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Stirn; **Preis** 4.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser silberne Stirnreif verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe, die auf Charisma basieren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers*; **Kosten** 2.250 GM.

UMHANG DES SCHARLATANS

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 10.800 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser hellrote und goldene Umhang ermöglicht seinem Träger ein Mal pro Tag, auf Kommando den Effekt des Zaubers *Dimensionstür* einzusetzen. Wenn der Träger verschwindet, hinterlässt er eine Rauchwolke und taucht an seinem Ziel auf ähnliche Weise wieder auf.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionstür*; **Kosten** 5.400 GM.

UNERSCHÖPFLICHE WASSERKARAFFE

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 9.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Wenn der Stöpsel aus dieser völlig normal aussehenden Flasche entfernt und das Befehlswort ausgesprochen wird, fließt frisches Süß- oder Salzwasser heraus. Es gibt verschiedene Befehlsworte, welche die Art des Wassers, die Menge und die Fließgeschwindigkeit festlegen.

- „Fluss“ lässt 4 Liter Wasser pro Runde heraus fließen.
- „Springbrunnen“ lässt pro Runde 20 Liter Wasser in einem 1,50 m langen Strahl herausschießen.
- „Geysir“ lässt pro Runde 120 Liter Wasser in einem 6 m langen und 30 cm breiten Strahl hervor schießen.

Bei der „Geysir“-Wirkung wird ein erheblicher Rückdruck erzeugt, so dass der Benutzer einen Stärkewurf (SG 12) machen muss, um nicht zu Boden geworfen zu werden. Die Kraft, mit der das Wasser bei dem Geysir aus der Flasche schießt, verursacht 1W4 Schadenspunkte, kann aber auch nur ein Ziel pro Runde treffen. Das Befehlswort muss ausgesprochen werden, um das Wasser wieder zu stoppen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser kontrollieren*; **Kosten** 4.500 GM.

UNHEILSAUGEN

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz Augen; **Preis** 25.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Der Benutzer kann sich diese Linsen aufsetzen und jene in seiner Nähe mit einem Blickangriff mit dem Zauber *Unheil* belegen (ein Ziel pro Runde). Er muss dafür eine Standard-Aktion aufwenden und wer den Träger der Linsen nur anschaut, wird nicht betroffen. Diejenigen, deren Willenswurf (SG 11) nicht gelingt, werden von *Unheil* betroffen. Hat der Benutzer nur eine Linse, wird der SG für den Rettungswurf auf 10 gesenkt. Hat er aber beide Linsen, steht er auch noch permanent unter dem Einfluss des Zaubers *Totenwache* und er kann ein Mal pro Woche *Furcht auslösen* mit einem Blickangriff wirken (Willen, SG 16, teilweise).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unheil, Totenwache, Furcht auslösen*; **Kosten** 12.500 GM.

UNHEIMLICHE PANFLÖTE

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 4
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Hierbei handelt es sich um eine kleine Panflöte. Macht die Person, welche die Flöte spielt, einen erfolgreichen Wurf auf Auftreten (SG 15, Blasinstrumente), ertönt ein unheimlicher, faszinierender Ton. Alle, die sich innerhalb von 9 m befinden und den Ton hören, müssen einen erfolgreichen Willenswurf (SG 13) machen oder sind 4 Runden lang verängstigt. Kreaturen mit 6 oder mehr TW sind hiervon nicht betroffen. Die *Unheimliche Panflöte* kann zwei Mal pro Tag verwendet werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erschrecken*; **Kosten** 3.000 GM.

UNIVERSELLES LÖSUNGSMITTEL

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 50 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Substanz besitzt die einzigartige Eigenschaft, *Ewigen Leim*, Verstrickungsbeutel und andere Klebstoffe auflösen zu können. Es verbraucht eine Standard-Aktion, das Lösungsmittel aufzutragen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Säurepfeil*; **Kosten** 25 GM.

VERGRÖSSERUNGSBRILLE

Aura Schwacher Erkenntniszauber; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Augen; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Die Linsen dieser Brille sind aus einem besonderen Kristall hergestellt. Setzt man die Brille auf, kann man auf kurze Entfernungen (30 cm oder weniger) um einiges besser sehen. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe auf Mechanismus ausschalten. Damit die Magie wirken kann, müssen beide Linsen auf einmal getragen werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*; **Kosten** 1.250 GM.

VERKLEIDUNGSHUT

Aura Schwache Illusion; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 1.800 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser scheinbar völlig normale Hut ermöglicht seinem Träger, sein Äußeres zu verändern, als hätte er den Zauber *Selbstverkleidung* auf sich gewirkt. Der Hut wird hierbei Teil der Verwandlung und kann sich in einen Kamm, eine Schleife, ein Stirnband, eine Kappe, eine Haube, eine Kapuze, einen Helm oder etwas Vergleichbares verwandeln.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*; **Kosten** 900 GM.

WAHRHEITSKERZE

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** ½ Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese weiße Talgkerze erschafft eine *Zone der Wahrheit* (Willen, SG13, keine Wirkung) mit einem Radius von 1,50 m, wenn sie abgebrannt wird. Die Kerze bildet das Zentrum der Zone und diese währt 1 Stunde lang. Wird die Kerze vor dem Ablauf dieser Stunde gelöscht, endet der Effekt und die Kerze ist ruiniert.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zone der Wahrheit*; **Kosten** 4.500 GM.

WELTENBRUNNEN

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 82.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser seltsame Gegenstand sieht aus wie ein *Tragbares Loch*. Alles aber, was in den *Weltenbrunnen* hineingelegt wird, wird sofort in eine andere Welt geschleudert – eine Parallelwelt, auf einen anderen Planeten oder eine andere Ebene (wird zufällig ausgewählt). Wird der *Weltenbrunnen* bewegt, ändert sich auch das Reiseziel wieder zufällig. Er kann wie ein *Tragbares Loch* aufgehoben, zusammengefaltet oder eingerollt werden. Da der *Weltenbrunnen* einen beiderseitigen Austausch ermöglicht, können auch Gegenstände aus der Welt hinüberkommen, in die sich der Brunnen öffnet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tor*; **Kosten** 41.000 GM.

WINDFÄCHER

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 5.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Ein *Windfächer* erscheint wirklich nur ein aus Holz und Papyrus gefertigter Gegenstand zu sein, mit dem man sich kühlen Wind zufächern kann. Wird aber das Befehlswort ausgesprochen, kann der Fächer soviel Wind erzeugen, wie es mit dem Zauber *Windstoß*

möglich ist. Man kann den Fächer ein Mal pro Tag gefahrlos einsetzen. Wird er aber öfter benutzt, besteht an diesem Tag eine kumulative Chance von 20 % pro zusätzlicher Anwendung, dass der Fächer zerreißt und nutzlos und nicht-magisch wird.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windstoß*; **Kosten** 2.750 GM.

WINTERSTIEFEL

Aura Schwacher Bannzauber und schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Schuhwerk verleiht seinem Träger mehrere Kräfte. Erstens kann dieser mit seiner normalen Bewegungsrate über Schnee reisen, ohne dabei Spuren zu hinterlassen. Zweitens kann er auch über rutschiges Eis (nur waagrechte Oberflächen, nicht senkrechte oder sehr schräge) laufen, ohne dabei hinzufallen oder auszurutschen. Drittens schließlich wärmen die Stiefel den Träger, als stünde er unter der Wirkung von *Elementen trotzen*.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut, Elementen widerstehen, Spurloser Schritt*; **Kosten** 1250 GM.

WOHLTUENDE SALBE

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 4.000 GM; **Gewicht** ½ Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein Töpfchen *Wohltuender Salbe* hat einen Durchmesser von 9 cm, ist circa 2,50 cm tief und enthält genug Salbe für fünf Anwendungen. Wird die Salbe auf eine vergiftete Wunde aufgetragen oder eingenommen, neutralisiert sie jedes Gift (wie *Gift neutralisieren*). Wird sie auf einen Erkrankten aufgetragen, heilt sie die Krankheit (wie *Krankheit kurieren*). Bei einer normalen Wunde heilt die aufgetragene Salbe 1W8+5 Schadenspunkte (wie *Leichte Wunden heilen*).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen, Gift neutralisieren, Krankheit kurieren*; **Kosten** 2.000 GM.

WÜRFEL DER EBENEN

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 164.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand besteht aus Karneol. Jede der sechs Seiten des Würfels ist an eine Ebene gebunden – eine davon ist die Materielle Ebene. Der Erschaffer des Würfels legt die fünf anderen Ebenen fest. Wird eine Seite des Würfels ein Mal gedrückt, öffnet sich ein *Tor* zu der Ebene, die an diese Seite gebunden ist – der genaue Zielort wird zufällig bestimmt. Es besteht pro Minute eine 10 %-Chance, dass ein Externar von dieser Ebene (ermittle die Kreatur per Zufall) durch das *Tor* kommt und Nahrung, Spaß oder Ärger sucht. Wird dieselbe Seite ein zweites Mal gedrückt, schließt sich das *Tor*. Es ist nicht möglich, mehr als ein *Tor* auf einmal zu öffnen.

Wird eine Seite zwei Mal schnell hintereinander gedrückt, wird derjenige, der dies getan hat, an einen zufällig bestimmten Ort auf der entsprechenden Ebene transportiert. Alle Kreaturen, die sich auf angrenzenden Feldern befinden, werden ebenfalls transportiert. Diese anderen Kreaturen dürfen einen Willenswurf (SG 23) machen, um diesem Schicksal zu entgehen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ebenenwechsel*; **Kosten** 82.000 GM.

WUNDERFARBEN

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 4.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese magischen Farben ermöglichen es ihrem Besitzer, echte, dauerhafte Gegenstände zu erschaffen, indem er sie einfach malt. Die Pigmente werden mit einem Borsten-, Haar- oder Fellpinsel aufgetragen. Die Farben fließen dann von der Fläche, auf die sie aufgetragen wurden, und werden zu dem gewünschten Gegenstand, auf den der Künstler sich konzentriert. Ein Topf mit *Wunderfarben* reicht aus, um einen Gegenstand von 300 Kubikmetern zu erschaffen, der zweidimensional eine Fläche von 30 Quadratmetern einnimmt. Man kann jedoch nur normale, unbelebte Gegenstände erschaffen, keine Kreaturen. Die Pigmente müssen auf eine Oberfläche aufgetragen werden. Es dauert 10 Minuten und erfordert einen Wurf auf Handwerk (Gemälde) (SG 15), um einen Gegenstand zu malen. *Wunderfarben* können keine magischen Gegenstände erschaffen. Gegenstände von Wert, die mit den *Wunderfarben* erschaffen wurden – wertvolle Metalle, Edelsteine, Schmuck, Elfenbein usw. –, erscheinen zwar wertvoll, bestehen aber tatsächlich aus Blech, Blei, Leim, Messing, Knochen oder ähnlichen Materialien. Der Anwender der Farben kann normale Waffen, Rüstungen und jeden anderen weltlichen Gegenstand erschaffen (auch Nahrung), dessen Wert 2.000 GM nicht übersteigt. Es handelt sich um einen sofortigen Effekt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Höhere Erschaffung*; **Kosten** 2.000 GM.

ZAUBERFLÜGEL

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 54.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Flügel können wie ein einfacher Mantel aus altem, schwarzem Stoff aussehen oder so elegant wie ein langer Umhang aus blauen Federn sein. Spricht der Träger das Befehlswort aus, verwandelt der Umhang sich in ein Paar Fledermaus- oder Vogelflügel, die ihn mit einer Bewegungsrate von 18m fliegen lassen und einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Fliegen verleihen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fliegen*; **Kosten** 27.000 GM.

ZAUBERHARFE

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 7.500 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Bei diesem wunderschönen und mit komplizierten Schnitzereien versehenen Instrument handelt es sich um eine Handharfe. Man muss allerdings beide Hände benutzen, damit die Magie wirken kann. Pro 10 Minuten, die man spielt, und pro erfolgreichem Wurf auf Auftreten (SG 14) kann man eine *Einflüsterung* in die Musik einweben (wie der gleichnamige Zauber, Willen, SG 14, keine Wirkung). Schlägt der Wurf auf Auftreten fehl, kann das Publikum 24 Stunden lang nicht mehr von dem Harfenspieler beeinflusst werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Einflüsterung*; **Kosten** 3.750 GM.

ZAUBERSTATUETTEN

Aura verschieden; **ZS** verschieden
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 10.000 GM (Bronzegreif), 10.000 GM (Ebenholzfliege), 16.500 GM (Goldlöwen), 21.000 GM (Elfenbeinziegen), 17.000 GM (Marmorelefant), 28.500 GM (Obsidianreittier), 15.500 GM (Onyxhund), 9.100 GM (Serpentineule), 3.800 GM (Silberrabe); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Jede Zauberstatuette stellt eine bestimmte Kreatur dar und ist circa 2 bis 3 cm hoch (mit einer Ausnahme). Wenn man die Statuette auf den Boden wirft und das richtige Befehlswort spricht, wird sie zu der entsprechenden lebenden Kreatur von normaler Größe (Ausnahmen siehe unten). Die Kreatur gehorcht und dient ihrem Besitzer. Solange nichts anderes angegeben wird, versteht die Kreatur die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen.

Wenn eine *Zauberstatuette* zerbrochen oder zerstört wird, ist sie für immer ruiniert. Jegliche Magie geht verloren. Wenn die Statuette in ihrer Tiergestalt getötet wird, verwandelt sie sich in di Statuettenform zurück und kann später wieder eingesetzt werden.

Bronzegreif: Wenn der Bronzegreif belebt wird, verhält er sich in jeder Hinsicht wie ein normaler Greif, der unter dem Befehl seines Besitzers steht. Die Statuette kann zweimal pro Woche für bis zu 6 Stunden eingesetzt werden. Wenn 6 Stunden vergangen sind oder das Befehlswort ausgesprochen wurde, verwandelt der Greif sich wieder in die kleine Statuette. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.

Ebenholzfliege: Wenn die Ebenholzfliege belebt wird, wird sie so groß wie ein Pony und hat die Spielwerte eines Pferdegreif, verfügt aber über keine Angriffsarten. Der Gegenstand kann dreimal die Woche für bis zu 12 Stunden pro Anwendung eingesetzt werden. Wenn dieses 12 Stunden vergangen sind oder das Befehlswort ausgesprochen wird, verwandelt die Ebenholzfliege sich wieder in die kleine Statuette. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.

Goldlöwen: Diese *Zauberstatuetten* findet man paarweise. Sie können sich in normale ausgewachsene Löwen verwandeln. Werden sie im Kampf getötet, können sie erst wieder eingesetzt werden, nachdem eine Woche vergangen ist. Ansonsten können die Goldlöwen einmal pro Tag für bis zu 1 Stunde eingesetzt werden. Sowohl für die Verwandlung in die Kreatur als auch die Rückverwandlung in die Statuetten bedarf es eines Befehlsworts. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.

Elfenbeinziegen: Diese Figürchen gibt es immer im Dreierpack. Jede Ziege sieht ein wenig anders aus und hat andere Funktionen.

Die Reiseziege: Diese Statuette kann sich in ein schnelles und zähes Reittier verwandeln, das in jeder Hinsicht (außer natürlich ihrem Aussehen) einem Zugpferd gleicht. Die Ziege kann pro Woche einen Tag lang zum Reisen eingesetzt werden – entweder am Stück oder in Zeitabschnitten, die insgesamt 24 Stunden entsprechen. Sind diese 24 Stunden vergangen oder wird das Befehlswort gesprochen, verwandelt sie sich wieder in die Statuette zurück. Die Reiseziege kann erst einen Tag, nachdem sie sich in die Statuette verwandelt hat, wieder eingesetzt werden.

Die Höllenziege: Diese Statuette verwandelt sich in eine enorm große Kreatur, größer als ein Bulle. Sie hat ein Paar bösartige Hörner von außergewöhnlicher Größe (Schaden 1W8+4 pro Horn). Behandle die Ziege als Nachtmahr, außer das sie keine der besonderen Fähigkeiten eines Nachtmahrs besitzt (wie etwa die Fähigkeit, zwischen den Ebenen zu reisen). Macht die Ziege einen Sturmangriff, kann sie nur ihre Hörner einsetzen (darf in dieser Runde aber 6 Schadenspunkte pro erfolgreichem Angriff addieren). Die Höllenziege kann nur einmal pro Monat für insgesamt 12 Stunden erweckt werden.

Die Terrorziege: Wenn diese Statuette mit dem richtigen Befehlswort aktiviert wird, wird sie zu einem Reittier, das einem Streitross ähnelt und die Spielwerte eines leichten Streitrosses hat. Der Reiter kann jedoch die Hörner der Ziege als Waffe einsetzen (ein Horn wird als *Schwere Lanze +3* behandelt, das anderen als *Langschwert +5*). Wenn die Ziege gegen einen Gegner geführt wird, strahlt sie den Effekt des Zaubers *Furcht* in einem Radius von 9 m aus (Willen, SG 16, teilweise). Die Statuette kann einmal alle zwei Wochen für 3 Stunden eingesetzt werden. Durchschnittliche Verwandlung, ZS 11, Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.

Marmorelefant: Der Marmorelefant ist die größte aller *Zauberstatuetten* und ungefähr so groß wie ein menschlicher Kopf. Wenn das Befehlswort ausgesprochen wird, wird die Figur so groß wie ein echter Elefant. Er gehorcht dem Besitzer der Statuette und dient diesem als Lasttier, Reittier oder im Kampf. Die Statuette kann viermal pro Monat für bis zu 24 Stunden eingesetzt werden. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.

Obsidianreittier: Diese Statuette sieht wie ein kleiner, schwarzer Steinklumpen aus. Sieht man sie sich genauer an, bemerkt man, dass sie einem Vierbeiner ähnelt. Das mehr oder weniger formlose Stück Stein verwandelt sich in ein fantastisches Reittier, wenn das Befehlswort ausgesprochen wird. Behandle es wie ein schweres Streitross mit den folgenden zusätzlichen Kräften, die es einmal pro Runde nach Belieben einsetzen kann: *Überlandflug, Ebenenwechsel, Ätherischer Ausflug*. Das Tier lässt zu, dass man auf ihm reitet, hat der Reiter jedoch eine gute Gesinnung, besteht eine Chance von 10 %, dass das Tier ihn auf eine der niederen Ebenen bringt und sich dann in die Statuette zurückverwandelt. Die Statuette kann einmal pro Woche für insgesamt 24 Stunden eingesetzt werden. Wenn das Obsidianreittier ätherisch wird oder die Ebene wechselt, tun das auch der Reiter und seine Ausrüstung. Also kann dieser mit Hilfe des Obsidianreittiers auf andere Ebenen reisen. Starke Verzauberung und Verwandlung; ZS 15; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben, Ätherische Gestalten, Fliegen, Ebenenwechsel*.

Onyxhund: Diese Statuette kann sich auf Befehl hin in eine Kreatur mit den Eigenschaften eines Reithundes verwandeln, besitzt aber eine Intelligenz von 8, kann in der Gemeinsprache kommunizieren und hat einen außergewöhnlich guten Geruchs- und Sehsinn. Die Kreatur hat die Fähigkeit Geruchssinn und darf +4 auf ihre Würfe auf Wahrnehmung addieren. Darüber hinaus hat sie Dunkelsicht (18 m) und kann *Unsichtbares sehen* einsetzen. Ein Onyxhund kann einmal pro Woche für insgesamt 6 Stunden eingesetzt werden. Er gehorcht nur seinem Besitzer. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.

Serpentineule: Diese Statuette wird entweder zu einer normal großen gehörnten Eule oder zu einer Rieseneule, je nachdem, welches Befehlswort ausgesprochen wurde. Man kann die Statuette einmal pro Tag einsetzen, für insgesamt 8 aufeinander folgende Stunden. Wenn die Serpentineule sich aber dreimal in eine Rieseneule verwandelt hat, verliert sie ihre magischen Eigenschaften. Die Eule kommuniziert mit ihrem Besitzer auf telepathische Weise und berichtet über alles, was sie sieht und hört. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.

Silberrabe: Diese silberne Statuette verwandelt sich in einen Raben, wenn das Befehlswort ausgesprochen wurde (der Rabe ist jedoch weiterhin aus Silber und hat daher eine Härte von 10). Spricht man ein weiteres Befehlswort aus, erhebt der Rabe sich in die Lüfte und überbringt eine Nachricht, wie eine Kreatur, auf die der Zauber *Tierbote* wirkt. Wenn dem Raben nicht aufgetragen wird, eine bestimmte Nachricht zu überbringen, gehorcht er den Befehlen seines Besitzers, hat aber sonst keine besonderen Kräfte

oder telepathischen Eigenschaften. Der Rabe kann pro Woche 24 Stunden lang in seiner Tiergestalt bleiben. Diese Stunden müssen nicht am Stück sein. Schwache Verzauberung und Verwandlung; ZS 16; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tierbote*, *Gegenstände beleben*.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*, zusätzliche Zauber siehe Text; **Kosten** 5.000 GM (Bronzegreif) 5.000 GM (Ebenholzfliege), 8.250 GM (Goldlöwen), 10.500 GM (Elfenbeinziegen), 8.500 GM (Marmorelefant), 14.250 GM (Obsidianreittier), 7.750 GM (Onyxhund), 4.550 GM (Serpentineule), 1.900 GM (Silberrabe).

ZWERGENGÜRTEL

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 14.900 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Solange es gilt, mit Zwergen umzugehen, verleiht dieser Gürtel dem Träger einen Kompetenzbonus von +4 auf Charismawürfe und auf Würfe für Fertigkeiten, die auf Charisma basieren. Wenn der Träger mit Gnomen oder Halblingen zu tun hat, erhält er einen Kompetenzbonus von +2 auf dieselben Würfe. Hat der Träger jedoch Umgang mit irgendwelchen anderen Kreaturen, erhält er einen Kompetenzmalus von –2. Außerdem kann der Träger Zwergisch verstehen, sprechen und lesen. Ist er nicht selbst ein Zwerg, erhält der Träger Dunkelsicht (18 m), zwergisches Steinwissen, einen Verbesserungsbonus von +2 auf Konstitution und einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gifte, Zauber und zauberähnliche Effekte.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zungen*, Erschaffer muss ein Zwerg sein; **Kosten** 7450 GM.

INTELLIGENTE GEGENSTÄNDE

Manche magischen Gegenstände sind intelligent. Diesen Dingen wurde ein Bewusstsein verliehen und sie denken und fühlen genauso, wie es die Charaktere tun, und sollten als NSC behandelt werden. Intelligente Gegenstände verfügen über einige zusätzliche Fähigkeiten und haben manchmal recht außergewöhnliche Kräfte und einen bestimmten Zweck. Im Gegensatz zu einmal einsetzbaren Gegenständen oder Gegenständen mit Ladungen können nur permanente Gegenstände intelligent sein. Das bedeutet, dass Tränke, Schriftrollen und Stäbe niemals intelligent sein können. Generell ist weniger als 1 % aller magischen Gegenstände intelligent. Da sie Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte besitzen, kann man sie durchaus eher als Kreaturen bezeichnen. Behandle sie wie Konstrukte. Intelligente Gegenstände haben oft die Fähigkeit, ihre Umgebung nach Belieben auszuleuchten (so wie etwa magische Waffen) und sind sonst nicht in der Lage zu sehen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen magischen Gegenständen können intelligente Gegenstände ihre Kräfte selbst aktivieren und müssen nicht auf ein Befehlswort von ihrem Besitzer warten. Intelligente Gegenstände agieren in der Runde ihres Besitzers und zwar nach der Initiative-Reihenfolge.

Einen intelligenten Gegenstand entwerfen

Die Erschaffung intelligenter Gegenstände folgt recht einfachen Regeln. Intelligente Gegenstände müssen über eine Gesinnung, geistige Attributswerte, Sprachen, Sinne und mindestens eine andere besondere Fähigkeit verfügen. Diese Werte und Fähigkeiten können während der Erschaffung verbessert werden. Dadurch steigen die Kosten für den Gegenstand. Viele dieser Fähigkeiten verbessern das Ego des Gegenstands. Intelligente Gegenstände mit einem hohen Ego sind nur schwer zu kontrollieren und übernehmen manchmal sogar die Kontrolle über ihren Besitzer, was sie natürlich in gewisser Weise gefährlich macht.

Ein intelligenter Gegenstand hat einen Grundpreis von 500 GM. Willst du den Gesamtwert eines intelligenten Gegenstands ermitteln, musst du diese Kosten mit den Kosten für zusätzliche Fähigkeiten addieren, welche der Gegenstand aufgrund seiner Intelligenz besitzt, bevor du sie auf den Basispreis für magische Gegenstände addierst.

Die Gesinnung intelligenter Gegenstände

Jeder intelligente Gegenstand hat eine Gesinnung (siehe Tabelle 15-21). Denke daran, dass intelligente Waffen bereits eine Gesinnung haben. Diese wird entweder angegeben oder impliziert. Erschaffst du einen zufälligen magischen Gegenstand, muss die Gesinnung dieses Gegenstands mit seinen Fähigkeiten im Einklang stehen.

Ein Charakter, dessen Gesinnung nicht mit der Gesinnung des intelligenten Gegenstands übereinstimmt, erhält eine negative Stufe, wenn er diesen Gegenstand an sich nimmt (siehe die Sternchen in Tabelle 15-21 für Ausnahmen). Diese negative Stufe resultiert nie in einem Stufenverlust, bleibt aber bestehen, solange der Charakter den Gegenstand trägt. Sie kann nicht überwunden werden (auch nicht durch *Genesung*). Die negative Stufe ist kumulativ mit allen anderen Nachteilen, welche der Gegenstand einem unpassenden Träger verleiht. Gegenstände mit einem Ego (siehe unten) von 20 bis 29 verleihen zwei negative Stufen. Gegenstände mit einem Ego von 30 oder höher verleihen drei negative Stufen.

Die Attributswerte intelligenter Gegenstände

Intelligente Gegenstände besitzen alle drei geistigen Attributswerte – Intelligenz, Weisheit und Charisma. Zu Beginn liegen alle diese Werte bei 10, sie können jedoch auf bis zu 20 gesteigert werden. Auf Tabelle 15-22 werden die Kosten für die Steigerung der Attributswerte angegeben. Die Kosten müssen für jeden Attributswert gezahlt werden, der über 10 gesteigert wird. Ein intelligenter Gegenstand beispielsweise, der die Werte Intelligenz 15, Weisheit 12 und Charisma 10 hat, würde 2.400 GM mehr kosten als die unveränderte Variante (inklusive der 500 GM, die für intelligente Gegenstände an sich gezahlt werden müssen).

Intelligente Gegenstände und Sprachen

Wie ein Charakter auch versteht ein intelligenter Gegenstand die Gemeinsprache und eine zusätzliche Sprache pro Punkt Intelligenzbonus. Rufe dir die Wurzeln und den Zweck des Gegenstands in Erinnerung und suche dann die passenden Sprachen aus. Kann der Gegenstand nicht sprechen, kann er die Sprachen, die er kennt, immer noch lesen und verstehen.

Sinne und Kommunikation

Jeder intelligente Gegenstand hat zu Beginn die Fähigkeit, 9 m weit sehen und hören zu können, und die Fähigkeit, sich empathisch mit seinem Besitzer zu unterhalten. Der Gegenstand kann seinen Besitzer nur zu etwas ermutigen oder von etwas abraten, indem er gewisse Wünsche und Emotionen fördert. Zusätzliche Formen der Kommunikation und bessere Sinne erhöhen die Kosten des Gegenstands und sein Ego, wie in Tabelle 15-22 angegeben wird.

Empathie (ÜF): Empathie ermöglicht es dem Gegenstand, den Besitzer zu gewissen Handlungen zu ermutigen oder ihn davon abzubringen, indem er Wünsche und Emotionen vermittelt. Empathie ermöglicht keine verbale Kommunikation.

Sprache (ÜF): Ein intelligenter Gegenstand, der in der Lage ist zu sprechen, kann in jeder Sprache kommunizieren, die er kennt.

Telepathie (ÜF): Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann ein intelligenter Gegenstand mit seinem Besitzer telepathisch kommunizieren, egal welche Sprachen die beiden kennen. Der Besitzer muss jedoch Körperkontakt zum Gegenstand haben, damit dieser so mit ihm kommunizieren kann.

Sinne: Mit Hilfe seiner Sinne kann ein intelligenter Gegenstand auf die angegebene Entfernung hören und sehen. Verleihst du deinem intelligenten Gegenstand die Fähigkeiten Dunkelsicht oder Blindgespür, kann dieser jene Sinne auf dieselbe Entfernung einsetzen wie seine normalen Sinne.

Sprachen lesen (AF): Der Gegenstand kann Texte in jeder erdenklichen Sprache lesen, egal welche Sprachen ihm bekannt sind.

Magie lesen (ÜF): Ein intelligenter Gegenstand mit dieser Fähigkeit kann magische Texte und Schriftrollen lesen, als würde er den Zauber *Magie lesen* einsetzen. Der Gegenstand kann mit dieser Fähigkeit jedoch keine Schriftrollen oder anderen Gegenstände aktivieren. Intelligente Gegenstände können diese Fähigkeit mit einer freien Aktion unterdrücken und wieder aktivieren.

Die Kräfte intelligenter Gegenstände

Jeder intelligente Gegenstand sollte mindestens eine Kraft besitzen. Mächtigere intelligente Gegenstände besitzen jedoch gleich eine ganze Reihe von Kräften. Um die Kräfte eines Gegenstands zu ermitteln, kannst du diese auswählen oder auf Tabelle 15-24 würfeln. Alle Kräfte können nach Gutdünken des Gegenstands eingesetzt werden, die meisten intelligenten Gegenstände folgen aber den Wünschen ihrer Besitzer. Das Aktivieren einer Kraft oder die Konzentration auf eine aktive Kraft entsprechen einer Standard-Aktion des Gegenstands. Die Zauberstufe dieser Effekte gleicht der Zauberstufe des Gegenstands. Die SG für Rettungswürfe basieren auf dem höchsten geistigen Attributswert des Gegenstands.

Intelligente Gegenstände mit einem Besonderen Zweck

Manche intelligenten Gegenstände haben einen bestimmten Zweck, der sie motiviert und ihre Handlungen bestimmt. Intelligente Gegenstände mit einem besonderen Zweck erhalten einen Bonus von +2 auf ihr Ego. Der Zweck eines Gegenstands muss mit seiner Art und seiner Gesinnung im Einklang stehen und sollte sinnvoll ins Spiel eingebunden werden. Hat ein Schwert beispielsweise den Zweck „Besiege/Töte arkane Zauberkundige“, bedeutet das nicht, dass es seinen Besitzer dazu zwingt, jeden Magier umzubringen, den er sieht. Und genauso wenig glaubt dieses Schwert, dass es möglich ist, jeden einzelnen Magier, Hexenmeister oder Barden zu töten. Die Eigenschaft bedeutet viel mehr, dass das Schwert arkane Zauberkundige hasst und den örtlichen Magierbund in den Ruin treiben will oder die Hexenkönigin des Nachbarlandes beseitigen möchte. Ebenso wenig bedeutet der Zweck „Verteidige Elfen“, dass der Besitzer nur sich selbst helfen möchte, wenn er ein Elf ist. Die Eigenschaft bedeutet vielmehr, dass der Gegenstand den Elfen im Allgemeinen helfen möchte – ihre Feinde stürzen und ihren Anführern helfen möchte. Hat ein Gegenstand den Zweck „Besiege/Töte alle“, hat er diesen nicht nur zur Selbstverteidigung. Diese Eigenschaft bedeutet, dass der Gegenstand nicht ruhen wird (und auch seinen Besitzer nicht zur Ruhe kommen lassen wird), bis er sich nicht über alle anderen Wesen erhoben hat.

In Tabelle 15-25 werden einige Beispiele dafür aufgelistet, welchen Zweck ein intelligenter Gegenstand haben könnte. Ignoriert der Besitzer diesen Zweck oder handelt er ihm entgegen, erhält der Gegenstand einen Bonus von +4 auf sein Ego, bis sein Besitzer wieder mit ihm kooperiert. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus von +2 auf das Ego, den intelligente Gegenstände mit einem besonderen Zweck ohnehin erhalten.

Kräfte des Besonderen Zwecks

Kräfte des Besonderen Zwecks funktionieren nur, wenn der Gegenstand seinem besonderen Zweck nachkommt. Diese Entscheidung wird immer vom Gegenstand selbst getroffen, es sollte jedoch immer leicht ersichtlich sein, wie die Mittel nun dem Zweck dienen. Im Gegensatz zu seinen sonstigen Kräften, kann der Gegenstand seinem Besitzer den Einsatz der Kräfte des Besonderen Zwecks verwehren, selbst wenn der Besitzer dominant ist (siehe „Gegenstände versus Charaktere“ unten). Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Zauberstufe des Gegenstands. Die SG der Rettungswürfe gegen die Kräfte basieren auf dem höchsten geistigen Attributswert des Gegenstands.

Das Ego intelligenter Gegenstände

Das Ego eines intelligenten Gegenstands gibt an, wie mächtig der Gegenstand und wie stark seine Persönlichkeit ist. Das Ego ergibt sich aus der Summe aller Ego-Modifikatoren des Gegenstands plus dem zusätzlichen Bonus für den Grundpreis des Gegenstands (die Kosten für die Verbesserungen des Gegenstands werden nicht mit einberechnet). Das Ego eines Gegenstands gibt an, ob er selbst oder der Besitzer in der Beziehung dominant ist (siehe unten).

Grundpreis des Magischen Gegenstands	Ego-Modifikator
Bis zu 1.000 GM	—
1.001–5.000 GM	+1
5.001–10.000 GM	+2
10.001–20.000 GM	+3
20.001–50.000 GM	+4
50.001–100.000 GM	+6
100.001–200.000 GM	+8
200.001 GM und mehr	+12

Gegenstände versus Charaktere

Wenn ein Gegenstand ein Ego besitzt, hat er einen eigenen Willen. Der Gegenstand ist seiner Gesinnung stets treu. Ist der Besitzer des Gegenstands den Zielen der Gesinnung oder dem besonderen Zweck des Gegenstands nicht treu, kommt es zu einem Persönlichkeitskonflikt – Gegenstand gegen Charakter. Ein Gegenstand mit einem Ego von 20 oder höher hält sich selbst für überlegen. Mit einem solchen Gegenstand kommt es immer zu einem Persönlichkeitskonflikt, wenn der Besitzer nicht immer mit ihm übereinstimmt.

Wenn es zu einem Persönlichkeitskonflikt kommt, muss der Besitzer einen Willenswurf machen (SG = Ego des Gegenstands). War der Wurf erfolgreich, ist der Besitzer dominant. Schlägt der Wurf fehl, ist der Gegenstand dominant. Die Dominanz währt einen Tag lang oder solange, bis es zu einer kritischen Situation kommt (ein großer Kampf, eine ernsthafte Bedrohung für den Gegenstand oder den Charakter usw.). Sollte der Gegenstand dominant sein, widersteht er den Wünschen des Charakters und fordert Zugeständnisse ein, wie etwa die folgenden.

- Der Charakter soll Verbündete oder Gegenstände loswerden, deren Gesinnung oder Persönlichkeit dem Gegenstand nicht passen.
- Der Charakter soll alle magischen Gegenstände oder alle Gegenstände einer bestimmten Art ablegen.
- Der Charakter soll sich dem Willen des Gegenstands unterwerfen, so dass der Gegenstand bestimmen kann, wo es hingeht.
- Der Charakter soll sofort Kreaturen ausfindig machen und töten, welche dem Gegenstand verhasst sind.
- Der Charakter soll Gegenstände besorgen, welche den intelligenten Gegenstand schützen, wenn er nicht gebraucht wird.
- Der Charakter soll den Gegenstand bei jeder Gelegenheit mit sich führen.
- Der Charakter soll den Gegenstand an einen passenderen Besitzer abtreten, wenn es zu einem Gesinnungskonflikt gekommen ist.

Tabelle 15-21: Gesinnung intelligenter Gegenstände

W%	Gesinnung des Gegenstandes
01–10	Chaotisch Gut
11–20	Chaotisch Neutral*
21–35	Chaotisch Böse
36–45	Neutral Böse*
46–55	Rechtschaffen Böse
56–70	Rechtschaffen Gut
71–80	Rechtschaffen Neutral*
81–90	Neutral Gut*
91–100	Neutral

* Dieser Gegenstand kann auch von Charakteren benutzt werden, deren Gesinnung mit dem nicht-neutralen Teil der Gesinnung des Gegenstands im Einklang steht.

Tabelle 15-22: Attributswerte intelligenter Gegenstände

Wert	Modifikator für den Preis	Ego-Modifikator
10	—	—
11	+200 GM	—
12	+500 GM	+1
13	+700 GM	+1
14	+1.000 GM	+2
15	+1.400 GM	+2
16	+2.000 GM	+3
17	+2.800 GM	+3
18	+4.000 GM	+4
19	+5.200 GM	+4
20	+8.000 GM	+5

Tabelle 15-23: Sinne und Kommunikationsweisen intelligenter Gegenstände

	Modifikator für Fähigkeit	Ego-Modifikator den Grundpreis
Empathie	—	—
Sprache	+500 GM	—
Telepathie	+1.000 GM	+1
Sinne (9 m)	—	—
Sinne (18 m)	+500 GM	—
Sinne (36 m)	+1.000 GM	—
Dunkelsicht	+500 GM	—
Blindgespür	+5.000 GM	+1
Sprachen lesen	+1.000 GM	+1
Magie lesen	+2.000 GM	+1

Unter extremen Bedingungen kann der Gegenstand zu noch härteren Maßnahmen greifen, wie etwa den folgenden:

- Er zwingt seinen Besitzer zu kämpfen.
- Er weigert sich, Gegner anzugreifen.
- Er greift den Besitzer oder dessen Verbündete an.
- Er lässt sich selbst aus der Hand des Charakters fallen.

Wenn die Gesinnung des Charakters und des Gegenstands übereinstimmen oder ihre Persönlichkeiten und Ziele harmonisieren, kommt es selten zu solchen Konflikten. Es kann aber natürlich vorkommen, dass ein Gegenstand sich einen schwächeren Besitzer wünscht, um diesen dann besser dominieren zu können. Oder der Gegenstand wünscht sich einen mächtigeren Besitzer, um seine Ziele besser erreichen zu können.

Alle magischen Gegenstände mit Persönlichkeiten wünschen sich, eine wichtige Rolle zu spielen, vor allem wenn es zum Kampf kommt. Sie sehen jeden anderen als Rivalen, selbst Kreaturen mit derselben Gesinnung. Und kein intelligenter Gegenstand will sich seinen Besitzer mit anderen teilen. Intelligente Gegenstände sind sich der Anwesenheit anderer intelligenten Gegenstände im Umkreis von 18 m bewusst. Und die meisten intelligenten Gegenstände versuchen ihr Bestes, um ihre Besitzer abzulenken oder in die Irre zu führen, so dass der Rivale ignoriert oder zerstört wird. Die Gesinnung des Gegenstands kann sein Verhalten jedoch beeinflussen.

Gegenstände mit Persönlichkeiten können nie vollständig von ihren Besitzern kontrolliert oder zum Schweigen gebracht werden, genauso wie diese Gegenstände ihre Besitzer nie vollständig unter ihre Kontrolle bringen können.

Es mag sein, dass ein Gegenstand nicht mächtig genug ist, um seine Wünsche einzufordern, das hält ihn aber nicht davon ab, sie lautstark zu verkünden.

Verfluchte Gegenstände

Verfluchte Gegenstände sind magische Gegenstände mit potentiell negativen Auswirkungen. Nicht selten täuschen sie böse für gut vor und zwingen ihre Besitzer, schwierige Entscheidungen zu treffen. Verfluchte Gegenstände werden fast nie mit Absicht erschaffen. Sie sind vielmehr das Ergebnis schlampiger Arbeit, fehlender Komponenten oder das Werk eines unerfahrenen Schöpfers. Viele von ihnen haben immer noch eine Funktion, arbeiten aber nicht wie gewollt oder haben ernstzunehmende Nachteile. Wenn der Wurf zur Erschaffung magischer Gegenstände um 5 oder mehr Punkte fehlschlägt, musst du auf Tabelle 15-27 würfeln, um zu ermitteln, auf welche Art der Gegenstand verflucht ist.

Verfluchte Gegenstände identifizieren: Verfluchte Gegenstände werden wie normale magische Gegenstände auch identifiziert, mit einer Ausnahme: Solange das Ergebnis des Wurfs, um den Gegenstand zu identifizieren, den SG nicht um 10 oder mehr Punkte übersteigt, wird der Fluch nicht bemerkt. Übersteigt das Ergebnis den SG nicht um 10 oder mehr Punkte, gelingt aber, wird nur der ursprünglich erwünschte Effekt des Gegenstands identifiziert. Wenn bekannt ist, dass es sich um einen verfluchten Gegenstand handelt, kann die Art des Fluchs mit einem normalen Wurf identifiziert werden.

Verfluchte Gegenstände loswerden: Einige verfluchte Gegenstände können einfach abgelegt werden, andere belegen ihre Besitzer mit dem Zwang, sie behalten zu wollen, koste es, was es wolle. Andere erscheinen einfach wieder im Besitz des Charakters oder können nicht weggeworfen werden. Diese Gegenstände können nur abgelegt werden, wenn der Charakter oder der Gegenstand Ziel von *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie werden. Der SG für den Zauberstufenwurf, um den Fluch zu brechen, entspricht 10 + Zauberstufe des Gegenstands. War der Zauber erfolgreich, kann der Gegenstand in der nächsten Runde abgelegt werden. Der Fluch tritt jedoch wieder in Kraft, wenn der Gegenstand erneut an sich genommen wird.

Tabelle 15-24: Fähigkeiten intelligenter Gegenstände

W%	Fähigkeit	Modifikator auf den Grundpreis	Ego-Modifikator
01–10	Gegenstand kann nach Belieben Zauber des 0. Grads wirken.	+1.000 GM	+1
11–20	Gegenstand kann dreimal pro Tag Zauber des 1. Grads wirken.	+1.200 GM	+1
21–25	Gegenstand kann nach Belieben *Magische Aura* auf sich selbst wirken.	+2.000 GM	+1
26–35	Gegenstand kann einmal pro Tag Zauber des 2. Grads wirken.	+2,400 GM	+1
36–45	Gegenstand hat 5 Ränge in einer Fertigkeit.*	+2.500 GM	+1
46–50	Gegenstand kann sich Gliedmaßen wachsen lassen und mit einer Bewegungsrate von 3 m fortbewegen.	+5.000 GM	+1
51–55	Gegenstand kann einmal pro Tag Zauber des 3. Grads wirken.	+6.000 GM	+1
56–60	Gegenstand kann dreimal pro Tag Zauber des 2. Grads wirken.	+7.200 GM	+1
61–70	Gegenstand hat 10 Ränge in einer Fertigkeit.*	+10.000 GM	+2
71–75	Gegenstand kann sich in eine andere Gestalt derselben Größe verwandeln.	+10.000 GM	+2
76–80	Gegenstand kann *Fliegen*, als würde er den gleichnamigen Zauber verwenden, Bewegungsrate 9 m.	+10.000 GM	+2
81–85	Gegenstand kann einmal pro Tag Zauber des 4. Grads wirken.	+11.200 GM	+2
86–90	Gegenstand kann sich einmal pro Tag teleportieren.	+15.000 GM	+2
91–95	Gegenstand kann dreimal pro Tag Zauber des 3. Grads wirken.	+18.000 GM	+2
96–100	Gegenstand kann dreimal pro Tag Zauber des 4. Grads wirken	+33.600 GM	+2

* Intelligente Gegenstände können nur Fertigkeiten besitzen, die auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma basieren, solange sie sich nicht auch auf irgendeine Weise fortbewegen können.

Effekte Typischer Verfluchter Gegenstände

Im Folgenden werden einige der typischsten Effekte verfluchter Gegenstände vorgestellt. Der Spielleiter kann sich natürlich neue Flüche ausdenken, um einen bestimmten Gegenstand zu erschaffen.

Irrglaube: Der Besitzer glaubt, der Gegenstand ist tatsächlich, was er zu sein scheint. In Wirklichkeit aber hat der Gegenstand keine weiteren Kräfte, als seinen Besitzer zu täuschen. Der Besitzer wird zu dem Irrglaube verleitet, dass der Gegenstand funktioniert und kann nicht von dieser Überzeugung abgebracht werden, außer es wird *Fluch brechen* auf ihn gewirkt.

Umgekehrte Effekte oder Ziele: Diese verfluchten Gegenstände machen entweder das Gegenteil dessen, was der Erschaffer intendiert hat, oder zielen auf ihre Besitzer statt jemand anderen. Man sollte im Hinterkopf behalten, dass solche Gegenstände nicht zwangsweise schlecht sein müssen. Zu Gegenständen mit umgekehrten Effekten gehören auch Waffen, die Mali statt Boni auf die Angriffs- und Schadenswürfe verleihen. So, wie ein Charakter nicht automatisch den Verbesserungsbonus eines nicht verfluchten magischen Gegenstands kennen sollte, sollte er auch nicht sofort erfahren, dass ein Gegenstand verflucht ist. Erkennt der Besitzer es dann, kann er den Gegenstand ablegen, solange dieser ihn nicht mit dem Zwang belegt, ihn zu behalten. In diesen Fällen hilft meist nur noch *Fluch brechen*, um den Gegenstand loszuwerden.

Teilweise Funktionsfähigkeit: Gegenstände mit einer teilweisen Funktionsfähigkeit funktionieren schon wie gewünscht, aber eben nicht immer. Es gibt drei Varianten der Teilweisen Funktionsfähigkeit: Unzuverlässig, von der Situation abhängig und unkontrollierbar. *Unzuverlässig:* Jedes Mal, wenn der Gegenstand aktiviert wird, besteht eine Chance von 5 % (01-05 auf W%), dass er nicht funktioniert. *Von der Situation abhängig:* Der Gegenstand funktioniert nur in bestimmten Situationen. Um zu ermitteln, welche Situationen das sind, suche dir entweder eine aus oder würfle auf der folgenden Tabelle:

W%	Situation
01-03	Temperaturen liegen unter dem Gefrierpunkt
04-05	Temperaturen liegen über dem Gefrierpunkt
06-10	Tagsüber
11-15	Nachts
16-20	Unter direkter Sonneneinstrahlung
21-25	Außerhalb des direkten Sonnenlichts
26-34	Unterwasser
35-37	Nicht unter Wasser
38-45	Überirdisch
46-55	Unterirdisch
56-60	Innerhalb von 3 m einer zufällig ermittelten Art von Kreatur
61-64	Innerhalb von 3 m eines Mitglieds eines zufällig ausgewählten Volks oder einer Unterart von Kreaturen
65-72	Innerhalb von 3 m eines arkanen Zauberkundigen
73-80	Innerhalb von 3 m eines göttlichen Zauberkundigen
81-85	In den Händen eines Zauberunkundigen
86-90	In den Händen eines Zauberkundigen
91-95	In den Händen einer Kreatur mit einer bestimmten Gesinnung
96	In den Händen einer Kreatur mit einem bestimmten Geschlecht
97-99	An nicht heiligen Tagen oder während bestimmter astrologischer Ereignisse
100	Mehr als 150 km von einem bestimmten Ort entfernt

Unkontrollierbar: Ein unkontrollierbarer Gegenstand aktiviert sich zufällig. Würfle jeden Tag einen W%. Bei einer 01-05 aktiviert der Gegenstand sich irgendwann im Lauf des Tages.

Voraussetzung: In gewisser Weise ist auch ein Befehlswort eine Voraussetzung. Manche Gegenstände haben aber noch strenger gefasst Voraussetzungen, um benutzt werden zu können. Um einen solchen verfluchten Gegenstand einsetzen zu können, müssen eine oder mehrere der im Folgenden aufgelisteten Voraussetzungen erfüllt werden.

Tabelle 15-25: Besonderer Zweck Intelligenter Gegenstände

W%	Zweck	Ego-Modifikator
01-20	Besiege/Töte alle, die eine entgegen gesetzte Gesinnung besitzen*	+2
21-30	Besiege/Töte arkane Zauberkundige (inklusive aller zauberkundigen Monster, die zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen)	+2
31-40	Besiege/Töte göttliche Zauberkundige (inklusive göttlicher Wesenheiten und deren Diener)	+2
41-50	Besiege/Töte alle, die keine Zauberfähigkeiten besitzen	+2
51-55	Besiege/Töte alle Kreaturen einer bestimmten Art (siehe die besondere Eigenschaft *Verderben* für Wahlmöglichkeiten)	+2
56-60	Besiege/Töte ein bestimmtes Volk oder Kreaturen einer bestimmten Art	+2
61-70	Verteidige ein bestimmtes Volk oder Kreaturen einer bestimmten Art	+2
71-80	Besiege/Töte Diener einer bestimmten Gottheit	+2
81-90	Verteidige die Diener und Interessen einer bestimmten Gottheit	+2
91-95	Besiege/Töte alle (außer den Gegenstand selbst und dessen Besitzer)	+2
96-100	Wähle einen Zweck aus	+2

* Die neutrale (N) Version dieses Gegenstands hat den Zweck, das Gleichgewicht zu erhalten, indem sie mächtige Vertreter der extremen Gesinnungen (RG, RB, CG, CB) besiegt/tötet.

- Der Charakter muss doppelt so viel essen wie sonst.
- Der Charakter muss doppelt so lange schlafen wie sonst.
- Der Charakter muss eine bestimmte Queste erfüllen (einmalig, danach funktioniert der Gegenstand normal).
- Der Charakter muss Wertgegenstände im Wert von 100 GM pro Tag opfern (also zerstören).
- Der Charakter muss pro Woche magische Gegenstände im Wert von 2.000 GM opfern (also zerstören).
- Der Charakter muss einem bestimmten Adligen oder seiner Familie die Treue schwören.
- Der Charakter muss alle anderen magischen Gegenstände ablegen.
- Der Charakter muss eine bestimmte Gottheit verehren.
- Der Charakter muss seinen Namen in einen bestimmten anderen ändern. Der Gegenstand funktioniert nur bei Charakteren, die diesen bestimmten Namen tragen.
- Der Charakter muss bei der nächstmöglichen Gelegenheit eine bestimmte Klasse annehmen.
- Der Charakter muss in einer bestimmten Fertigkeit eine Mindestanzahl an Rängen besitzen.
- Der Charakter muss einmalig einen Teil seiner Lebensenergie opfern (2 Punkte Konstitution). Erhält der Charakter die Konstitutionspunkte wieder (zum Beispiel durch *Genesung*), hört der Gegenstand auf zu funktionieren. Der Gegenstand hört jedoch nicht auf zu funktionieren, wenn der Charakter Konstitutionspunkte durch einen Stufenaufstieg, durch einen *Wunsch* oder den Einsatz eines magischen Gegenstands erhält.
- Der Gegenstand muss jeden Tag mit Weihwasser gereinigt werden.
- Pro Tag muss der Gegenstand einmal dazu benutzt werden, eine lebende Kreatur zu töten.
- Der Gegenstand muss einmal im Monat in flüssige Lava getaucht werden.
- Der Gegenstand muss pro Tag mindestens einmal benutzt werden oder sein derzeitiger Besitzer kann ihn nicht mehr einsetzen.
- Der Gegenstand muss, wenn er gezogen wird, eine blutige Wunde schlagen (nur Waffen). Er kann nicht weggesteckt oder gegen eine andere Waffe ausgetauscht werden, solange er noch keinen Treffer gelandet hat.
- Jeden Tag muss ein bestimmter Zauber auf den Gegenstand gewirkt werden (zum Beispiel *Segnen, Buße* oder *Gegenstand beleben*).

Voraussetzungen müssen zur Natur des Gegenstands passen und sollten daher nie ausgewürfelt werden. Ein Gegenstand mit Voraussetzung, der auch noch intelligent ist, wird seine Voraussetzungen durch seine Persönlichkeit zum Ausdruck bringen. Wird die Voraussetzung nicht erfüllt, hört der Gegenstand auf zu funktionieren. Wird sie erfüllt, funktioniert der Gegenstand normalerweise einen Tag lang, bevor die Voraussetzung erneut erfüllt werden muss. Es gibt aber natürlich auch Voraussetzungen, die nur einmal, nur einmal im Monat oder ständig erfüllt werden müssen.

Nachteil: Gegenstände mit Nachteilen sind dem Besitzer zwar noch nützlich, haben aber eine negative Nebenwirkung. Manche Nachteile treten nur in Kraft, wenn der Gegenstand benutzt wird (oder im Fall von Waffen, getragen wird), aber im Normalfall wirkt der Nachteil solange, wie der Gegenstand im Besitz des Charakters ist. Würfle auf der nachfolgenden Tabelle, um einen Nachteil zu ermitteln, der (wenn nichts anderes angegeben wird) solange wirkt, wie der Gegenstand im Besitz des Charakters ist. Der SG von Rettungswürfen, um einen dieser Nachteile zu vermeiden, liegt üblicherweise bei 10 + Zauberstufe des Gegenstands.

Tabelle 15-27: Typische verfluchte Gegenstände

W%	Fluch
01-15	Irrglaube
16-35	Umgekehrte Effekte oder Ziele
36-45	Teilweise Funktionsfähigkeit
46-60	Voraussetzung
61-75	Nachteil
76-90	Völlig anderer Effekt
91-100	Spezieller Verfluchter Gegenstand

W%	Nachteil
1-4	Das Haar des Charakters wächst jede Stunde um 3 cm.
5-9	Der Charakter schrumpft entweder um 15 cm (01-50 auf W%) oder wächst um 15 cm (51-100 auf W%) – einmalig.
10-13	In der Nähe des Gegenstands ist es 6° C kälter als normal.
14-17	In der Nähe des Gegenstands ist es 6° C wärmer als normal.
18-21	Die Haarfarbe des Charakters ändert sich.
22-25	Die Hautfarbe des Charakters ändert sich.
26-29	Der Charakter trägt auf einmal ein eindeutiges Identifikationsmerkmal (eine Tätowierung, ein seltsames Leuchten oder Ähnliches).

Tabelle 15-26: Kräfte des besonderen Zwecks

W%	Kraft	Modifikator auf den Grundpreis	Ego-Modifikator
01-20	Gegenstand kann alle Feinde seines besonderen Zwecks im Umkreis von 18 m entdecken	+10.000 GM	+1
21-35	Gegenstand kann nach Belieben Zauber des 4. Grads wirken	+56.000 GM	+2
36-50	Besitzer erhält einen Glücksbonus von +2 auf Angriffs- und Rettungswürfe	+80.000 GM	+2
51-65	Gegenstand kann nach Belieben Zauber des 5. Grads wirken	+90.000 GM	+2
66-80	Gegenstand kann nach Belieben Zauber des 6. Grads wirken	+132.000 GM	+2
81-95	Gegenstand kann nach Belieben Zauber des 7. Grads wirken	+182.000 GM	+2
96-100	Gegenstand kann einmal pro Monat *Wahre Auferstehung* auf seinen Besitzer wirken	+200.000 GM	+2

30-32	Das Geschlecht des Charakters ändert sich.
33-34	Das Volk oder die Art des Charakters ändert sich.
35	Der Charakter ist auf einmal von einer zufällig ermittelten Krankheit befallen, die sich nicht heilen lässt.
36-39	Der Gegenstand gibt kontinuierlich ein verstörendes Geräusch von sich (*Seufzen, Weinen, Schreien, Fluchen, Beleidigungen*).
40	Der Gegenstand sieht lächerlich aus (grelle Farben, lächerliche Form, leuchtet rosa).
41-45	Der Charakter wird extrem besitzergreifend, was den Gegenstand angeht.
46-49	Der Charakter hat ständig die Sorge, dass er den Gegenstand verlieren oder ihn beschädigen könnte.
50-51	Die Gesinnung des Charakters ändert sich.
52-54	Der Charakter muss die nächste Kreatur angreifen (5%-Chance pro Tag [geschieht bei 01-05 auf W%]).
55-57	Der Charakter ist 1W4 Runden lang betäubt, nachdem der Gegenstand gewirkt hat (oder zufälligerweise 1/Tag).
58-60	Das Sichtfeld des Charakters ist verschwommen (Malus von –2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe, die Sehfähigkeiten erfordern).
61-64	Der Charakter erhält eine negative Stufe.
65	Der Charakter erhält zwei negative Stufen.
66-70	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Willenswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Intelligenzschaden.
71-75	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Willenswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Weisheitsschaden.
76-80	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Willenswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Charismaschaden.
81-85	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Zähigkeitswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Konstitutionsschaden.
86-90	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Zähigkeitswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Stärkeschaden.
91-95	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Zähigkeitswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Geschicklichkeitsschaden.
96	Der Charakter wird in eine bestimmte Kreatur verwandelt (5%-Chance pro Tag [01-05 auf W%]).
97	Der Charakter kann keine arkanen Zauber wirken.
98	Der Charakter kann keine göttlichen Zauber wirken.
99	Der Charakter kann keine Zauber wirken.
100	Suche dir aus den oben aufgelisteten Nachteilen einen passenden aus oder erschaffe speziell für deinen Gegenstand einen neuen Nachteil.

Spezielle verfluchte Gegenstände

Im Folgenden werden einige spezielle verfluchte Gegenstände vorgestellt. Um einen verfluchten Gegenstand zu erschaffen, muss man keine bestimmten Voraussetzungen erfüllen. Verfluchte Gegenstände sind vielmehr mit bestimmten normalen magischen Gegenständen verbunden, die bei der Erschaffung zu verfluchten Gegenständen werden können. Solange der Käufer nicht weiß, dass ein Gegenstand verflucht ist, kann man die Gegenstände verkaufen, als handle es sich bei ihnen um das, was sie sein sollten. Einen Käufer auf solche Weise zu täuschen, gilt jedoch vielerorts als schweres Verbrechen.

Es gibt die verschiedensten verfluchten Waffen und Rüstungen. Die hier vorgestellten sind nur die am Häufigsten vorkommenden. Ein *Verfluchtes Schwert –2* beispielsweise kann als *Kurzschwert +3* oder als *Dolch +1* erscheinen mit einem ähnlichen Malus statt dem hier angegebenen –2.

Amulett der unabwendbaren Ortung

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Hals; **Gewicht** ½ Pfd.

Beschreibung

Dieser Gegenstand wird üblicherweise als Kette oder Brosche getragen. Analysiert man ihn magisch, stellt man fest, dass er dazu dienen soll, den Träger vor Ortung, Ausspähung, Entdeckung und der Beeinflussung durch *Gedanken wahrnehmen* oder Telepathie schützen soll, so wie es ein *Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung* tut. Tatsächlich aber verleiht das Amulett seinem Träger einen Malus von –10 auf alle Rettungswürfe gegen Erkenntniszauber.

Erschaffung

Magische Gegenstände *Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung.*

Amulett des Verfalls

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Hals; **Gewicht** -

Beschreibung

Auf den ersten Blick scheint dieser gravierte Edelstein relativ wertlos zu sein. Behält man ihn aber länger als 24 Stunden, zieht man sich eine schreckliche Faulkrankheit zu, die einem pro Woche permanent 1 Punkt Geschicklichkeit, Konstitution und Charisma entzieht. Das Amulett (und damit auch das Gebrechen) kann nur mit Hilfe des Zaubers *Fluch brechen* entfernt werden, wenn danach noch *Krankheit kurieren* gewirkt wird. Danach muss *Heilung, Wunder, Begrenzter Wunsch* oder *Wunsch* gewirkt werden. Der Faulseuche kann man jedoch auch entgegen wirken, indem man ein *Gesundheitsamulett* zerstößt und das Pulver über dem erkrankten Charakter verstreut (volle Aktion). Das *Amulett des Verfalls* wird daraufhin zu Staub zerfallen.

Erschaffung

Magische Gegenstände *Gedankenmedaillon, Schutzanhänger gegen Gift, Anhänger der Wundheilung.*

Angriffslustiger Besen

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 3 Pfd.

Beschreibung

Dieser Gegenstand lässt sich nicht von einem normalen Besen unterscheiden. Egal auf welche Weise man ihn untersucht – es scheint sich um einen normalen *Hexenbesen* zu handeln.

Wenn eine Kreatur jedoch versucht, auf dem Besen zu fliegen, macht dieser mit seinem ahnungslosen Benutzer eine Überschlagrolle und wirft ihn in einer Höhe von 1W4 x 30 cm + 1,50 m

ab, so dass er auf den Kopf fällt (kein Fallschaden, da der Fall weniger als 3 m beträgt). Danach greift der Besen sein Opfer an – fuchtelt ihm mit seinen Zweigen im Gesicht rum oder verprügelt es mit dem Stiel. Der Besen hat mit jedem Ende zwei Angriffe pro Runde (zwei Hiebe mit den Zweigen und zwei mit dem Stiel – also insgesamt vier Angriffe pro Runde). Er erhält einen Bonus von +5 auf jeden Angriffswurf. Das Ende mit den Zweigen lässt das Opfer bei einem erfolgreichen Angriff 1 Runde lang erblinden. Der Stiel verursacht 1W6 Punkte Schaden, wenn der Besen trifft. Der *Angriffslustige Besen* hat eine RK von 13, 18 Trefferpunkte und eine Härte von 4.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Hexenbesen.*

ARMSCHIENEN DER WEHRLOSIGKEIT

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Arme; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Hierbei scheint es sich um *Rüstungsarmschienen* +5 zu handeln. Solange der Träger nicht von einem wütenden Feind mit einem Herausforderungsgrad angegriffen wird, welcher der Stufe des Charakters gleicht oder sie übersteigt, funktionieren sie auch als solche. In dem Moment aber, in dem der Charakter von einer Kreatur angegriffen wird, welche die eben genannten Kriterien erfüllt, und ab da, verursachen sie einen Malus von –5 auf die RK. Wurde der Fluch erst einmal aktiviert, können die *Armschienen der Wehrlosigkeit* nur mit Hilfe von *Fluch brechen* wieder abgelegt werden.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Rüstungsarmschienen* +5.

FALSCHES GEDANKENMEDAILLON

Aura Schwacher Erkenntniszauber; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Hals; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Amulett sieht aus wie ein *Gedankenmedaillon* und funktioniert auch als solches. Die Gedanken jedoch, die der Träger hören kann, sind gedämpft und verzerrt. Der Träger muss einen Willenswurf (SG 15) machen, um sie zu verstehen. Während der Besitzer nun glaubt, wirklich fremde Gedanken zu hören, nimmt er tatsächlich nur das wahr, was das Medaillon ihm vorgaukelt. Die illusionären Gedanken klingen stets plausibel und können denjenigen, der sie hört, daher heftig in die Irre führen. Schlimmer noch ist aber, dass das verfluchte Medaillon die Gedanken seines Trägers ohne dessen Wissen an Kreaturen in seinem Weg übermittelt und diese so auf seine Anwesenheit aufmerksam macht.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Gedankenmedaillon.*

FISCHERNETZ

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 6 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Netz verleiht seinem Träger einen Bonus von +3 auf Angriffswürfe, kann aber nur Unterwasser benutzt werden. Dort kann es dann bis zu 9 m weit auf einen Gegner zuschießen und diesen einfangen. Wirft man es aber an Land, ändert das *Fischernetz* seine Flugrichtung und schießt auf denjenigen zu, der es geworfen hat.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Netz* +3.

FRASSBEUTEL

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 15 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Beutel scheint ein ganz normaler Sack zu sein. Untersucht man seine magischen Eigenschaften, stellt man fest, dass es sich wohl um einen *Nimmervollen Beutel* handelt. Tatsächlich jedoch ist der *Fraßbeutel* eine Falle, die von einer außerdimensionalen Lebensform eingesetzt wird – er ist in Wirklichkeit eine Körperöffnung, die zur Nahrungsaufnahme dient. Steckt man tierische oder pflanzliche Produkte in den Beutel, werden diese verschluckt. Beim ersten Mal, besteht eine 90 %-Chance, dass der Beutel nicht bemerkt, dass etwas in ihn hineingesteckt wird. Danach aber besteht jedes Mal, wenn man lebendes Fleisch in den Beutel steckt (auch die eigene Hand etwa), eine Chance von 60 %, dass das Wesen auf der anderen Seite den Eindringling bemerkt und zu sich hinüber zu ziehen versucht. Der Beutel hat einen Bonus von +8 auf Kampfmanöverwürfe, um jemanden in den Ringkampf zu verwickeln. Hat er eine Kreatur erst einmal im Haltegriff, kann er diese als freie Aktion hineinziehen. In den Beutel passen maximal 9 Kubikmeter Materie. Der *Fraßbeutel* funktioniert wie ein *Nimmervoller Beutel (Typ I)*, doch pro Stunde besteht eine kumulative Chance von 5 %, dass er seinen Inhalt auffrisst und auf welcher anderen Ebene nun immer wieder ausspuckt. Kreaturen, die in den Beutel gezogen wurden, werden innerhalb 1 Runde verspeist. Der Beutel zerstört den Körper des Opfers und verhindert so, dass der Verstorbene wiederbelebt werden oder auferstehen kann, wenn man dafür einen Teil der Leiche benötigt. Es besteht eine Chance von 50 %, dass ein verschlungenes Opfer mit Hilfe von einem *Wunsch*, einem *Wunder* oder *Wahrer Auferstehung* wieder zum Leben erweckt werden kann. Würfle einmal pro verschlungener Kreatur. Schlägt der Wurf fehl, kann sie nicht mit Hilfe der Magie der Sterblichen wiedererweckt werden.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Nimmervoller Beutel* (egal welcher Typ).

GIFTTRANK

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Trank hat seine wohltuenden magischen Eigenschaften verloren und ist zu einem starken Gift geworden. Dieses Gift verursacht 6 Runden lang pro Runde 1W3 Punkte Konstitutionsschaden. Vergiftete Kreaturen dürfen jede Runde einen Zähigkeitswurf (SG 14) machen. Bei einem Erfolg kann der Betroffene den Schaden ignorieren und die Wirkung des Tranks beenden.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände jeglicher Trank.

HELM DER ENTGEGENSETZTEN GESINNUNG

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz Kopf; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Metallgegenstand sieht aus wie ein ganz normaler Helm. Setzt man ihn sich auf den Kopf, wird aber sofort der Fluch aktiviert (Willen, SG 15, keine Wirkung). Bei einem misslungenen Rettungswurf ändert sich die Gesinnung des Trägers sofort zu einer völlig anderen Gesinnung, die seiner bisherigen möglichst wenig ähnelt – gut wird zu böse, chaotisch zu rechtschaffen und neutral zu irgendeiner Gesinnung, die extreme Verpflichtungen beinhaltet (RB, RG, CB oder CG). Der Gesinnungswechsel betrifft sowohl den Geist als auch die Moral des Trägers. Dieser genießt seinen neuen Blick auf die Welt. Ein Charakter, dem sein Rettungswurf gelungen ist, kann den Helm tragen, ohne verflucht zu werden. Legt er ihn

ab und setzt ihn später erneut auf, muss er aber auch einen neuen Rettungswurf machen. Nur ein *Wunsch* oder ein *Wunder* können die frühere Gesinnung des Charakters wieder herstellen. Der Betroffene selbst unternimmt keine Anstrengungen, um seine frühere Gesinnung wieder zu erlangen. Er versucht sogar, dies zu vermeiden. Gehört der Betroffene einer Klasse an, die eine bestimmte Gesinnung als Voraussetzung hat, muss auch noch *Buße* gewirkt werden, wenn der Fluch gebrochen wurde. Wenn ein *Helm der Entgegengesetzten Gesinnung* einmal gewirkt hat, verliert er seine magischen Eigenschaften.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Verkleidungshut, Helm des Sprachen- und Magieverständnisses, Telepathiehelm.*

HYPNOSEKUGEL

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 7 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser verfluchte Gegenstand lässt sich nicht von einer normalen *Kristallkugel* unterscheiden. Wer allerdings versucht, ihn einzusetzen, ist 1W6 Minuten lang fasziniert und ihm wird eine telepathische *Einflüsterung* eingepflanzt (Willen, SG 19, keine Wirkung).

Der Benutzer glaubt, er habe die Kreatur oder Szenerie gesehen, die er zu sehen wünschte, ist aber tatsächlich unter den Einfluss eines mächtigen Magiers, eines Lichs oder eines anderen Wesens von einer anderen Ebene geraten. Jedes Mal, wenn der Charakter die *Hypnosekugel* wieder benutzt, wird der Einfluss seines mächtigen Gegenspielers stärker und der Charakter arbeitet als Diener oder Werkzeug für ihn. Vergiss nicht, dass sich der Benutzer der *Hypnosekugel* seiner Versklavung nicht bewusst ist.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Kristallkugel.*

LASTSTEIN (MAGNET)

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Stein ist dunkel und poliert. Er reduziert die Bewegungsrate des Trägers zu Lande um die Hälfte des normalen Werts. Hat man ihn einmal aufgehoben, kann man den Stein nur auf magische Weise wieder loswerden – wirft man ihn fort oder zermalmt ihn, erscheint er einfach wieder im Besitz des Opfers. Wirkt man jedoch *Fluch brechen* auf den *Laststein*, kann man ihn ganz normal ablegen und wird nicht mehr von ihm heimgesucht.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Ionenstein, Alarmstein, Glücksstein.*

MERKBUCH DER LEERE

Aura Starke Verzauberung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Merkbuch der Leere* sieht aus wie ein ganz normales Buch zu einem mehr oder weniger interessanten Thema. Wer es öffnet und nur ein einziges Wort liest, muss sofort zwei Willenswürfe (SG 15) machen. Der erste dient dazu zu ermitteln, ob der Leser 1 permanenten Punkt Intelligenz- und Charismaentzug erleidet. Der zweite ist dazu da zu ermitteln, ob der Leser auch noch 2 permanente Punkte Weisheitsentzug erleidet. Um das Buch zu zerstören, muss man es verbrennen, während man *Fluch brechen* wirkt. Wird das Merkbuch neben andere Bücher gestellt, passt es sich äußerlich an das Aussehen dieser anderen Bücher an.

Tabelle 15-28: Spezielle Verfluchte Gegenstände

W%	Gegenstand
01-05	*Überheblichkeitsweihrauch*
06-15	*Tölpelring*
16-20	*Amulett der Unabwendbaren Ortung*
21-25	*Laststein*
26-30	*Armschienen der Wehrlosigkeit*
31-35	*Ungeschicklichkeitshandschuhe*
36-40	*Verfluchtes Schwert –2*
41-43	*Rüstung der Unbeliebtheit*
44-46	*Falsches Gedankenmedaillon*
47-52	*Verfluchte Flasche*
53-54	*Nies- und Würgepulver*
55	*Helm der Entgegengesetzten Gesinnung*
56-60	*Gifttrank*
61	*Angriffslustiger Besen*
62-63	*Ohnmachtsrobe*
64	*Merkbuch der Leere*
65-68	*Verfluchter Wendespeer*
69-70	*Zielscheibenrüstung*
71-72	*Fischernetz*
73-75	*Fraßbeutel*
76-80	*Streitkolben des Blutes*
81-85	*Ungezieferrobe*
86-88	*Amulett des Verfalls*
89-92	*Verfluchtes Berserkerschwert*
93-96	*Tanzstiefel*
97	*Hypnosekugel*
98	*Würgehalskette*
99	*Vergiftungsumhang*
100	*Todesskarabäus*

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Gepriesenes Zauberbuch, Handbuch der Gesundheit, Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung, Handbuch des Schnellen Handelns, Leitfaden des Klaren Denkens, Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme, Leitfaden der Einsicht.*

NIES- UND WÜRGEPULVER

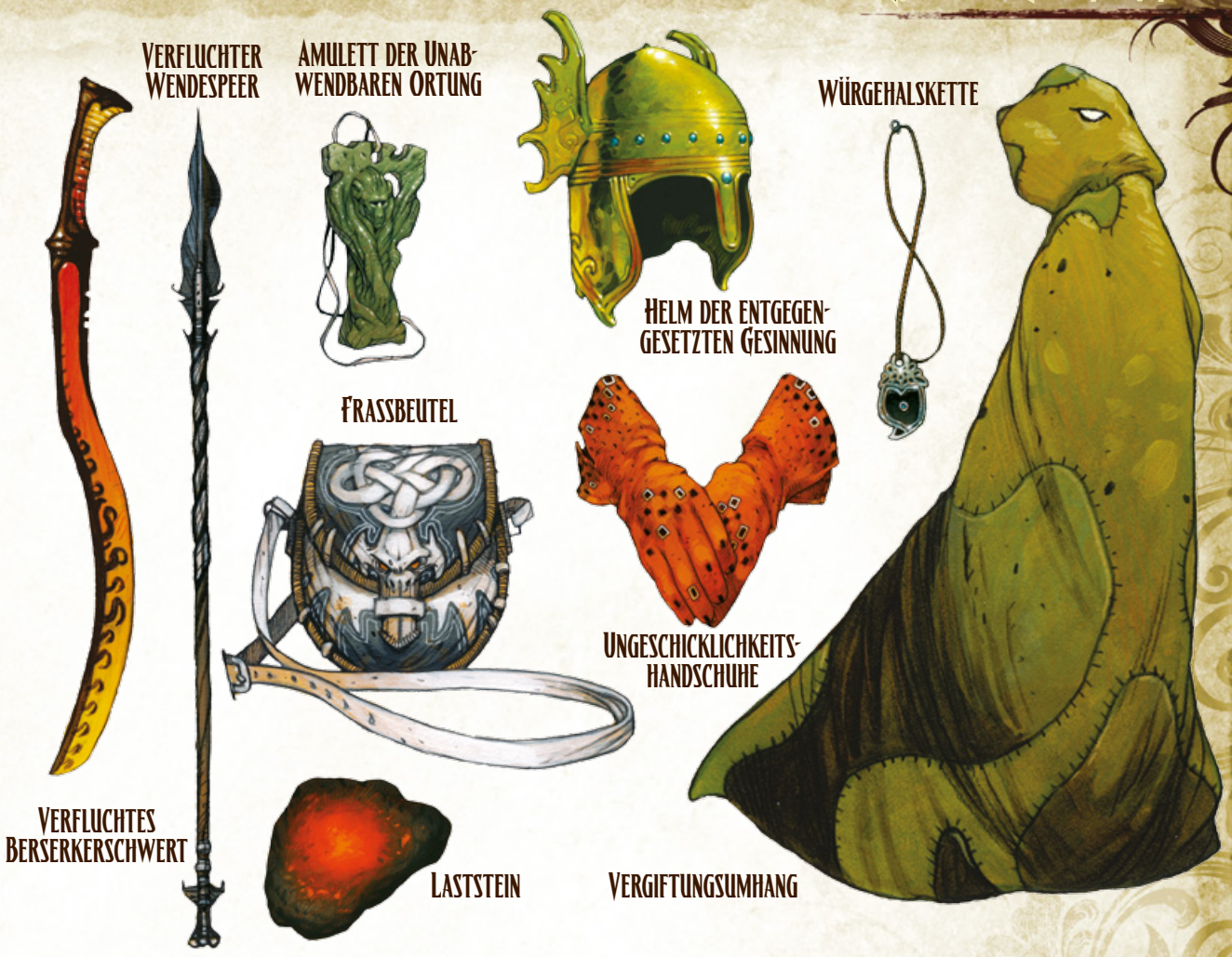
Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Bei diesem feinen Pulver scheint es sich um *Pulver des Auftauchens* zu handeln. Wird es in die Luft geworfen, verursacht es jedoch bei allen innerhalb einer Ausbreitung von 6 m Nies- und Hustenanfälle. Wenn den Betroffenen kein Zähigkeitswurf (SG 15) gelingt, erleiden sie sofort 2W6 Punkte Konstitutionsschaden. Gelingt ihnen 1 Minute später auch der zweite Zähigkeitswurf (SG 15) nicht, erleiden sie noch einmal 1W6 Punkte Konstitutionsschaden. Wem beide Rettungswürfe gelingen, der ist immer noch durch die Würgeanfälle 5W4 Runden lang außer Gefecht gesetzt (behandle diese Kreaturen, als seien sie betäubt).

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Pulver des Auftauchens, Spurlosigkeitspulver.*



Ohnmachtsrobe

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz Körper; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Eine *Ohnmachtsrobe* erscheint als irgendeine andere Art magischer Robe. Sobald man sie anlegt, erleidet man einen Malus von –10 auf Stärke und entweder Intelligenz, Weisheit oder Charisma (handelt es sich bei dem Träger um einen Zauberkundigen, wird das Attribut betroffen, von dem die Zauberkraft des Charakters abhängt; andernfalls wird Intelligenz betroffen). Man vergisst auch Zauber und Magie, so wie es der Malus vorgibt. Die Robe kann ganz leicht abgelegt werden, um Körper und Geist des Opfers wieder herzustellen, muss jedoch *Fluch brechen* und danach *Heilung* auf den Betroffenen gewirkt werden.

Erschaffung

Magische Gegenstände *Robe der Erzmagier, Tarnungsrobe, Knochenrobe, Augenrobe, Robe der Schillernden Farben, Sternenrobe, Robe der Nützlichen Dinge.*

Rüstung der Unbeliebtheit

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Körper; **Gewicht** 50 Pfd.

Beschreibung

Auf den ersten Blick ähnelt diese Rüstung einer *Brustplatte der Würde* und funktioniert wie eine *Brustplatte* +1. Legt man sie jedoch an, erhält man einen Malus von –4 auf Charisma. Alle feindlich gesinnten Charaktere im Umkreis von 90 m erhalten einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen den Träger. Der Effekt wird vom Träger oder jenen, die von ihm betroffen werden, nicht bemerkt. Mit anderen Worte erkennt weder der Träger, dass die Rüstung die Ursache seiner Probleme ist, noch verstehen seine Feinde, warum ihre Feindseligkeit so tief geht.

Erschaffung

Magische Gegenstände *Brustplatte der Würde, Brustplatte* +1.

Streitkolben des Blutes

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; ***Gewicht*** 8 Pfd.

Beschreibung

Dieser *Schwere Streitkolben* +3 muss jeden Tag in Blut getaucht werden oder der Bonus verschwindet, bis die Waffe erneut Blut geleckt hat. Der Träger des Streitkolbens muss jeden Tag einen Willenswurf (SG 13) machen. Bei einem Misserfolg wird er Chaotisch Böse.

Erschaffung

Magische Gegenstände *Schwerer Streitkolben* +3.

Tanzstiefel

Aura Starke Verzauberung; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Füße; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Zuerst einmal scheinen diese Stiefel wie anderes magisches Schuhwerk auch zu funktionieren. Befindet ihr Träger sich jedoch im Nahkampf, oder will aus diesem fliehen, behindern die

Tanzstiefel seine Bewegung. Es ist, als ob *Unwiderstehlicher Tanz* auf den Träger gewirkt wurde. Dieser kann die Stiefel nur mit *Fluch brechen* ablegen, wenn sich ihre wahre Natur enthüllt hat.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Elfenstiefel, Schwebestiefel, Siebenmeilenstiefel, Lauf- und Springstiefel, Teleportationsstiefel, Winterstiefel, Flügelstiefel.*

TODESSKARABÄUS

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 19
Ausrüstungsplatz Hals; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese kleine Brosche sieht aus wie irgendein Amulett, eine Brosche oder ein Skarabäus, welche dem Charakter Vorteile bringen. Hält man sie aber länger als 1 Runde oder trägt sie 1 Minute mit sich herum, verwandelt sie sich in eine widerliche, käferähnliche Kreatur. Das Ding kann sich durch Leder und Stoff beißen und gräbt sich ins Fleisch des Opfers ein. Es erreicht innerhalb 1 Runde das Herz des Betroffenen und tötet ihn. Gelingt dem Träger ein Reflexwurf (SG 25), kann er sich den Skarabäus vom Leib reißen, bevor dieser nicht mehr zu sehen ist. Er erleidet dennoch 3W6 Schadenspunkte. Der Käfer verwandelt sich dann zurück in das Amulett. Bewahrt man den Todesskarabäus in einer Holzkiste, einem Keramikbehälter, oder einer Kiste aus Knochen, Elfenbein oder Metall auf, kann man verhindern, dass er zum Leben erwacht und lange Zeit lagern.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Amulett der Mächtigen Fäuste, Amulett der Natürlichen Rüstung, Amulett der Ebenen, Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung, Schildbrosche, Skarabäus des Golembanns, Schutzskarabäus.*

TÖLPELRING

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Ring; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring funktioniert genauso wie ein *Federfallring*. Er macht den Träger allerdings auch ungeschickt. Dieser erhält einen Malus von –4 auf Geschicklichkeit und hat eine Chance für arkane Zauberpatzer von 20 %, wenn er versucht, einen arkanen Zauber mit gestischen Komponenten zu wirken. Die Chance für arkane Zauberpatzer ist kumulativ mit anderen Chancen für arkane Zauberpatzer des Charakters.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Federfallring.*

ÜBERHEBLICHKEITSWEIHRAUCH

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Hierbei scheint es sich um *Meditationsweihrauch* zu handeln. Meditiert oder betet man jedoch und brennt dabei den *Überheblichkeitsweihrauch* ab, gelangt man zu der Überzeugung, dass die eigenen Zauberfähigkeiten absolut überlegen sind. Wer den Rauch einatmet, entscheidet sich, seine Zauber immer und zu jeder Gelegenheit anzuwenden, auch wenn es eigentlich gar nicht nötig ist. Solange nicht 24 Stunden vergangen sind oder der Benutzer des Weihrauchs nicht alle seine Zauber gewirkt und Fähigkeiten eingesetzt hat, vergeht auch die Wirkung des *Überheblichkeitsweihrauchs* nicht.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Meditationsweihrauch.*

UNGESCHICKLICHKEITSHANDSCHUHE

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Hände; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Handschuhe sind aus weichem Leder oder einem schweren Material gefertigt, aus dem man auch Rüstungen herstellen kann. Es scheint sich um normale magische Handschuhe zu handeln. Solange der Träger nicht angegriffen wird oder sich in einer lebensbedrohlichen Situation befindet, funktionieren die Handschuhe ganz normal. Kommt es aber zu einer der eben beschriebenen Situationen, wird der Träger extrem ungeschickt – pro Runde besteht eine 50 %-Chance, dass er fallen lässt, was er in der Hand hielt. Außerdem senken die Handschuhe die Geschicklichkeit des Charakters um 2 Punkte. Wurde der Fluch einmal aktiviert, kann der Träger die Handschuhe nur mit Hilfe von *Fluch brechen*, *Wunsch* oder *Wunder* wieder loswerden.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Rosthandschuh, Fanghandschuhe, Aufbewahrungshandschuh, Kletter- und Schwimmhandschuhe.*

UNGEZIEFERROBE

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz Körper; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Wenn er die Robe anlegt, fällt dem Träger erst einmal nichts Ungewöhnliches auf – die Robe funktioniert ganz normal. Sobald der Träger aber in eine Situation gerät, in der er sich konzentrieren muss und Feinden gegenübersteht, enthüllt sich die wahre Natur des Kleidungsstücks: Der Träger wird sofort von einer ganzen Menge Insekten gebissen, die sich auf magische Weise im Stoff eingenistet haben. Der Betroffene muss alle anderen Handlungen einstellen, um sich kratzen zu können. Er wird die Robe hin- und herzerren und sich durch die Bisse und das Gekrabbel des Ungeziefers belästigt fühlen.

Der Träger erhält einen Malus von –5 auf Initiativewürfe und einen Malus von –2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Versucht er, einen Zauber zu wirken, muss ihm ein Wurf auf Zauberkunde (SG 20 + Zaubergrad) gelingen oder der Zauber geht verloren.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Robe der Erzmagier, Tarnungsrobe, Knochenrobe, Augenrobe, Robe der Schillernden Farben, Sternenrobe, Robe der Nützlichen Dinge.*

VERFLUCHTE FLASCHE

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand sieht wie eine ganz normale Kanne, eine Flasche, eine Karaffe, oder ein Krug aus. Es befindet sich entweder Wasser in der Flasche oder sie verströmt Rauch. Wenn sie zum ersten Mal aufgemacht wird, müssen alle im Umkreis von 9 m einen Willenswurf (SG 17) machen. Bei einem Misserfolg sind die Betroffenen verflucht und erhalten einen Malus von –2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe, bis sie mit *Fluch brechen* befreit wurden.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Unerschöpfliche Wasserkaraffe, Ifritflasche, Rauchflasche, Eiserne Flasche.*

Verfluchter Wendespeer

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Hierbei handelt es sich um einen *Kurzspeer* +2. Jedes Mal, wenn er im Nahkampf gegen einen Gegner geführt wird und der Träger beim Angriff eine natürliche 1 würfelt, schadet der Speer seinem Benutzer und nicht dem angepeilten Ziel. Wenn der Fluch in Kraft tritt, biegt der Speer sich so, dass er den Träger in den Rücken trifft und ihm so automatisch Schaden zufügt. Der Fluch wirkt auch, wenn der Speer geworfen wird – in diesem Fall wird der Schaden, den der Träger erleidet, verdoppelt.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Kurzspeer* +2.

Verfluchtes Berserkerschwert

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 12 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand scheint einfach ein *Zweihänder* +2 zu sein. Benutzt man ihn aber im Kampf, verfällt der Charakter in einen Berserkerrausch (er erhält alle Vor- und Nachteile des Kampfrauschs des Barbaren). Er greift die nächste verfügbare Kreatur an und kämpft, bis er bewusstlos oder tot ist oder sich im Umkreis von 9 m kein lebendes Wesen mehr befindet. Viele halten dieses Schwert für verflucht, es gibt aber auch solche, die es für nützlich halten.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Zweihänder* +2.

Verfluchtes Schwert –2

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Trainiert man mit diesem Langschwert, verhält es sich ganz normal. Führt man es jedoch im echten Kampf, erleidet man einen Malus von –2 auf Angriffswürfe.

Außerdem wird der verursachte Schaden um 2 Punkte reduziert. Bei einem erfolgreichen Treffer wird jedoch mindestens noch 1 Schadenspunkt verursacht. Das Schwert zwingt seinen Träger zudem noch dazu, es jeder anderen Waffe vorzuziehen. Sein Besitzer zieht es automatisch und kämpft sogar damit, wenn er eigentlich eine andere Waffe ziehen wollte.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Langschwert* +2.

Vergiftungsumhang

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Schultern; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Vergiftungsumhang* ist normalerweise aus Wolle gemacht, kann aber auch aus Leder sein. Wirkt man *Gift entdecken*, erkennt man, dass Gift in den Stoff eingezogen ist. Solange man ihn nicht anzieht, geht von dem *Vergiftungsumhang* keine Gefahr aus. Erst wenn man ihn trägt, erleidet man 4W6 Punkte Konstitutionsschaden, gelingt einem kein Zähigkeitswurf (SG 28). Hat man ihn erst einmal angelegt, kann man den Umhang nur mit *Fluch brechen* wieder ablegen. Dadurch werden aber auch die magischen Eigenschaften des Umhangs zerstört. Wirkt man danach noch *Gift neutralisieren* auf den Träger, kann dieser sogar mit *Tote erwecken oder Auferstehung* wiederbelebt werden – nicht aber davor.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Spinnenumhang, Fledermausumhang, Ätherumhang, Resistenzumhang +5, Mächtiger Täuschungsumhang.*

Würgehalskette

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 18
Ausrüstungsplatz Hals; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Eine *Würgehalskette* sieht wie seltener und wirklich wundersamer magischer Schmuck aus und kann nur als verfluchter Gegenstand identifiziert werden, wenn ein Charakter die Kette anlegt. Daraufhin nämlich zieht sie sich sofort zusammen und verursacht pro Runde 6 Schadenspunkte. Sie kann nur mit einem *Begrenzten Wunsch, einem Wunsch oder einem Wunder* entfernt werden und schlingt sich selbst noch dann eng um die Kehle ihres Trägers, wenn dieser schon gestorben ist. Erst wenn seine Leiche zum Skelett geworden ist (nach ungefähr einem Monat), lockert die Kette sich und ist für neue Opfer bereit.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Anpassungshalskette, Feuerballhalskette, Gesundheitsamulett, Schutzanhänger gegen Gift, Anhänger der Wundheilung.*

Zielscheibenrüstung

Aura Starker Bannzauber; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Körper; **Gewicht** 50 Pfd.

BESCHREIBUNG

Analysiert man diese Rüstung magisch, findet man heraus, dass es sich um eine normale *Ritterrüstung* +3 handelt. Tatsächlich jedoch ist die Rüstung verflucht. Gegen Nahkampfangriffe funktioniert sie ganz normal, zieht aber Geschosse an. Der Träger erhält einen Malus von –15 auf die RK gegen Angriffe mit Fernkampfwaffen. Die wahre Natur der Rüstung enthüllt sich erst, wenn zum ersten Mal auf den Charakter geschossen wird.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Ritterrüstung* +3.

Artefakte

Artefakte sind extrem mächtig. Sie sind nicht einfach nur eine andere Form magischer Ausrüstung, sondern legendäre Relikte, um die sich ganze Kampagnen entspannen können. Um jedes Artefakt können sich eine ganze Reihe von Abenteuern drehen – vielleicht müssen die Charaktere es überhaupt erst einmal finden, vielleicht müssen sie gegen einen Widersacher kämpfen, der eines besitzt, sie könnten auf eine Mission ausgeschickt werden, um das Artefakt zu zerstören und so weiter. Schon lange weiß niemand mehr, wie man Artefakte herstellen kann, und dementsprechend ist kein Sterblicher in der Lage, sie zu erschaffen. Im Gegensatz zu normalen magischen Gegenständen können Artefakte auch nicht so einfach zerstört werden. Deshalb wird bei den Artefakten nicht angegeben, wie man sie erschaffen kann, sondern eine Möglichkeit vorgestellt, wie man sie zerstören kann. Artefakte können nicht gekauft werden und sind auch nie Teil eines zufällig bestimmten Schatzhorts. Wenn du ein Artefakt in deine Kampagne integrieren möchtest, solltest du dir bewusst sein, welchen Einfluss das haben wird und welche Rolle das Artefakt spielen soll. Bedenke, dass Artefakte nicht leicht zu handhaben sind. Wenn sie zu einer echten Störung werden, kann man sie jedoch leicht verschwinden lassen.

Außerdem gibt es auch keine Tabelle, um per Zufallsprinzip ein Artefakt auszuwählen. Diese Gegenstände sollten nur zum Teil deiner Kampagne werden, wenn du dies wünschst.

Normale Artefakte

Normale Artefakte sind nicht unbedingt einzigartig. Es sind aber auf jeden Fall magische Gegenstände, die nicht länger hergestellt werden können, zumindest nicht von Sterblichen.

Buch der zahllosen Zauber

Aura stark (alle Schulen); **ZS** 18
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Werk verleiht jedem Charakter, egal welcher Klasse er angehört, die Fähigkeit, die Zauber zu wirken, die auf seinen Seiten festgehalten sind. Charaktere, die nicht selbst in der Lage sind, Zauber zu wirken, erhalten jedoch eine negative Stufe, solange sie im Besitz des Buches sind oder es benutzen. Ein *Buch der Zahllosen Zauber* enthält 1W8+22 Seiten. Was auf diesen steht, wird jeweils mit einem Würfelwurf festgelegt: 01-50 = arkaner Zauber, 51-100 = göttlicher Zauber. Ermittle den genauen Zauber einfach per Zufall. Wurde eine Seite einmal umgeblättert, kann sie nie wieder zurückgeblättert werden. Man kann ein *Buch der Zahllosen Zauber* also nur einmal durchschauen. Wird das Buch geschlossen, öffnet es sich immer auf der Seite, die zuletzt aufgeschlagen war, bevor das Buch geschlossen wurde. Wird die letzte Seite umgeblättert, verschwindet das Buch. Der Besitzer des Buches kann einmal pro Tag den Zauber wirken, der auf der Seite steht, die gerade aufgeschlagen ist. Handelt es sich um einen Zauber, der auch zur Zauberliste des Charakters gehört, kann er ihn sogar bis zu viermal pro Tag wirken. Man kann keine Seiten herausreißen, ohne dabei auch das Buch zu zerstören. Außerdem können die Zauber nicht so gewirkt werden, als stünden sie auf einer Schriftrolle – die Magie ist permanent an das Buch selbst gebunden.

Der Besitzer des Buchs muss es nicht am Körper tragen, um es benutzen zu können. Es kann an einem sicheren Ort aufbewahrt werden, während sein Besitzer auf Abenteuer auszieht, und diesem dennoch seine Kraft leihen.

Jedes Mal, wenn ein Zauber gewirkt wird, besteht die Chance, dass die Energie, die dabei eingesetzt wird, dafür sorgt, dass die Seite umgeblättert wird, auch wenn Vorsichtsmaßnahmen getroffen wurden. Wie hoch diese Chance ist, hängt davon ab, welcher Zauber gerade aufgeschlagen ist und welche Art von Zauberkundigem der Besitzer ist.

Bedingung	Chance, dass die Seite umgeblättert wird
Zauberkundiger Charakter wirkt einen Zauber, der von seiner Klasse und Stufe gewirkt werden kann	10 %
Zauberkundiger Charakter wirkt einen Zauber, der nicht von seiner Klasse und Stufe gewirkt werden kann	20 %
Zauberunkundiger Charakter wirkt einen göttlichen Zauber	25 %
Zauberunkundiger Charakter wirkt einen arkanen Zauber	30 %

Um den Zeitaufwand, die Fehlschlagschance usw. zu ermitteln, behandle jeden Zauber so, als würde er von einer Schriftrolle gewirkt werden.

ZERSTÖRUNG

Ein Buch der Zahllosen Zauber kann zerstört werden, wenn auf der gerade aufgeschlagenen Seite der Zauber *Austilgen* steht und dieser dann auf das Buch selbst gewirkt wird.

Schicksalskarten

Aura stark (alle Schulen); **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Schicksalskarten (egal ob vorteilhaft oder von Nachteil) werden normalerweise in einem Kistchen oder einem Lederbeutel aufbewahrt. Jedes Deck besteht aus einer gewissen Anzahl von Karten oder Elfenbein- oder Pergamentplättchen. Jede ist mit anderen Glyphen, Zeichen und Siegeln beschriftet. Sobald eine Karte aus dem Deck gezogen wird, wird deren Magie auf denjenigen übertragen, der die Karte gezogen hat – egal ob es sich um einen positiven oder einen negativen Effekt handelt.

Wer eine Karte ziehen will, muss vorher ankündigen, wie viele Karten er ziehen möchte. Es darf nicht mehr als 1 Stunde zwischen den einzelnen Ziehungen verstreichen und derjenige, der Karten zieht, darf danach niemals mehr Karten aus dem Deck ziehen, als er angekündigt hat. Zieht der Charakter weniger Karten, als er angekündigt hat oder wird er irgendwie davon abgehalten, ziehen sich die Karten von selbst. Wird der Hofnarr gezogen, darf der Besitzer des Decks zwei weitere Karten ziehen. Jedes Mal, wenn eine Karte aus dem Deck gezogen wird, wird sie wieder ersetzt (es ist also möglich, dieselbe Karte zweimal zu ziehen). Werden jedoch der Hofnarr oder der Narr gezogen, werden diese nicht ersetzt. Ein Deck beinhaltet 22 *Schicksalskarten*. Um die magischen Karten zu simulieren, kannst du ein Tarotdeck benutzen und die zweite Spalte in der Tabelle für die *Schicksalskarten* benutzen. Hast du kein Tarotdeck zur Verfügung, benutze stattdessen normale Spielkarten und schaue in die dritte Spalte auf der Tabelle. Die Effekte der Karten werden nun im Folgenden beschrieben.

Die Waage: Der Charakter muss eine radikal andere Gesinnung wählen. Verhält er sich nicht der neuen Gesinnung entsprechend, erhält er eine negative Stufe.

Der Komet: Der Charakter muss ganz alleine das nächste feindlich gesinnte Monster besiegen, bzw. die nächsten feindlich gesinnten Monster, oder der Vorteil geht verloren. War der Charakter erfolgreich, erhält er genug EP, um auf die nächste Stufe aufzusteigen.

Schicksalkarten

Schicksalkarten	Tarotkarte	Spielkarte	Effekt
Die Waage	XI. Gerechtigkeit	Pik 2	sofortiger Gesinnungswechsel
Der Komet	2 Schwerter	Karo 2	Besiege das nächste Monster, das du triffst, um eine Stufe aufzusteigen
Der Kerker	4 Schwerter	Pik As	Du wirst eingekerkert
Die Euryale	10 Schwerter	Pik Dame	Ab jetzt Malus von –1 auf alle Rettungswürfe
Das Schicksal	3 Kelche	Herz As	Vermeide einmal eine Situation deiner Wahl
Die Flammen	XV. Der Teufel	Kreuz Dame	Feindschaft zwischen dir und einem Externar
Der Narr	0. Der Narr	Joker (mit Markenzeichen)	Du verlierst 10.000 EP und musst noch eine Karte ziehen
Der Edelstein	7 Kelche	Herz 2	Du erhältst 25 Schmuckstücke oder 50 Edelsteine deiner Wahl
Der Verrückte	2 Münzen	Kreuz 2	Du verlierst 1W4+1 Intelligenz. Du darfst noch eine Karte ziehen
Der Hofnarr	XII. Der Gehängte	Joker (ohneMarkenzeichen)	Du erhältst 10000 EP oder darfst noch zwei weitere Karten ziehen
Der Schlüssel	V. Der Hohepriester	Herz Dame	Du erhältst eine mächtige magische Waffe
Der Ritter	Bube der Schwerter	Herz Bube	Du erhältst die Dienste eines Kämpfers der 4. Stufe
Der Mond	XVIII. Der Mond	Karo Dame	Du erhältst 1W4 Wünsche
Der Schurke	5 Schwerter	Pik Bube	Einer deiner Freunde wendet sich gegen dich
Der Ruin	XVI. Der Turm	Pik König	Du verlierst sofort all deinen Besitz und deine Reichtümer
Der Schädel	XIII. Der Tod	Kreuz Bube	Du musst einen Schreckensalp besiegen oder wirst für immer zerstört
Der Stern	XVII. Der Stern	Karo Bube	Du erhältst sofort einen innewohnenden Bonus von +2 auf ein Attribut
Die Sonne	XIX. Die Sonne	Karo König	Du erhältst einen vorteilhaften, durchschnittlichen wundersamen Gegenstand und 50.000 EP
Die Klauen	Königin der Münzen	Kreuz As	Alle magischen Gegenstände in deinem Besitz verschwinden für immer
Der Thron	4 Stäbe	Herz König	Du erhältst einen Bonus von +6 auf Diplomatie und eine kleine Feste
Der Wesir	IX. Der Eremit	Karo As	Du kennst die Antwort auf das nächste Problem, dem du dich stellen musst
Das Nichts	8 Schwerter	Kreuz König	Dein Körper funktioniert noch, aber deine Seele ist irgendwo gefangen

Der Kerker: Diese Karte bedeutet Gefangenschaft – entweder durch den Zauber *Einkerkerung* oder die Gefangennahme durch ein mächtiges Wesen. Alle Ausrüstung und alle Zauber des Opfers gehen verloren. Ziehe zwei weitere Karten.

Die Euryale: Der medusenähnliche Kopf, der auf dieser Karte abgebildet ist, belegt den Charakter mit einem Fluch, der nur durch die Karte Das Schicksal oder eine Gottheit gebrochen werden kann. Ansonsten ist der Malus von –1 auf alle Rettungswürfe permanent.

Das Schicksal: Diese Karte ermöglicht es dem Charakter, sogar einem sofortig eintretenden Ereignis zu entgehen, denn die Realität selbst hat sich aufgetrennt und neu gewoben. Die Karte bringt kein Ereignis in Gang, sondern kann nur eines davon abhalten zu geschehen oder ein vergangenes Ereignis verändern. Dieser Vorteil gilt aber nur für denjenigen, der die Karte gezogen hat, die anderen Gruppenmitglieder werden dem Ereignis ausgesetzt.

Die Flammen: Wut, Eifersucht oder Neid können die treibenden Kräfte der Feindschaft sein. Die Feindschaft mit dem Externar endet erst, wenn eine der beiden Seiten getötet wurde. Ermittle den Externar per Zufall. Er wird den Charakter innerhalb von 1W20 Tagen angreifen oder ihm das Leben sonst wie zur Hölle machen.

Der Narr: Du verlierst automatisch 10000 EP und musst eine neue Karte ziehen. Im Gegensatz zu allen anderen Karten außer dem Hofnarr muss diese Karte abgelegt werden, nachdem sie gezogen wurde.

Der Edelstein: Diese Karte bedeutet Reichtum. Bei dem Schmuck handelt es sich um mit Juwelen besetzten Goldschmuck. Jedes Stück ist 2.000 GM wert. Die Edelsteine sind 1.000 GM pro Stück wert.

Der Verrückte: Diese Karte verursacht sofort einen Intelligenzverlust von 1W4+1. Du musst nur eine neue Karte ziehen, wenn du möchtest.

Der Hofnarr: Diese Karte wird im Gegensatz zu allen anderen Karten außer dem Narr sofort abgelegt, nachdem sie gezogen wurde. Du musst nur zwei weitere Karten ziehen, wenn du dies wünschst.

Der Schlüssel: Die magische Waffe, die verliehen wird, muss eine sein, die der Charakter benutzen kann. Sie erscheint einfach aus dem Nichts in der Hand des Charakters.

Der Ritter: Der Kämpfer erscheint einfach aus dem Nichts und dient dem Charakter loyal bis in den Tod. Er oder sie gehört demselben Volk (oder derselben Art) an wie der Charakter. Ein Charakter, welcher das Talent Anführen besitzt, kann diesen Kämpfer als Gefolgsmann aufnehmen.

Der Mond: Manchmal ist auf dieser Karte ein Mondstein abgebildet. Die Anzahl der Wünsche, die verliehen werden kann, zeigt sich dann in der entsprechenden Menge an funkelnden

Stellen. Manchmal gibt aber auch die Mondphase an, wie viele Wünsche gewährt werden (Vollmond = vier Wünsche, zu drei Vierteln voll = drei Wünsche, Halbmond = zwei Wünsche, zu einem Viertel voll = ein *Wunsch*). Es handelt sich um Wünsche, wie sie auch der gleichnamige Magierzauber des 9. Grads verleiht. Sie müssen alle innerhalb von so vielen Minuten verbraucht werden, wie es der Anzahl der erhaltenen Wünsche entspricht.

Der Schurke: Wenn diese Karte gezogen wird, entfremdet sich einer der NSC-Freunde völlig von dem Charakter (am Besten ein Gefolgsmann) und wird auf immer zum Feind. Hat der Charakter keine Gefolgsleute, zieht er sich stattdessen die Feindschaft einer mächtigen Person (oder einer Gemeinde oder einem religiösen Orden) zu. Der Hass dieser Person bleibt solange unentdeckt, bis die Zeit reif ist und die Feindschaft wirklich verheerende Auswirkungen hat.

Der Ruin: Wie der Name schon sagt, verliert der Charakter alle seine nicht-magischen Besitztümer, wenn er diese Karte zieht.

Der Schädel: Ein Schreckensalp erscheint. Der Charakter muss ihn alleine bekämpfen – wenn ihm andere zur Hilfe eilen, müssen sie gegen ihre eigenen Schreckensalpe kämpfen. Wird der Charakter in diesem Kampf getötet, ist er für immer tot und kann selbst mit einem *Wunsch* oder einem *Wunder* nicht wiederbelebt werden.

Der Stern: Die 2 Punkte können auf jedes Attribut verteilt werden, das der Charakter wünscht. Sie können allerdings nicht auf zwei Attribute aufgeteilt werden.

Die Sonne: Würfle auf der Tabelle für durchschnittliche wundersame Gegenstände, bis du einen passenden findest.

Die Klauen: Wenn diese Karte gezogen wird, wird jeder magische Gegenstand, den der Charakter besitzt, auf immer und ewig zerstört – mit Ausnahme der *Schicksalskarten*.

Der Thron: In den Augen der Leute wird der Charakter zu einem wahren Anführer. Die Burg, die der Charakter erhält, erscheint in einem Gebiet, welches sich der Charakter aussuchen kann – diese Entscheidung muss innerhalb 1 Stunde getroffen werden, nachdem die Karte gezogen wurde.

Der Wesir: Diese Karte verleiht demjenigen, der sie gezogen hat, die einmalige Fähigkeit, eine Quelle des Wissens anzurufen, um ein Problem zu lösen oder eine Frage vollständig beantwortet zu bekommen. Die Frage muss innerhalb eines Jahres gestellt werden. Ob sich die gewonnenen Informationen auch sinnvoll in die Tat umsetzen lassen, ist jedoch fraglich.

Das Nichts: Diese schwarze Karte bedeutet die totale Katastrophe. Der Körper des Charakters funktioniert noch, es ist, als würde er im Koma liegen. Die Seele des Charakters aber ist irgendwo gefangen – zum Beispiel in einem Gegenstand auf einer fernen Ebene oder einem fremden Planeten, der sich möglicherweise im Besitz eines Externars befindet. Auch ein *Wunsch* oder ein *Wunder* bringen den Charakter nicht zurück, sondern enthüllen nur, wo das Gefängnis des Betroffenen liegt. Ziehe keine weiteren Karten.

ZERSTÖRUNG

Schicksalskarten können zerstört werden, indem man sie in einer Wette gegen eine Gottheit der Ordnung verliert. Die Gottheit darf sich der wahren Natur der Karten nicht bewusst sein.

SPHÄRE DES NICHTS

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Eine *Sphäre des Nichts* ist eine Kugel absoluter Schwärze, eine Zusammenballung des Nichts mit einem Durchmesser von 60 cm. Tatsächlich handelt es sich um einen Riss im Multiversum. Jegliche Materie, die mit der Sphäre in Berührung kommt, wird ins Nichts gesaugt und vollkommen und unwiederbringlich zerstört. Nur die Einmischung eines Gottes kann einen Charakter zurückbringen, der in die Leere gezogen wurde.

Eine *Sphäre des Nichts* ist statisch und ruht an einem Ort, wie ein normales Loch eben. Man kann sie jedoch mit Hilfe seiner Geisteskraft dazu bringen, sich zu bewegen (stell dir dies als eine Art weltliche Form der Telekinese vor – zu schwach, um richtige Dinge zu bewegen, aber stark genug, um die gewichtslose Sphäre zu bewegen). Die Fähigkeit eines Charakters, die Sphäre bewegen zu können (oder die Kontrolle zu behalten), hängt von dem Ergebnis eines Kontrollwurfs (SG 30) ab (ist eine Bewegungsaktion). Der Kontrollwurf ergibt sich aus 1W20 + Charakterstufe + IN-Modifikator des Charakters. War der Wurf erfolgreich, kann die Kugel mit einer freien Aktion bewegt werden – vielleicht ja sogar in Kontakt mit einem Gegner gebracht werden.

Die Kontrolle über die Sphäre kann aus maximal 12 m Entfernung übernommen werden. Wurde die Kontrolle erlangt, muss sie aufrechterhalten werden, indem jede Runde ein Kontrollwurf (SG 30) gemacht wird. Solange ein Charakter die Kontrolle behält (seine Würfe gelingen), kann er die Kugel über eine Entfernung von 12 m + 3 m pro Charakterstufe bewegen. Die Geschwindigkeit der Sphäre beträgt pro Runde 3 m + 1,50 m pro 5 Punkte, welche das Ergebnis des Kontrollwurfs den SG übersteigt.

Schlägt ein Kontrollwurf fehl, schlittert die Sphäre 3 m in Richtung desjenigen, der sie versucht zu bewegen.

Wenn zwei oder mehr Kreaturen sich um die Kontrolle über die Kugel streiten, müssen sie konkurrierende Kontrollwürfe machen. Ist keiner dabei erfolgreich, schlittert die Sphäre in Richtung desjenigen, der am Niedrigsten gewürfelt hat.

Siehe auch *Sphärentalisman*.

ZERSTÖRUNG

Sollte der Zauber *Tor* auf eine *Sphäre des Nichts* gewirkt werden, besteht eine Chance von 50 % (01-50 auf W%), dass die Sphäre durch den Zauber zerstört wird, eine 35 % Chance (51-85), dass nichts passiert und eine Chance von 15 % (86-100), dass ein Riss im Raum entsteht und alles in einem Radius von 54 m auf eine andere Ebene gezogen wird. Wird die Sphäre von einem *Entzauberungszepter* berührt, heben beide Gegenstände sich in einer gewaltigen Explosion auf. Alles innerhalb eines Radius' von 18 m erleidet 2W6 x 10 Schadenspunkte. *Magie bannen* und *Magische Auftrennung* haben keinen Effekt auf die *Sphäre des Nichts*.

SPHÄRENTALISMAN

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Wer keine arkanen Zauber wirken kann, für den ist dieser Anhänger aus Adamant völlig nutzlos. Charaktere, die keine arkanen Zauber wirken können, erleiden 5W6 Schaden, wenn sie ihn einfach nur aufheben und in der Hand halten. Nimmt aber ein arkaner Zauberkundiger den Talisman an sich, der sich gerade darauf konzentriert, eine *Sphäre des Nichts* zu kontrollieren, wird dessen Modifikator auf den Kontrollwurf verdoppelt (in diesem Fall also sowohl der Intelligenzbonus als auch die Charakterstufe). Gelingt es dem Träger des Talismans, die Kontrolle über die Sphäre an sich zu reißen, muss er nur noch jede zweite Runde einen weiteren Kontrollwurf ablegen. Gelingt es dem Charakter nicht, die Kontrolle über die Sphäre zu erlangen, bewegt diese sich auf ihn zu. Auf eine *Sphäre des Nichts* haben viele Aufhebungseffekte und -zauber keine Wirkung. Die Kraft des *Sphärentalismans* aber kann unterdrückt oder aufgehoben werden.

ZERSTÖRUNG

Ein *Sphärentalisman* kann nur zerstört werden, indem man ihn in eine *Sphäre des Nichts* wirft.

Stecken der Magister

Aura stark (alle Schulen); **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses mächtige Artefakt ist ein hölzerner Stecken, der mit Eisen beschlagen ist und in den verschiedene Siegel und Runen geritzt sind. Der Stecken enthält viele verschiedene Zauber und andere Kräfte. Im Gegensatz zu einem normalen Stecken hat ein *Stecken der Magister* 50 Ladungen und kann nicht wieder aufgeladen werden. Manche Kräfte des Steckens verbrauchen Ladungen, manche nicht. Außerdem verliert der Stecken seine Kräfte nicht, wenn die Ladungen verbraucht sind.

Die folgenden Kräfte verbrauchen keine Ladungen:

- *Magie entdecken*
- *Person vergrößern* (Zähigkeit, SG 15, keine Wirkung)
- *Pforte zuhalten*
- *Licht*
- *Magierrüstung*
- *Magierhand*

Die folgenden Kräfte verbrauchen 1 Ladung pro Anwendung:

- *Magie bannen*
- *Feuerball* (10W6 Schaden, Reflex, SG 17, halbiert)
- *Eissturm*
- *Unsichtbarkeit*
- *Klopfen*
- *Blitz* (10W6 Schaden, Reflex, SG 17, halbiert)
- *Wände passieren*
- *Feuerwerk* (Willen oder Zähigkeit, SG 16, keine Wirkung)
- *Feuerwand*
- *Spinnennetz*

Die folgenden Kräfte verbrauchen 2 Ladungen:

- *Monster herbeizaubern IX*
- *Ebenenwechsel* (Willen, SG 21, keine Wirkung)
- *Telekinese* (400 Pfd. maximal; Willen, SG 19, keine Wirkung)

Ein *Stecken der Magister* verleiht seinem Träger eine Zauberresistenz von 23. Wird diese Zauberresistenz freiwillig fallengelassen, kann der Stecken auch dazu benutzt werden, arkane Zauberenergie zu absorbieren, die gegen den Träger gerichtet wird, ganz wie es ein *Auffangzepter* macht. Im Gegensatz zu dem Zepter aber konvertiert der Stecken Zaubergrade in Ladungen statt in Zauberenergie, die vom Träger eingesetzt werden kann. Hat der Stecken soviel Energie absorbiert, dass er mehr als 50 Ladungen hat, explodiert er, als würde er einen Endschlag ausführen (siehe unten). Der Träger hat natürlich keine Ahnung, wie viele Zaubergrade gegen ihn gewirkt werden, denn der Stecken teilt ihm dies nicht mit, wie es ein *Auffangzepter* macht. Das Absorbieren von Zaubern ist also eine riskante Angelegenheit.

ZERSTÖRUNG

Ein *Stecken der Magister* kann zerbrochen werden, um einen Endschlag auszuführen. Der Träger muss dies ankündigen. Alle Ladungen, die noch in dem Stecken verblieben sind, werden in einer Ausbreitung von 9 m freigesetzt. Alle, die sich innerhalb von 3 m in der Nähe des zerbrochenen Steckens befinden, erleiden achtmal so viel Schaden an den Trefferpunkten, wie noch Ladungen in dem Stecken sind. Wer 3,1 m bis 6 m entfernt ist, erleidet sechsmal so viel Schaden und wer 6,1 m bis 9 m entfernt ist, erleidet viermal so viel Schaden, wie noch Ladungen vorhanden sind. Ein erfolgreicher Reflexwurf (SG 23) halbiert den Schaden.
Der Charakter, der den Stecken zerbrochen hat, hat eine 50 %-Chance (01-50 auf W%), auf eine andere Existenzebene zu reisen. Sollte der Charakter nicht die Ebenen wechseln (51-100), wird er durch die Explosion getötet (kein Rettungswurf). Nur ganz bestimmte Gegenstände, wie etwa der *Stecken der Magister* oder ein *Stecken der Macht* können einen Endschlag ausführen.

Stein der Weisen

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Auf den ersten Blick scheint es sich bei dieser seltenen Substanz einfach nur um einen normalen, verrußten schwarzen Stein zu handeln. Wird der Stein aufgebrochen (SG 20), zeigt sich, dass in seinem Inneren ein Hohlraum ist. Dieser Hohlraum ist mit einem magischen Quecksilber überzogen. Ein Charakter, der mindestens 10 Ränge in Handwerk (Alchemie) hat, kann mit diesem Quecksilber normale Metalle (Eisen und Blei) in Silber und Gold verwandeln. Ein einzelner *Stein der Weisen* kann bis zu 5000 Pfund Eisen in Silber verwandeln und bis zu 1000 Pfund Blei in Gold. Ist der Stein aber erst einmal geöffnet, wird das Quecksilber instabil und verliert innerhalb von 24 Stunden seine Kräfte. Alle Verwandlungen müssen also innerhalb dieses Zeitrahmens geschehen.

Das Quecksilber im Innern des Steins kann aber auch noch zu anderen Dingen verwendet werden. Mischt man es in einen Heiltrank, solange es noch seine Kräfte besitzt, entsteht ein spezielles Öl des Lebens, das wie der Zauber *Wahre Auferstehung* wirkt, wenn es auf einen Leichnam gesprenkelt wird.

ZERSTÖRUNG

Ein *Stein der Weisen* kann zerstört werden, indem man ihn einem Titanen mindestens eine Woche lang in den Schuh legt.

Talisman des absoluten Bösen

Aura Starke Hervorrufung [Böses]; **ZS** 18
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Ein böser (RB, NB, CB) göttlicher Zauberkundiger, der diesen Gegenstand besitzt, kann den Talisman einsetzen, um unter den Füßen eines guten (RG, NG, CG) göttlichen Zauberkundigen, der nicht weiter als 30 m entfernt ist, einen brennenden Spalt zu öffnen. Das angepeilte Opfer wird ganz und gar verschlungen und unwiederbringlich ins Zentrum der Erde gezogen. Der Benutzer des Talismans muss böse sein und wenn er nicht wirklich absolut verkommen und schlecht ist, darf der gute Charakter einen Reflexwurf (SG 19) machen, um noch schnell beiseite zu springen. Das Ziel muss natürlich auf dem Boden stehen, damit die Wirkung eintreten kann. Ein *Talisman des Absoluten Bösen* hat 6 Ladungen. Wenn ein neutraler (RN, N, CN) göttlicher Zauberkundiger einen der eingelassenen Steine berührt, erleidet er pro Runde, in der er ihn berührt, 6W6 Schadenspunkte. Berührt ein guter göttlicher Zauberkundiger einen der Steine, erleidet er pro Runde Kontakt 8W6 Schadenspunkte. Alle anderen Charaktere werden von dem Artefakt nicht betroffen.

ZERSTÖRUNG

Gibt man einen *Talisman des Absoluten Bösen* dem neugeborenen Kind eines bekehrten Bösewichts, zerfällt er sofort zu Staub.

Talisman des reinen Guten

Aura Starke Hervorrufung [Gutes]; **ZS** 18
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Ein guter (RG, NG, CG) göttlicher Zauberkundiger, der diesen Gegenstand besitzt, kann den Talisman einsetzen, um unter den Füßen eines bösen (RB, NB, CB) göttlichen Zauberkundigen, der nicht weiter als 30 m entfernt ist, einen brennenden Spalt zu

öffnen. Das angepeilte Opfer wird ganz und gar verschlungen und unwiederbringlich ins Zentrum der Erde gezogen. Der Benutzer des Talismans muss gut sein und wenn seine Handlungen und Gedanken nicht wirklich rein sind, darf der böse Charakter einen Reflexwurf (SG 19) machen, um noch schnell beiseite zu springen. Das Ziel muss natürlich auf dem Boden stehen, damit die Wirkung eintreten kann. Ein *Talisman des Reinen Guten* hat 6 Ladungen. Wenn ein neutraler (RN, N, CN) göttlicher Zauberkundiger einen der eingelassenen Steine berührt, erleidet er pro Runde, in der er ihn berührt, 6W6 Schadenspunkte. Berührt ein böser göttlicher Zauberkundiger einen der Steine, erleidet er pro Runde Kontakt 8W6 Schadenspunkte. Alle anderen Charaktere werden von dem Artefakt nicht betroffen.

ZERSTÖRUNG

Ein *Talisman des Reinen Guten* kann zerstört werden, indem man ihn in den Mund des Leichnams eines Heiligen legt, der gestorben ist, während er freiwillig eine wirklich widerwärtige Tat begangen hat.

Mächtige Artefakte

Mächtige Artekfakte sind einzigartige Gegenstände – es gibt jeweils nur ein einziges Exemplar. Sie sind die mächtigsten magischen Gegenstände, die es überhaupt gibt, und in der Lage, das Machtverhältnis in einer Kampagne gehörig durcheinander zu bringen. Im Gegensatz zu allen anderen magischen Gegenständen können mächtige Artefakte nicht so einfach zerstört werden. Es sollte für jedes nur eine einzige, ganz bestimmte Möglichkeit geben, es zu zerstören.

DIE AXT DER ZWERGENFÜRSTEN

Aura Starke Beschwörung und Verwandlung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 12 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Artefakt ist eine *Zwergische Kriegsaxt der Schärfe, des Werfens und des Goblinverderbens +6*. Führt ein Zwerg die Waffe, verdoppelt sich die Reichweite seiner Dunkelsicht. Führt jedoch ein Charakter die Waffe, der einem anderen Volk angehört, erleidet er 4 Punkte temporären Charismaschaden. Solange der Charakter die Axt hält, können die Punkte nicht geheilt oder wiederhergestellt werden. Der derzeitige Besitzer der Axt erhält außerdem einen Bonus von +10 auf Würfe auf Handwerk (Rüstungen, Schmuck, Steinmetzarbeiten, Fallen und Waffen). Der Träger der Axt kann darüber hinaus einmal pro Woche einen älteren Erdelementar herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern IX*; Wirkungsdauer 20 Runden).

ZERSTÖRUNG

Wenn die *Axt der Zwergenfürsten* jemals von einem Goblin geführt wird, der mit ihr einen Zwergenkönig köpft, rostet sie, bis nichts mehr übrig ist.

DER KODEX DER UNZÄHLIGEN EBENEN

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 30
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der *Kodex der Unzähligen Ebenen* ist riesig. Angeblich braucht es zwei starke Männer, um ihn überhaupt hochzuheben. Egal wie viele Seiten umgeblättert werden, es bleibt stets noch eine weitere zu lesen. Wer den Kodex zum ersten Mal öffnet, wird ganz und gar ausgelöscht, als wäre der Zauber *Zerstörung* (Zähigkeit, SG 30) auf ihn gewirkt worden. Wer diesen Anschlag überlebt, der kann den Kodex lesen und seine Kräfte lernen. Das birgt jedoch so einige Gefahren. Jeden Tag, an dem der Kodex studiert wird, darf der Leser einen Wurf auf Zauberkunde (SG 50) machen, um eine der Kräfte des Kodex' zu erlernen (wähle die gelernte Kraft per Zufall aus; addiere je einen Situationsbonus von +1 auf den Wurf pro zusätzlichem Tag des Studiums, bis eine Kraft erlernt wurde). Zugleich muss der Leser für jeden Tag des Studiums aber auch einen Willenswurf ablegen (SG 20 + 1 pro Tag des Studiums), um nicht wahnsinnig zu werden (wie durch den Zauber *Wahnsinn*). Die Kräfte des *Kodex der Unzähligen Ebenen* sind: *Astrale Projektion, Verbannung, Elementarschwarm, Tor, Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen, Mächtiger Bindender Ruf, Ebenenwechsel* und *Seele binden*. Jeder dieser Zauber kann vom Besitzer des Kodex' nach Belieben gewirkt werden (natürlich nur unter der Voraussetzung, dass er die Kraft gelernt hat). Für den Zweck aller Kräfte und Katastrophen des Kodex' hat dieser eine Zauberstufe von 30. Der SG aller Rettungswürfe gegen die Effekte liegt bei 20 + Zaubergrad. Um eine der Kräfte zu aktivieren, muss man einen Wurf auf Zauberkunde (SG 40 + doppelter Zaubergrad der Kraft; Charakter darf nicht 10 nehmen) ablegen. Misslingt dieser Wurf, wird der Benutzer von einer Katastrophe heimgesucht (würfle auf der unten stehenden Tabelle). Pro Anwendung einer Kraft kann ein Charakter nur eine Katastrophe auslösen.

W%	Katastrophe
01-25	**Zorn der Natur:** 1 Minute lang geht jede Runde der Zauber *Erdbeben* auf den Leser nieder. Außerdem wirkt noch der Zauber *Sturm der Vergeltung* auf den Leser. Der Leser ist das Zentrum beider Zauber.
26-50	**Teuflische Rache:** Ein *Tor* öffnet sich und 1W3+1 Balor, Höllenschlundteufel oder vergleichbare böse Externare treten heraus. Sie versuchen, den Leser des Kodex' zu töten.
51-75	**Ultimative Gefangenschaft:** Die Seele des Lesers wird in einem zufällig ermittelten Edelstein eingefangen (wie *Seelenfalle*, kein Rettungswurf), der sich irgendwo auf derselben Ebene befindet. Der Körper des Lesers wird unter der Erde eingekerkert (wie der Zauber *Einkerkerung*).
76-100	**Tod:** Der Leser stößt einen *Schrei der Todesfee* aus und wird dann zum Ziel des Zaubers *Zerstörung*. Dies wiederholt sich 10 Runden lang jede Runde, bis der Leser gestorben ist.

ZERSTÖRUNG

Der *Kodex der Unzähligen Ebenen* wird zerstört, wenn auf jeder Existenzebene eine seiner herausgerissenen Seiten verteilt wird. Bedenke, dass das Herausreißen einer Seite sofort eine Katastrophe auslöst.

DER SCHATTENSTECKEN

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Artefakt wurde vor Jahrhunderten erschaffen. Die Schatten selbst wurden ineinander gewirkt, so dass ein gekrümmter schwarzer Stecken entstand. Er macht den Träger schattenhaft und körperlos. Der Träger erhält einen Bonus von +4 auf die RK und Reflexwürfe (sind mit anderen Boni kumulativ). In hellem Licht aber (wie etwa im Sonnenlicht, nicht aber im Licht einer Fackel) oder in absoluter Dunkelheit erhält der Träger einen Malus von –2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Außerdem hat der *Schattenstecken* folgende Kräfte:

- *Schatten herbeizaubern:* Der Stecken kann dreimal pro Tag 2W4 Schatten herbeizaubern. Diese können nicht vertrieben werden und dienen dem Träger, als wären sie mit *Monster herbeizaubern*

V auf der 20. Zauberstufe beschworen worden.
- *Nachtschatten herbeizaubern:* Einmal pro Monat kann der Stecken einen mächtigeren Schattendämon beschwören, der dem Träger dient, als sei er mit *Monster herbeizaubern IX* auf der 20. Zauberstufe herbeigerufen worden.
- *Schattengestalt:* Der Träger kann dreimal pro Tag zu einem lebenden Schatten werden. Er erhält alle Bewegungsfähigkeiten, die der Zauber *Gasförmige Gestalt* verleiht.
- *Schattenblitz:* Der Stecken kann dreimal pro Tag einen Strahl aussenden, der bei einem einzelnen Ziel 10W6 Punkte Kälteschaden verursacht. Der *Schattenblitz* hat eine Reichweite von 30 m.

ZERSTÖRUNG

Der *Schattenstecken* vergeht zu Nichts, wenn er 24 Stunden lang kontinuierlich echtem Sonnenlicht ausgesetzt wurde.

DIE SPHÄREN DER DRACHENHERRSCHAFT

Aura Starke Verzauberung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Jede dieser sagenhaften Sphären beinhaltet die Essenz und Persönlichkeit eines alten Drachen (je einem der zehn verschiedenen chromatischen und metallischen Gattungen). Der Träger einer Sphäre kann als Standard-Aktion Drachen jener Gattung beherrschen (wie *Monster beherrschen*), die in der Sphäre eingeschlossen ist. Der Drache darf nicht weiter als 150 m entfernt sein. Der Drache muss einen erfolgreichen Willenswurf (SG 25) machen, um zu widerstehen. Die Zauberresistenz kann nicht gegen den Effekt eingesetzt werden. Jede *Sphäre der Drachenherrschaft* verleiht dem Benutzer die Boni auf die RK und die Rettungswürfe des Drachen, der in der Sphäre eingeschlossen ist. Diese Werte ersetzen die Werte des Charakters, egal ob sie besser oder schlechter sind. Die Werte können nicht verändert werden, außer der Charakter legt die Sphäre wieder ab. Wer eine *Sphäre der Drachenherrschaft* besitzt, ist gegen die Odemwaffe der Drachengattung immun, die an die Sphäre gebunden ist. Außerdem kann der Besitzer selbst dreimal pro Tag die Odemwaffe der Drachengattung einsetzen, die in der Sphäre gefangen ist.

Alle *Sphären der Drachenherrschaft* können benutzt werden, um mit anderen Besitzern einer Sphäre verbal und visuell zu kommunizieren. Der Besitzer einer Sphäre weiß stets, ob sich innerhalb von 15 km Drachen befinden. Bei Drachen der Gattung, die an seine Sphäre gebunden ist, weiß der Besitzer sogar, ob sich ein solcher Drache im Umkreis von 150 km aufhält. Befindet der Besitzer einer Sphäre sich innerhalb von 1,5 km in der Nähe eines Drachen, welcher der Gattung angehört, die an seine Sphäre gebunden ist, kann er den exakten Aufenthaltsort und das Alter der Kreatur bestimmen. Der Träger einer *Sphäre der Drachenherrschaft* zieht sich die ewige Feindschaft aller Drachen zu, profitiert er doch von der Versklavung eines der Ihren. Dies gilt sogar dann noch, wenn er die Sphäre später verliert. Jede Sphäre hat außerdem noch eine individuelle Kraft, die einmal pro Runde auf der 10. Zauberstufe eingesetzt werden kann.
- *Sphäre der Schwarzen Drachen: Fliegen.*
- *Sphäre der Blauen Drachen: Hast.*
- *Sphäre der Messingdrachen: Teleportieren.*
- *Sphäre der Bronzedrachen: Ausspähung* (Willen, SG 18, keine Wirkung).
- *Sphäre der Kupferdrachen: Einflüsterung* (Willen, SG 17, keine Wirkung).
- *Sphäre der Golddrachen:* Der Besitzer dieser Sphäre kann sich irgendeine der Kräfte der anderen Sphären zu Nutze machen – inklusive der Beherrschung und der Odemwaffen, nicht aber die Boni auf RK und Rettungswürfe oder die Immunität gegen Odemwaffen. Er kann eine einzelne Kraft aber nur einmal pro Tag anwenden. Außerdem kann der Träger andere Besitzer einer Sphäre innerhalb von 1,5 km beherrschen (Willen, SG 23, keine Wirkung).
- *Sphäre der Grünen Drachen: Geisterhand.*
- *Sphäre der Roten Drachen: Feuerwand.*
- *Sphäre der Silberdrachen: Kritische Wunden heilen* (Willen, SG 18, halbiert).
- *Sphäre der Weißen Drachen: Schutz vor Energien* (Kälte) (Zähigkeit, SG 17, keine Wirkung).

ZERSTÖRUNG

Eine *Sphäre der Drachenherrschaft* zerbricht sofort, wenn sie von der Odemwaffe eines Drachen getroffen wird, welcher mit dem Drachen blutsverwandt ist, der in der Sphäre gefangen ist. Alle im Umkreis von 27 m werden von der Odemwaffe des ehemaligen Gefangenen getroffen, wenn dieser dann frei kommt.

Magische Gegenstände erschaffen

Um magische Gegenstände zu erschaffen, muss ein Zauberkundiger spezielle Talente besitzen, die es ihm überhaupt erst ermöglichen, die Zeit und das Geld in die Erschaffung eines Gegenstands zu investieren. Am Ende des Schöpfungsprozesses muss der Zauberkundige einen Fertigkeitswurf (meist Zauberkunde, teils aber auch andere Fertigkeiten) ablegen, um den Gegenstand fertig zu stellen. Stehen dir mehrere Fertigkeiten zur Verfügung, auf die du würfeln kannst, musst du dir eine aussuchen. Der SG, um einen magischen Gegenstand zu erschaffen, liegt bei 5 + die minimale Zauberstufe, die für den Gegenstand angegeben wird. Schlägt der Wurf fehl, bedeutet das, dass der Gegenstand nicht funktioniert und die eingesetzten Materialien und die Zeit verschwendet wurden. Schlägt der Wurf gar um 5 oder mehr Punkte fehl, entsteht ein verfluchter Gegenstand (siehe „Verfluchte Gegenstände“ für weitere Informationen).

Bedenke, dass alle Gegenstände Voraussetzungen haben. Diese Voraussetzungen müssen erfüllt werden, um den Gegenstand zu erschaffen. Meist handelt es sich um Zauber, die der Schöpfer kennen muss – es ist aber auch möglich, einen anderen Gegenstand oder Zauberkundigen zu finden, der diese Zauber kennt. Der SG, um einen magischen Gegenstand zu erschaffen, steigt pro Voraussetzung, die der Schöpfer nicht erfüllt, um +5. Die einzige Ausnahme hierzu bildet das Talent zur Erschaffung magischer Gegenstände. Dieses muss der Erschaffer besitzen. Außerdem kannst du zauberauslösende und zauberwirkende magische Gegenstände erschaffen, ohne deren Zaubervoraussetzungen zu erfüllen. Weiter unten wird genau beschrieben, wie sich die Erschaffungskosten für magische Gegenstände zusammensetzen, grundsätzlich kannst du dir aber merken, dass die Zauberstufe des Schöpfers und der Zaubergrad der verwendeten Zauber die beiden wichtigsten Faktoren sind. Es ist möglich, Gegenstände mit einer niedrigeren Zauberstufe zu erschaffen, als man selbst hat. Die Zauberstufe darf aber nicht niedriger sein als die minimale Stufe, die notwendig ist, um den betroffenen Zauber zu wirken. Mit Hilfe metamagischer Talente kann ein Charakter aber auch Zauber in einen Gegenstand binden, die einen höheren Grad haben, als das normal möglich wäre.

Die magischen Grundstoffe, die man braucht, um einen Gegenstand zu erschaffen, kosten immer die Hälfte des Grundpreises in GM. Bei vielen Gegenständen gleicht der Marktpreis dem Grundpreis. Bei Rüstungen, Schilden, Waffen und andere Gegenständen, die auch unabhängig von ihren magischen Eigenschaften einen Wert besitzen, werden deren Kosten auf den Marktpreis addiert. Die Gegenstandskosten haben aber keinen Einfluss auf den Grundpreis (von welchem die Kosten für die magischen Grundstoffe abhängen). Es gibt natürlich auch Gegenstände, die Zauber wirken oder die Wirkung von Zaubern replizieren, die Materialkomponenten benötigen. Bei diesen Gegenständen gleicht der Marktpreis dem Grundpreis plus den Kosten für die Komponenten. Bei den Beschreibungen dieser Gegenstände werden die Gesamtkosten angegeben, die man aufwenden muss, um den Gegenstand zu erschaffen. Der Schöpfer magischer Gegenstände braucht für seine Arbeit einen mehr oder weniger ruhigen, komfortablen und gut ausgeleuchteten Ort. Jeder Ort, der sich dafür eignet, Zauber vorzubereiten, eignet sich auch dafür, Gegenstände zu erschaffen. Einen Gegenstand zu erschaffen dauert 8 Stunden Arbeit pro 1.000 GM Grundpreis (bzw. den entsprechenden Bruchteil der Zeit). Mindestens aber dauert die Erschaffung 8 Stunden. Die Ausnahme zu dieser Regel bilden Schriftrollen und Tränke. Sie können innerhalb von 2 Stunden hergestellt werden (wenn ihr Grundpreis 250 GM oder weniger beträgt). Schriftrollen und Tränke, deren Grundpreis über 250 GM aber unter 1.000 GM liegt, können wie andere magische Gegenstände auch innerhalb von 8 Stunden erschaffen werden. Das notwendige Geld muss zu Beginn des Schöpfungsprozesses ausgegeben werden. Egal wie lange der Schöpfungsprozess jeweils dauert, kann nie mehr als ein magischer Gegenstand pro Tag hergestellt werden. Erhöht man jedoch den SG zur Erschaffung des Gegenstands um +5, kann man den Gegenstand innerhalb von 4 Stunden pro 1.000 GM Grundpreis (bzw. dessen Bruchteil) erschaffen.

Der Schöpfer eines magischen Gegenstands kann pro Tag bis zu 8 Stunden daran arbeiten. Er kann den Prozess nicht beschleunigen, indem er an einem Tag länger arbeitet. Er muss allerdings an aufeinander folgenden Tagen arbeiten, den Rest der Zeit kann er ruhen. Wenn der Erschaffer auf Abenteuer ausgezogen ist, kann er pro Tag nur 4 Stunden nutzen, um Gegenstände zu erschaffen – Netto kommen dabei aber nur 2 Stunden heraus. Die Arbeitszeit ist kein ununterbrochener Block, sondern der Charakter arbeitet während der Mittagszeit, bei der morgendlichen Vorbereitung und während der Nachtwache. Will er Zeit aufwenden, um einen Gegenstand zu erschaffen, muss er das innerhalb einer Zeitspanne von 4 Stunden machen, in der er nicht unterbrochen werden darf. Normalerweise sollte man in einer kontrollierten Umgebung arbeiten, wo es nur wenig Ablenkung gibt – also in einem Labor oder einem Schrein. Arbeitet der Charakter in einer Umgebung, die gefährlich ist oder in der es viele Ablenkungen gibt, kommt Netto am Ende nur die Hälfte der Zeit heraus (wie bei einem auf Abenteuer ausziehenden Schöpfer). Ein Charakter kann nur an einem Gegenstand auf einmal arbeiten. Beginnt er, an einem neuen Gegenstand zu arbeiten, bevor er mit dem ersten fertig ist, gehen alle Materialien verloren, die er für den ersten Gegenstand verwendet hat. Wie man Artefakte herstellt, weiß schon lange niemand mehr.

Preise magischer Gegenstände

Will man den Preis eines neuen magischen Gegenstands ermitteln, muss man viele Faktoren berücksichtigen. Am Einfachsten ermittelt man den Preis, indem man den neuen Gegenstand an einen bereits vorhandenen anpasst, für den es bereits Preisinformationen gibt – die kann man dann als Leitfaden benutzen. Ansonsten verwende die Richtlinien auf Tabelle 15-29.

Verschiedene ähnliche Eigenschaften: Erschaffst du einen Gegenstand mit mehreren verschiedenen ähnlichen Eigenschaften, der am Körper des Charakters nicht viel Platz einnimmt, benutze die folgende Formel, um den Preis zu ermitteln: Berechne zuerst den Preis für die teuerste Eigenschaft. Dann addiere 75 % des Preises der nächst teureren Eigenschaft plus die Hälfte des Werts weiterer Eigenschaften.

Verschiedene unterschiedliche Eigenschaften: Eigenschaften wie ein Bonus auf den Angriffswurf oder ein Bonus auf einen Rettungswurf und eine zauberähnliche Fähigkeit ähneln sich nicht. Hier werden die Preise einfach addiert, um die Kosten des Gegenstands zu ermitteln. Bei Gegenständen, die einen Platz am Körper des Charakters einnehmen, sind zusätzliche Fähigkeiten nicht billiger, sondern im Gegenteil, 50 % teurer.

Zauber des 0. Grads: Wenn du Zaubergrade multiplizierst, um den Preis eines Gegenstands zu ermitteln, behandle

Tabelle 15-29: Preise magischer Gegenstände

Effekt	Grundpreis	Beispiel
Attributsbonus (Verbesserung)	(Bonus x Bonus) x 1.000 GM	*Gürtel der unglaublichen Geschicklichkeit +2*
Rüstungsbonus (Verbesserung)	(Bonus x Bonus) x 1.000 GM	*Kettenpanzer +1*
Bonuszauber	(Zaubergrad x Zauberstufe) x 1.000 GM	*Perle der Macht*
Bonus auf die RK (Ablenkung)	(Bonus x Bonus) x 2.000 GM	*Schutzring +3*
Bonus auf die RK (anderer)[1]	(Bonus x Bonus) x 2.500 GM	*Ionenstein, blassrosa Prisma*
Natürlicher Rüstungsbonus (Verbesserung)	(Bonus x Bonus) x 2.000 GM	*Amulett der Natürlichen Rüstung +1*
Bonus auf Rettungswurf (Resistenz)	(Bonus x Bonus) x 1.000 GM	*Resistenzumhang +5*
Bonus auf Rettungswurf (anderer)[1]	(Bonus x Bonus) x 2.000 GM	*Glücksstein*
Bonus auf Fertigkeit (Kompetenz)	(Bonus x Bonus) x 100 GM	*Elfenumhang*
Zauberresistenz	10.000 GM pro Punkt über ZR 12; minimal ZR 13	*Mantel der Zauberresistenz*
Waffenbonus (Verbesserung)	(Bonus x Bonus) x 2.000 GM	*Langschwert +1*

Zaubereffekt	Grundpreis	Beispiel
Einmalig, Zauber wirkend	Zaubergrad x Zauberstufe x 25 GM	*Schriftrolle: Hast*
Einmalig, aktiviert durch Benutzer	Zaubergrad x Zauberstufe x 50 GM	*Trank: Leichte Wunden heilen*
50 Ladungen, Zauber	Zaubergrad x Zauberstufe x 750 GM	*Zauberstab: Feuerball auslösend*
Befehlswort	Zaubergrad x Zauberstufe x 1.800 GM	*Umhang des Scharlatans*
Aktiviert durch Benutzer oder dauerhaft aktiv	Zaubergrad x Zauberstufe x 2.000 GM[2]	*Enttarnungslaterne*

Speziell	Anpassung des Grundpreises	Beispiel
Ladungen pro Tag	Teile durch (5/Anzahl der Ladungen pro Tag)	*Teleportationsstiefel*
Keine Einschränkung, was die Stelle am Körper angeht, an welcher der Gegenstand getragen wird[3]	Gesamtkosten x 2	*Ionenstein*
Mehrere verschiedene Eigenschaften	niedrigste Gesamtkosten x 1,5	*Helm der Pracht*
Ladungen (50)	Hälfte des Grundpreises für unbeschränkte Verwendung	*Widderring*

Komponente	Zusatzkosten	Beispiel
Rüstung, Schild oder Waffe	Zusatzkosten für Meisterarbeit	*Kompositlangbogen +1*
Zauber hat Materialkomponenten	Wird direkt auf den Preis des Gegenstands pro Ladung addiert [4]	*Zauberstab: Steinhaut*

Zaubergrad: Ein Zauber des 0. Grads zählt für die Ermittlung des Preises als halber Zauber des 1. Grads.

1 Anderer Bonus: Zum Beispiel Glücks-, Verständnis-, heiliger oder weltlicher Bonus.

2 Wenn ein dauerhaft funktionierender Gegenstand auf einem Zauber basiert, dessen Wirkungsdauer in Runden gemessen wird, multipliziere die Kosten mal 4. Wenn die Wirkungsdauer des Zauber bei 1 Minute/Stufe liegt, multipliziere die Kosten mal 2. Wenn die Wirkungsdauer bei 10 Minuten/Stufe liegt, multipliziere die Kosten mal 1,5. Wenn die Wirkungsdauer des Zaubers 24 Stunden oder länger beträgt, kannst du die Kosten um die Hälfte reduzieren.

3 Ein Gegenstand, der überhaupt keine Stelle am Körper belegt, kostet doppelt so viel.

4 Wenn ein Gegenstand dauerhaft funktioniert oder nicht durch seine Ladungen begrenzt ist, ermittle die Kosten, als hätte der Gegenstand 100 Ladungen. Hat der Gegenstand jedoch eine Einschränkung von Anwendungen pro Tag, ermittle die Kosten, als hätte der Gegenstand 50 Ladungen.

Zauber des 0. Grads als wären sie vom 0,5. Grad.

Andere wichtige Erwägungen: Wenn du nun einen Preis ermittelt hast, kannst du ihn reduzieren, wenn eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

Der Gegenstand wird mit einer Fertigkeit benutzt: Manche Gegenstände können nur mit einer bestimmten Fertigkeit benutzt werden. Dies reduziert die Kosten um 10 %.

Der Gegenstand kann nur von einer bestimmten Klasse oder mit einer bestimmten Gesinnung benutzt werden: Diese Bedingung ist noch restriktiver als die Einschränkung durch eine Fertigkeit. Deshalb reduziert sie den Preis um 30 %.

Die Preise, die bei den Beschreibungen der magischen Gegenstände angegeben werden (der Goldpreis, der hinter der Zauberstufe des Gegenstands steht), sind die Marktpreise. Diese sind generell doppelt so hoch wie die Erschaffungskosten.

Da unterschiedliche Klassen unterschiedliche Zauber auf verschiedenen Stufen lernen, können sich die Kosten für die Entwicklung eines Gegenstands von Charakter zu Charakter unterscheiden. Ein bestimmter Gegenstand ist nur doppelt

so viel wert, wie ihn ein Charakter der niedrigsten möglichen Stufe erschaffen könnte. Berechne den Marktpreis, indem du von der niedrigsten möglichen Zauberstufe ausgehst, egal wer den Gegenstand gemacht hat.

Nicht die Preise aller Gegenstände lassen sich mit Hilfe dieser Formeln ermitteln. Dafür gibt es verschiedene Gründe. Teils sind diese Formeln nicht dazu geeignet, die genauen Unterschiede zwischen verschiedenen Gegenständen zu bemessen. Der Preis eines magischen Gegenstands kann unter Einbeziehung des tatsächlichen Werts verändert werden. Die hier vorgestellten Formeln sollen nur eine Grundlage sein. Bei den Preisen für Schriftrollen wird davon ausgegangen, dass sie wenn möglich von einem Magier oder einem Kleriker erschaffen wurden. Bei Tränken und Zauberstäben wird diesen Formeln genau gefolgt. Bei Zauberstecken wird den Formeln sehr, aber nicht ganz genau so gefolgt. Bei anderen Gegenständen muss man dies von Fall zu Fall entscheiden.

Magische Rüstungen erschaffen

Um eine magische Rüstung zu erschaffen, braucht der Charakter eine Hitzequelle, sowie Werkzeuge, um Eisen, Holz oder Leder zu bearbeiten. Außerdem braucht er die Materialien – also natürlich die Rüstung, bzw. die Rüstungsteile, die verzaubert werden sollen. Eine Rüstung, die zu einer magischen Rüstung gemacht werden soll, muss eine Meisterarbeit sein. Die Kosten für die Meisterarbeit werden auf den endgültigen Marktpreis addiert. Kosten für magische Materialien werden in den Kosten für die Erschaffung der Rüstung mit einberechnet – sie entsprechen der Hälfte des Grundpreises.

Um magische Rüstungen erschaffen zu können, muss man eine bestimmte Voraussetzung erfüllen: Die Zauberstufe des Erschaffers muss mindestens dreimal so hoch sein, wie der Verbesserungsbonus, den die Rüstung später verleiht. Verfügt ein Gegenstand sowohl über einen Verbesserungsbonus als auch eine Fähigkeit, muss die höhere der beiden Zauberstufen-Voraussetzungen erfüllt werden. Damit eine Rüstung oder ein Schild eine besondere Fähigkeit verleihen kann, muss der Gegenstand mindestens einen Verbesserungsbonus von +1 besitzen. Wenn zu den Voraussetzungen der Erschaffung der Rüstung Zauber gehören, muss der Erschaffer diese Zauber vorbereitet haben (oder, im Fall eines Hexenmeisters oder eines Barden, diese Zauber kennen). Außerdem muss der Charakter die entsprechenden Materialkomponenten und Foki bereitstellen. Wenn der Charakter dann an der Rüstung arbeitet, werden die vorbereiteten Zauber ausgelöst – sie stehen also an dem Tag, an dem die Rüstung erschaffen wird, nicht mehr zur Verfügung. Die Zauberplätze werden aufgebraucht, als wären die Zauber normal gewirkt worden. Abgesehen von der Fähigkeit, Zauber wirken zu können, kann es auch noch weitere Voraussetzungen für die Erschaffung einer magischen Rüstung geben. Siehe die Beschreibungen der Gegenstände für diese Informationen.

Pro 1.000 GM Grundpreis verbraucht die Erschaffung einer magischen Rüstung 1 Tag.

Notwendiges Gegenstandserschaffungstalent: Magische Waffen und Rüstungen herstellen.

Fertigkeiten, die bei der Erschaffung benötigt werden: Zauberkunde oder Handwerk (Rüstungen).

Magische Waffen herstellen

Um eine magische Waffe zu erschaffen, braucht der Charakter eine Hitzequelle, sowie Werkzeuge, um Eisen, Holz oder Leder zu bearbeiten. Außerdem braucht er die Materialien – also natürlich die Waffe, bzw. die Waffenteile, die verzaubert werden sollen. Eine Waffe, die zu einer magischen Waffe gemacht werden soll, muss eine Meisterarbeit sein. Die Kosten für die Meisterarbeit werden auf den endgültigen Marktpreis addiert. Kosten für magische Materialien werden in den Kosten für die Erschaffung der Waffe mit einberechnet – sie entsprechen der Hälfte des Grundpreises.

Um magische Waffen erschaffen zu können, muss man eine bestimmte Voraussetzung erfüllen: Die Zauberstufe des Erschaffers muss mindestens dreimal so hoch sein, wie der Verbesserungsbonus, den die Waffe später hat. Verfügt ein Gegenstand sowohl über einen Verbesserungsbonus als auch eine Fähigkeit, muss die höhere der beiden Zauberstufen-Voraussetzungen erfüllt werden. Damit eine Waffe eine besondere Fähigkeit verleihen kann, muss der Gegenstand mindestens einen Verbesserungsbonus von +1 besitzen.

Wenn zu den Voraussetzungen der Erschaffung der Waffe Zauber gehören, muss der Erschaffer diese Zauber vorbereitet haben (oder, im Fall eines Hexenmeisters oder eines Barden, diese Zauber kennen). Der Charakter muss jedoch nicht die entsprechenden Materialkomponenten und Foki bereitstellen. Wenn der Charakter dann an der Waffe arbeitet, werden die vorbereiteten Zauber ausgelöst – sie stehen also an dem Tag, an dem die Rüstung erschaffen wird, nicht mehr zur Verfügung. Die Zauberplätze werden aufgebraucht, als wären die Zauber normal gewirkt worden.

Der Schöpfer muss sich zum Zeitpunkt der Erschaffung entscheiden, ob die Waffe leuchtet oder nicht – dies ist ein Nebeneffekt der Magie, die in die Waffe gebunden wurde. Auf den Preis oder die Erschaffungsdauer des Gegenstands hat diese Entscheidung keinen Einfluss. Ist der Gegenstand aber erst einmal fertig gestellt, ist die Entscheidung bindend.

Will man eine magische Waffe mit zwei Köpfen herstellen, wird diese zur Ermittlung der Kosten, des Zeitaufwands und der besonderen Fähigkeiten als zwei Waffen behandelt.

Abgesehen von der Fähigkeit, Zauber wirken zu können, kann es auch noch weitere Voraussetzungen für die Erschaffung einer magischen Waffe geben. Siehe die Beschreibungen der Gegenstände für diese Informationen.

Pro 1.000 GM Grundpreis verbraucht die Erschaffung einer magischen Waffe 1 Tag.

Notwendiges Gegenstandserschaffungstalent: Magische Waffen und Rüstungen herstellen.

Fertigkeiten, die bei der Erschaffung benötigt werden: Zauberkunde, Handwerk (Bögen) (bei magischen Bögen und Pfeilen) oder Handwerk (Waffen) (für alle anderen Waffen).

Tränke brauen

Um einen Trank zu brauen, braucht man eine ebene Arbeitsfläche, ein paar Behälter, um Flüssigkeiten mischen zu können, und eine Hitzequelle. Außerdem braucht man natürlich die Ingredienzien des Tranks. Die Kosten für die anderen Materialien und die Ingredienzien sind bereits in die Kosten für das Brauen des Tranks mit einberechnet – 25 GM x Zaubergrad x Stufe des Erschaffers.

Alle Ingredienzien und Materialien, die für das Brauen benutzt werden, müssen frisch und unverbraucht sein. Der Charakter muss für jeden Trank, den er erschafft, die vollen Kosten zahlen – kein Mengenrabatt.

Wer den Trank zu sich nimmt, ist sowohl der Wirker als auch das Ziel des Effekts. Zauber, deren Reichweite „persönlich“ ist, können nicht in einen Trank eingewirkt werden.

Der Erschaffer muss die Zauber für den Trank vorbereitet haben (oder, im Fall eines Hexenmeisters oder eines Barden, diese Zauber kennen). Er muss zudem die entsprechenden Materialkomponenten und Foki bereitstellen.

Die Materialkomponenten werden beim Brauen aufgebraucht, Foki nicht. Ein Fokus kann also wieder verwendet werden, wenn er beim Brauen eines Tranks eingesetzt wurde. Wenn der Charakter dann an dem Trank arbeitet, werden die vorbereiteten Zauber ausgelöst – sie stehen also an dem Tag, an dem der Trank gebraut wird, nicht mehr zur Verfügung.

Grundpreise von Tränken (nach Klassen des Erschaffers)

Zauber-grad	KLE/DRU/MAG	HXM	BRD	PAL/WAL*
0.	25 GM	25 GM	25 GM	—
1.	50 GM	50 GM	50 GM	50 GM
2.	300 GM	400 GM	400 GM	400 GM
3.	750 GM	900 GM	1.050 GM	1.050 GM

* Zauberstufe entspricht der Klassenstufe –3.

Bei den Preisen wird davon ausgegangen, dass die Tränke mit der niedrigsten möglichen Zauberstufe gebraut wurden. Die Kosten für das Brauen eines Tranks entsprechen der Hälfte des Grundpreises

Die Zauberplätze werden aufgebraucht, ganz als wären die Zauber normal gewirkt worden. Es dauert 1 Tag, einen Trank zu brauen.

Notwendiges Gegenstandserschaffungstalent: Tränke brauen.

Fertigkeiten, die bei der Erschaffung benötigt werden: Zauberkunde oder Handwerk (Alchemie).

Ringe herstellen

Um einen magischen Ring zu erschaffen, braucht der Charakter eine Hitzequelle und die notwendigen Materialen – also vor allem natürlich den Ring, bzw. die Ringteile, die verzaubert werden sollen. Die Kosten für die anderen Materialien sind bereits in die Kosten für das Herstellen des Rings mit einberechnet. Es ist nicht gerade leicht, die Kosten eines Rings zu ermitteln. Benutze dafür Tabelle 15-29 und verwende die Ringpreise bei den Beschreibungen der Ringe als Richtlinie. Generell kostet es die Hälfte des Marktpreises, einen Ring zu erschaffen.

Bei Ringen, welche einen Zauber mit teuren Materialkomponenten duplizieren, müssen die Kosten für die Materialkomponenten x 50 GM hinzu addiert werden. Gehört jedoch zu den Voraussetzungen des Rings ein Zauber mit teuren Materialkomponenten, müssen diese nicht multipliziert werden. Wenn der Charakter dann an dem Ring arbeitet, werden die vorbereiteten Zauber ausgelöst – sie stehen also an dem Tag, an dem der Ring erschaffen wird, nicht mehr zur Verfügung. Die Zauberplätze werden aufgebraucht, als wären die Zauber normal gewirkt worden.

Abgesehen von der Fähigkeit, Zauber wirken zu können, kann es auch noch weitere Voraussetzungen für die Erschaffung eines magischen Rings geben. Siehe die Beschreibungen der Gegenstände für diese Informationen.

Pro 1.000 GM Grundpreis verbraucht die Erschaffung eines magischen Rings 1 Tag.

Notwendiges Gegenstandserschaffungstalent: Ring schmieden.

Fertigkeiten, die bei der Erschaffung benötigt werden: Zauberkunde oder Handwerk (Schmuck).

Zauberzepter erschaffen

Um ein Zauberzepter zu erschaffen, braucht der Charakter die dafür notwendigen Materialien, also in erster Linie das Zepter, bzw. die Zepterteile. Die Kosten für die anderen Materialien und die Ingredienzien sind bereits in die Kosten für das Herstellen des Zauberzepters mit einberechnet. Es ist nicht gerade leicht, die Kosten eines Zauberzepters zu ermitteln. Benutze dafür Tabelle 15-29 und verwende die Zepterpreise bei den Beschreibungen der Zauberzepter als Richtlinie. Generell kostet es die Hälfte des Marktpreises, ein Zauberzepter zu erschaffen.

Wenn zu den Voraussetzungen der Erschaffung des Zauberzepters Zauber gehören, muss der Erschaffer diese Zauber vorbereitet haben (oder, im Fall eines Hexenmeisters oder eines Barden, diese Zauber kennen). Der Charakter muss jedoch nicht die entsprechenden Materialkomponenten und Foki bereitstellen. Wenn der Charakter dann an dem Zauberzepter arbeitet, werden die vorbereiteten Zauber ausgelöst – sie stehen also an dem Tag, an dem das Zauberzepter erschaffen wird, nicht mehr zur Verfügung. Die Zauberplätze werden aufgebraucht, als wären die Zauber normal gewirkt worden. Abgesehen von der Fähigkeit, Zauber wirken zu können, kann es auch noch weitere Voraussetzungen für die Erschaffung eines Zauberzepters geben. Siehe die Beschreibungen der Gegenstände für diese Informationen. Pro 1.000 GM Grundpreis verbraucht die Erschaffung eines Zauberzepters 1 Tag.

Notwendiges Gegenstandserschaffungstalent: Zauberzepter herstellen.

Fertigkeiten, die bei der Erschaffung benötigt werden: Zauberkunde, Handwerk (Schmuck), Handwerk (Skulpturen) oder Handwerk (Waffen).

Schriftrollen herstellen

Um eine Schriftrolle herzustellen, braucht der Charakter Schreibmaterial. Die Kosten dafür sind bereits in die Kosten für das Herstellen der Schriftrolle mit einberechnet – 12,5 GM x Zaubergrad x Stufe des Erschaffers.

Alle Materialien, die für das Herstellen der Schriftrolle benutzt werden, müssen frisch und unverbraucht sein. Ein Charakter muss immer den vollen Preis für das Herstellen der Schriftrolle zahlen, egal wie oft er den entsprechenden Zauber schon niedergeschrieben hat.

Der Erschaffer muss die Zauber für die Schriftrolle vorbereitet haben (oder, im Fall eines Hexenmeisters oder eines Barden, diese Zauber kennen). Er muss zudem die entsprechenden Materialkomponenten und Foki bereitstellen.

Die Materialkomponenten werden beim Schreiben aufgebraucht, Foki nicht. Ein Fokus kann also wieder verwendet werden, wenn er beim Herstellen einer Schriftrolle eingesetzt wurde. Wenn der Charakter dann an der Schriftrolle arbeitet, werden die vorbereiteten Zauber ausgelöst – sie stehen also an dem Tag, an dem die Schriftrolle hergestellt wird, nicht mehr zur Verfügung. Die Zauberplätze werden aufgebraucht, ganz als wären die Zauber normal gewirkt worden.

Pro 1.000 GM Grundpreis dauert es 1 Tag, eine Schriftrolle herzustellen. Manche Schriftrollen mögen mehr als einen Zauber beinhalten, beim Herstellen aber muss jeder Zauber einzeln behandelt werden – es kann also nicht mehr als 1 Zauber pro Tag niedergeschrieben werden.

Notwendiges Gegenstandserschaffungstalent: Schriftrolle anfertigen.

Fertigkeiten, die bei der Erschaffung benötigt werden: Zauberkunde, Handwerk (Kalligraphie) oder Beruf (Schreiber).

Zauberstecken herstellen

Um einen Zauberstecken herzustellen, braucht ein Charakter Materialien – in erster Linie natürlich den Stecken, bzw. die Steckenteile, die verzaubert werden sollen.

Die Kosten für die Materialien sind bereits in die Kosten für die Herstellung des Zaubersteckens mit einberechnet – 400 GM x Grad des höchsten Zaubers x Stufe des Erschaffers plus 75 % des Preises der nächst teureren Eigenschaft (300 GM x Grad des Zaubers x Stufe des Erschaffers) plus 50 % des Preises der anderen Eigenschaften (200 GM x Grad des Zaubers x Stufe des Erschaffers). Zauberstecken sind immer voll geladen (10 Ladungen), wenn sie neu erschaffen wurden. Wenn gewünscht kann ein Zauber auch zu einem geringeren Preis als den normalen Kosten in den Zauberstecken eingewirkt werden. Dann verbraucht er in der Anwendung aber mehr Ladungen. Teile die Kosten des Zaubers durch die Anzahl an Ladungen, die er verbraucht, um seinen endgültigen Preis zu ermitteln. Das ändert nicht die Reihenfolge der Kosten der Zauber (der Zauber mit dem höchsten Grad wird immer als erstes in die Rechnung mit einbezogen, auch wenn er in der Anwendung mehr als eine Ladung verbraucht). Alle Zauber des Zaubersteckens müssen dieselbe Zauberstufe haben. Kein Zauberstecken kann mit einer Zauberstufe erschaffen werden, die niedriger als die 8. Stufe ist, selbst wenn alle Zauber im Stecken von einem niedrigen Grad sind. Der Erschaffer muss die Zauber für den Zauberstecken vorbereitet haben (oder, im Fall eines Hexenmeisters oder eines Barden, diese Zauber kennen). Außerdem muss er so viele Komponenten und Foki bereit stellen, wie 50 Anwendungen des Zaubers verbrauchen würden (teile diese Menge durch die Anzahl an Ladungen, die eine Aktivierung des jeweiligen Zaubers verbraucht). Wenn der Charakter dann an dem Zauberstecken arbeitet, werden die vorbereiteten Zauber ausgelöst – sie stehen also an dem Tag, an dem der Zauberstecken hergestellt wird, nicht mehr zur Verfügung. Die Zauberplätze werden aufgebraucht, ganz als wären die Zauber normal gewirkt worden. Abgesehen von der Fähigkeit, Zauber wirken zu können, kann es auch noch weitere Voraussetzungen für die Erschaffung eines Zauberstecken geben. Siehe die Beschreibungen der Gegenstände für diese Informationen.

Pro 1.000 GM Grundpreis verbraucht die Erschaffung eines Zauberstecken 1 Tag.

Notwendiges Gegenstandserschaffungstalent: Zauberstecken herstellen.

Fertigkeiten, die bei der Erschaffung benötigt werden: Zauberkunde, Handwerk (Schmuck), Handwerk (Skulpturen) oder Beruf (Holzschnitzer).

Zauberstäbe herstellen

Um einen Zauberstab herzustellen, braucht der Charakter einige wenige Materialien – in erster Linie natürlich den Stock oder die Stabteile, die verzaubert werden sollen. Die Kosten für die Materialien sind bereits in die Kosten für die Erschaffung des Zauberstabs mit einberechnet – 375 GM x Grad des Zaubers x Stufe des Erschaffers. Zauberstäbe sind immer voll geladen (50 Ladungen), wenn sie neu erschaffen wurden.

Der Erschaffer muss die Zauber, die in dem Zauberstab gespeichert werden sollen, vorbereitet haben (oder, im Fall eines Hexenmeisters oder eines Barden, diese Zauber kennen). Die Materialkomponenten des Zaubers müssen 50 Mal vorhanden sein (eine pro Ladung). Die Materialkomponenten werden im Gegensatz zu den Foki aufgebraucht, wenn der Charakter an dem Zauberstab arbeitet. Ein Fokus, der bei der Erschaffung eines Zauberstabs benutzt wurde, kann wieder verwendet werden. Wenn der Charakter dann an dem Zauberstab arbeitet, wird der vorbereitete Zauber ausgelöst – er steht also an dem Tag, an dem der Zauberstab hergestellt wird, nicht mehr zur Verfügung. Die Zauberplätze werden aufgebraucht, ganz als wären die Zauber normal gewirkt worden.

Pro 1.000 GM Grundpreis verbraucht die Erschaffung eines Zauberstabs 1 Tag.

Notwendiges Gegenstandserschaffungstalent: Zauberstab herstellen.

Fertigkeiten, die bei der Erschaffung benötigt werden: Zauberkunde, Handwerk (Schmuck), Handwerk (Skulpturen) oder Beruf (Holzschnitzer).

Grundpreise von Schriftrollen (nach Klassen des Erschaffers)

Zaubergrad	KLE/DRU/MAG	HXM	BRD	PAL/WAL*
0.	12 GM 5 SM	12 GM 5 SM	12 GM 5 SM	—
1.	25 GM	25 GM	25 GM	25 GM
2.	150 GM	200 GM	200 GM	200 GM
3.	375 GM	450 GM	525 GM	525 GM
4.	700 GM	800 GM	1.000 GM	1.000 GM
5.	1.125 GM	1.250 GM	1.625 GM	—
6.	1.650 GM	1.800 GM	2.400 GM	—
7.	2.275 GM	2.450 GM	—	—
8.	3.000 GM	3.200 GM	—	—
9.	3.825 GM	4.050 GM	—	—

* Zauberstufe entspricht der Klassenstufe –3.

Bei den Preisen wird davon ausgegangen, dass die Schriftrollen mit der niedrigsten möglichen Zauberstufe hergestellt wurden. Die Kosten für das Herstellen einer Schriftrolle entsprechen der Hälfte des Grundpreises.

Grundpreise von Zauberstäben (nach Klassen des Erschaffers)

Zauber-grad	KLE/DRU/ MAG	HXM	BRD	PAL/ WAL*
0.	375 GM	375 GM	375 GM	—
1.	750 GM	750 GM	750 GM	750 GM
2.	4.500 GM	6.000 GM	6.000 GM	6.000 GM
3.	11.250 GM	13.500 GM	15.750 GM	15.750 GM
4.	21.000 GM	24.000 GM	30.000 GM	30.000 GM

* Zauberstufe entspricht der Klassenstufe –3.

Bei den Preisen wird davon ausgegangen, dass der Zauberstab mit der niedrigsten möglichen Zauberstufe hergestellt wurde. Die Kosten für das Herstellen eines Zauberstabs entsprechen der Hälfte des Grundpreises.

Wundersame Gegenstände herstellen

Um einen wundersamen Gegenstand herzustellen, braucht ein Charakter die notwendigen Werkzeuge. Außerdem braucht er Materialien, in erster Linie natürlich den Gegenstand, bzw. die Teile, die verzaubert werden sollen. Die Kosten für die Materialien sind bereits in die Gesamtkosten des Gegenstands mit einberechnet. Die Kosten wundersamer Gegenstände sind nicht so leicht zu ermitteln. Benutze Tabelle 15-29 und die bei den Beschreibungen der Gegenstände angegebenen Preise als Richtlinie. Es kostet die Hälfte des Marktpreises, einen wundersamen Gegenstand zu erschaffen. Wenn zu den Voraussetzungen für die Erschaffung des Gegenstands Zauber gehören, muss der Erschaffer diese vorbereitet haben (oder, im Fall eines Hexenmeisters oder eines Barden, diese Zauber kennen). Es müssen jedoch keine Materialkomponenten oder Foki für diese Zauber bereit gestellt werden. Wenn der Charakter dann an dem Gegenstand arbeitet, werden die vorbereitete Zauber ausgelöst – sie stehen also an dem Tag, an dem der Gegenstand hergestellt wird, nicht mehr zur Verfügung. Die Zauberplätze werden aufgebraucht, ganz als wären die Zauber normal gewirkt worden.

Abgesehen von der Fähigkeit, Zauber wirken zu können, kann es auch noch weitere Voraussetzungen für die Erschaffung eines wundersamen Gegenstands geben. Siehe die Beschreibungen der Gegenstände für diese Informationen.

Pro 1.000 GM Grundpreis verbraucht die Erschaffung eines wundersamen Gegenstands 1 Tag.

Notwendiges Gegenstandserschaffungstalent: Wundersamen Gegenstand herstellen.

Fertigkeiten, die bei der Erschaffung benötigt werden: Zauberkunde oder eine passende Handwerks- oder Berufsfertigkeit.

Neue Fähigkeiten hinzufügen

Es ist auch möglich, einem bereits vorhandenen magischen Gegenstand neue Fähigkeiten hinzuzufügen. Die Kosten sind so hoch, als wäre der Gegenstand noch nicht magisch. Ein *Langschwert +1* kann also zu einem *Henkerlangschwert +2* gemacht werden. Die Kosten dafür entsprechen den Kosten für ein *Henkerlangschwert +2* minus den Kosten für ein *Langschwert +1*. Nimmt der Gegenstand einen bestimmten Platz am Körper des Trägers ein, steigen die Kosten für das Hinzufügen einer neuen Fähigkeit um 50 %. Fügt ein Charakter seinem *Schutzring +2* also die Fähigkeit *Unsichtbarkeit* hinzu, entsprechen die Kosten dafür den Kosten, die bei der Erschaffung eines *Unsichtbarkeitsrings* anfallen mal 1,5.

Die folgenden Anhänge beinhalten Regeln zu besonderen Fähigkeiten und Zuständen und eine Liste mit empfohlenem Lesestoff für alle, die noch weitere Inspiration suchen.

Anhang 1: Besondere Fähigkeiten

Im Folgenden finden sich Regeln für besondere Fähigkeiten, die sowohl von Kreaturen als auch von Zaubern und Fallen eingesetzt werden können.

Außergewöhnliche Fähigkeiten (AF): Außergewöhnliche Fähigkeiten sind nichtmagische Fähigkeiten. Nicht jeder beherrscht solche Fähigkeiten oder kann sie ohne umfassende Ausbildung erlernen. Effekte oder Wirkungsbereiche, die Magie aufheben oder stören, haben keinen Einfluss auf außergewöhnliche Fähigkeiten.

Übernatürliche Fähigkeiten (ÜF): Übernatürliche Fähigkeiten sind zwar magischer Natur, ähneln Zaubern aber nicht. Sie werden nicht von Zauberresistenz beeinflusst, wirken aber auch nicht in Bereichen, in denen Magie unterdrückt oder aufgehoben wird (wie etwa in einem *Antimagischen Feld*). Der Effekt einer übernatürlichen Fähigkeit kann weder gebannt noch durch Gegenzauber beeinflusst werden. Siehe Tabelle 16-1 für eine Zusammenfassung der besonderen Fähigkeiten.

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZF): Zauberähnliche Fähigkeiten sind, wie der Name ja schon sagt, magische Fähigkeiten, die Zaubern sehr stark ähneln. Zauberähnliche Fähigkeiten unterliegen der Wirkung von Zauberresistenz und *Magie bannen*. Sie funktionieren nicht in Bereichen, in denen Magie unterdrückt oder aufgehoben wird (wie etwa in einem *Antimagischen Feld*). Zauberähnliche Fähigkeiten können gebannt, aber nicht als Gegenzauber eingesetzt und auch nicht mit Gegenzaubern beeinflusst werden.

Tabelle 16-1: Arten von Besonderen Fähigkeiten

	Außergewöhnlich	Zauberähnlich	Übernatürlich
Antimagisches Feld	Nein	Ja	Ja
Bannen	Nein	Ja	Nein
Gelegenheitsangriff	Nein	Ja	Nein
Zauberresistenz	Nein	Ja	Nein

Antimagisches Feld: Bezieht sich auf die Frage, ob ein *Antimagisches Feld* oder ähnliche Magie die Fähigkeit unterdrücken kann.

Bannen: Bezieht sich auf die Frage, ob *Magie bannen* oder ähnliche Effekte die Wirkung der Fähigkeit aufheben können.

Gelegenheitsangriff: Bezieht sich auf die Frage, ob das Anwenden der Fähigkeit wie das Wirken eines Zaubers einen Gelegenheitsangriff provoziert.

Zauberresistenz: Bezieht sich auf die Frage, ob Zauberresistenz eine Kreatur vor der entsprechenden Fähigkeit schützen kann.

Bezauberung und Zwang

Viele Fähigkeiten und Zauber können den Geist von Charakteren und Monstern vernebeln, so dass sie Freund nicht mehr von Feind unterscheiden können – oder noch schlimmer, ihre eigentlichen Freunde für ihre ärgsten Feinde halten. Es gibt zwei Arten von Verzauberungen, welche Charaktere und Kreaturen betreffen können: Bezauberungen und Zwänge.

Bezauberst du eine andere Kreatur, erhältst du die Möglichkeit, dich mit dieser Kreatur anzufreunden und ihr Handlungsvorschläge einzugeben. Die Kreatur dient dir aber nicht wie ein absolut loyaler, geistloser Sklave. Die verschiedenen Bezauberungs-Sprüche und manche Monsterfähigkeiten gehören zur Kategorie Bezauberung. Ein bezauberter Charakter behält zwar seinen freien Willen, trifft Entscheidungen aber nach der ihm eingegebenen Weltanschauung.

- Eine bezauberte Kreatur erhält keine magischen Fähigkeiten, um die Sprache ihres neuen Freundes zu verstehen.
- Ein bezauberter Charakter behält seine bisherige Gesinnung und Freundschaften bei, hält aber auch denjenigen, der die Bezauberung gewirkt hat, für einen guten Freund und wird dessen Vorschlägen und Anweisungen großes Gewicht beimessen.
- Ein bezauberter Charakter bekämpft seine vorherigen Verbündeten nur, wenn diese seinen neuen Freund bedrohen. Selbst dann aber setzt er die harmlosesten ihm zur Verfügung stehenden Mittel ein, wenn diese nur einigermaßen erfolgsversprechend sind (wie er es also auch bei einem Kampf zwischen zwei echten Freunden machen würde).
- Ein bezauberter Charakter darf einen konkurrierenden Charismawurf gegen den Bezaubernden machen, um dessen Anweisungen und Befehlen zu widerstehen, wenn diese ihn etwas tun lassen würden, dass er normalerweise auch nicht für einen engen Freund tun würde. Ist der Bezauberte bei diesem Wurf erfolgreich, muss er der Anweisung zwar nicht folgen, ist aber immer noch bezaubert.
- Ein bezauberter Charakter folgt niemals einem Befehl, der ihn umbringen oder schwer verletzen würde.
- Wenn der Bezaubernde seinem Opfer einen Befehl gibt, dem der Beeinflusste aufs Stärkste widersprechen würde, darf der Bezauberte einen erneuten Rettungswurf machen, um sich von der Bezauberung zu befreien.
- Ein bezauberter Charakter, der offen von den Dienern des Bezaubernden oder diesem selbst angegriffen wird, steht automatisch nicht länger unter der Wirkung des Zaubers oder Effekts.

Zwang ist eine ganz andere Sache. Er unterdrückt den freien Willen des Opfers oder ändert die Art und Weise, auf die der Verstand des Opfers funktioniert. Wo eine Bezauberung das Opfer zum Freund des Zaubernden macht, macht ein Zwang es zu dessen Diener.

Egal aber, ob ein Charakter bezaubert wurde oder unter einem Zwang steht, er wird nicht freiwillig Informationen oder Taktiken verraten, nach denen sein neuer Meister nicht fragt.

Blindsicht und Blindgespür

Blindsicht: Manche Kreaturen verfügen über Blindsicht, die außergewöhnliche Fähigkeit, nichtvisuelle Sinne zu benutzen, um auch ohne Sicht agieren zu können. Bei diesen Sinnen kann es sich um ein Vibrationsgespür, einen besonders feinen Geruchssinn, extrem gute Ohren oder einen Echolotsinn handeln. Blindsicht ermöglicht es außerdem, Unsichtbarkeit und Tarnung (selbst magische Dunkelheit) einfach zu ignorieren (ätherische Kreaturen können aber immer noch nicht wahrgenommen werden). Bis zu welcher Reichweite die Fähigkeit funktioniert, wird bei der jeweiligen Kreaturenbeschreibung angegeben.

- Blindsicht ermöglicht keine Unterscheidung zwischen Farben oder Kontrasten und auch nicht zu lesen.
- Eine Kreatur mit Blindsicht kann nicht von Blickangriffen betroffen werden, obwohl sogar Dunkelsicht dafür kein Hindernis darstellt.
- Angriffe, die das Opfer blenden, betreffen Kreaturen mit Blindsicht nicht.
- Angriffe, die das Opfer taub machen, verhindern Blindsicht, wenn diese vom Gehör abhängt.
- Blindsicht funktioniert unter Wasser, aber nicht im Vakuum.
- *Standort vortäuschen* und *Verschwimmen* haben keinen Einfluss auf Kreaturen mit Blindsicht.

Blindgespür: Manche Kreaturen verfügen über Blindgespür statt Blindsicht. Diese Fähigkeit ist nicht ganz so mächtig, lässt die Kreatur aber immer noch Dinge bemerken, die sie nicht sehen kann, ohne dabei so präzise Ergebnisse wie Blindsicht zu liefern. Eine Kreatur mit Blindgespür kann in der Nähe befindliche Kreaturen innerhalb der Blindgespür-Reichweite normalerweise bemerken und orten, ohne dafür einen Wurf auf Wahrnehmung machen zu müssen, vorausgesetzt diese Kreatur befindet sich in der Schusslinie. Jeder Gegner, der nicht gesehen werden kann, hat vollständige Tarnung (Fehlschlagschance von 50 %) gegen eine Kreatur mit Blindgespür und die Kreatur mit Blindgespür hat immer noch die normale Fehlschlagschance, wenn sie Gegner angreift, die Tarnung haben. Die Sichtverhältnisse beeinträchtigen auch die Bewegungen einer Kreatur mit Blindgespür und diese Kreatur kann ihren GE-Bonus nicht auf die RK addieren, wenn sie von Gegnern angegriffen wird, die sie nicht sehen kann.

Boni für Attributswerte

Manche Zauber und Fähigkeiten verbessern deine Attributswerte. Werden diese nur für einen Tag oder weniger gesteigert, handelt es sich um temporäre Boni. Pro zwei Punkte, die du auf ein Attribut erhältst, kannst du einen Bonus von +1 auf die entsprechenden Fertigkeiten und Werte rechnen.

Stärke: Wird dein Stärkewert erhöht, erhältst du einen Bonus auf Fertigkeiten, die auf Stärke basieren, auf Würfe für Nahkampfangriffe und auf Würfe für den Waffenschaden (wenn dieser von der Stärke abhängt). Der Bonus wird auch auf deinen Kampfmanöverbonus (wenn du klein oder größer bist) und auf deine Kampfmanöververteidigung addiert.

Geschicklichkeit: Verbessert sich dein Geschicklichkeitswert, erhältst du einen Bonus auf Fertigkeiten, die auf Geschicklichkeit basieren, auf Würfe für Fernkampfangriffe, auf Initiativewürfe und Reflexwürfe. Der Bonus gilt auch für deine Rüstungsklasse, deinen Kampfmanöverbonus (wenn du sehr klein oder kleiner bist) und deine Kampfmanöververteidigung.

Konstitution: Verbessert sich dein Konstitutionswert, erhältst du einen Bonus auf Zähigkeitswürfe. Außerdem

kannst du deine Gesamt-Trefferwürfelanzahl mit diesem Bonus multiplizieren und diese Menge an TP auf deine derzeitige Anzahl an Gesamt-Trefferpunkten addieren. Wird der Bonus aufgehoben, musst du die entsprechende Menge an TP auch wieder von deinen Gesamt-Trefferpunkten abziehen.

Intelligenz: Steigt dein Intelligenzwert, erhältst du einen Bonus auf Fertigkeiten, die auf Intelligenz basieren. Dieser Bonus gilt auch für den SG von Rettungswürfen gegen Zauber, wenn dieser auf Intelligenz basiert.

Weisheit: Wenn dein Weisheitswert steigt, erhältst du einen Bonus auf Fertigkeiten, die auf Weisheit basieren und auf Willenswürfe. Dieser Bonus gilt auch für den SG von Rettungswürfen gegen Zauber, wenn dieser auf Weisheit basiert.

Charisma: Steigt dein Charismawert, erhältst du einen Bonus auf Fertigkeiten, die auf Charisma basieren. Der Bonus gilt auch für die SG für Rettungswürfe gegen Zauber, die auf Charisma basieren und den SG, um fokussierter Energie zu widerstehen.

Attributsboni, die länger als einen Tag währen, steigern das entsprechende Attribut auch wirklich nach 24 Stunden. Passe alle Fertigkeiten und Werte, die von diesem Attribut abhängen, an den neuen Wert an. Du kannst auf diese Weise Fertigkeitspunkte, Trefferpunkte und andere Boni erhalten. Diese Boni solltest du separat aufschreiben (für den Fall, dass sie wieder verloren gehen).

Dämmersicht

Die Augen von Charakteren mit Dämmersicht sind so empfindlich für Licht, dass ihre Besitzer in dämmrigem Licht doppelt so weit sehen können wie andere. Dämmersicht erlaubt es auch, Farben zu sehen. Ein Zauberkundiger mit Dämmersicht braucht nur eine kleine Kerze in seiner Nähe und kann dann noch eine Schriftrolle lesen.

Charaktere mit Dämmersicht können in einer vom Mond erhellten Nacht im Freien genauso gut sehen wie tagsüber.

Dunkelsicht

Dunkelsicht ist die außergewöhnliche Fähigkeit, auch ohne Licht sehen zu können. Die Reichweite wird bei der jeweiligen Kreatur mit angegeben. Dunkelsicht ist schwarz-weiß (Farben können nicht unterschieden werden). Sie ermöglicht es einem Charakter nicht, Dinge zu sehen, die er sonst auch nicht sehen könnte – Unsichtbares ist immer noch unsichtbar und Illusionen erscheinen immer noch als das, was sie vortäuschen. Außerdem ist eine Kreatur mit Dunkelsicht auch ganz normal durch Blickangriffe verwundbar. Licht verhindert den Einsatz von Dunkelsicht nicht.

Energieimmunität und -empfindlichkeit

Eine Kreatur, die über eine Energieimmunität verfügt, erleidet niemals Schaden durch den jeweiligen Energietyp. Empfindlichkeit bedeutet, dass die Kreatur anderthalb Mal soviel Schaden (+50 %) durch den jeweiligen Energietyp erleidet, wie es normalerweise der Fall ist – es spielt hierbei keine Rolle, ob der Kreatur normalerweise ein Rettungswurf zusteht oder nicht und ob dieser erfolgreich war oder misslang.

Energieresistenz

Eine Kreatur mit Energieresistenz hat die Fähigkeit (normalerweise eine außergewöhnliche), den Schaden von bestimmten Energiearten ignorieren zu können, sie verfügt jedoch nicht über eine vollständige Immunität.

Jede Resistenzfähigkeit wird von dem Energietyp definiert, gegen den sie wirkt, und durch die Menge an Schadenspunkten, der widerstanden werden kann. Es ist hierbei egal, ob der Energieschaden weltlicher oder magischer Art ist.

Wenn die Resistenz den Schaden eines Energieangriffs komplett aufhebt, wird auch das Wirken von Zaubern durch den Angriff nicht gestört. Diese Art von Resistenz ist nicht kumulativ mit der Resistenz, die ein Zauber verleihen kann.

Furcht

Zauber, magische Gegenstände und bestimmte Monster können in den Charakteren Furcht hervorrufen. In den meisten Fällen dürfen die Charaktere einen Rettungswurf machen, um diesem Effekt zu widerstehen. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass der Charakter erschüttert, verängstigt oder in Panik ist.

Erschüttert: Erschütterte Charaktere erleiden einen Malus von –2 auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.

Verängstigt: Verängstigte Charaktere sind erschüttert und fliehen außerdem noch so schnell sie können vor dem Ursprung ihrer Furcht. Zumindest dürfen sie ihren Fluchtweg selbst auswählen. Abgesehen von dieser Bedingung können die Charaktere, wenn sie erst einmal außer Sicht- oder Hörreichweite der Quelle ihrer Furcht sind, machen, was sie wollen. Wirkt der Furchteffekt aber noch, müssen die Charaktere erneut fliehen, wenn sich der Ursprung ihrer Furcht wieder zeigt. Charaktere, die nicht in der Lage sind zu fliehen, können kämpfen (sind aber trotzdem erschüttert).

In Panik: In Panik geratene Charaktere sind erschüttert und fliehen so schnell wie möglich vor der Quelle ihrer Furcht, wobei sie alles fallen lassen, was sie in der Hand halten. Sie rennen vor der Quelle ihrer Furcht weg und können nicht selbst bestimmen, wohin sie laufen. Sie fliehen vor allen Gefahren, die sich ihnen in den Weg stellen. Wenn sie erst einmal außer Sicht- oder Hörreichweite der Quelle ihre Furcht sind, können die panischen Charaktere machen, was sie wollen. Werden sie am Fliehen gehindert, kauern sie sich zusammen.

Die Furcht steigt an: Furchteffekte sind kumulativ. Ein erschütterter Charakter, der erneut erschüttert wird, wird verängstigt, und ein erschütterter Charakter, der verängstigt wird, gerät in Panik. Ein verängstigter Charakter, der erschüttert oder verängstigt wird, gerät stattdessen in Panik.

Gebrechen

Angefangen bei Flüchen über Gifte und Krankheiten gibt es eine ganze Menge Gebrechen, an denen eine Kreatur leiden kann. Jedes Gebrechen hat zwar eine andere Auswirkung, alle funktionieren aber nach demselben Grundprinzip. Man darf immer einen Rettungswurf machen, wenn man sich ein Gebrechen zuzieht. War dieser Rettungswurf erfolgreich, leidet man auch nicht an dem Gebrechen und muss keine weiteren Rettungswürfe machen. Misslingt der Rettungswurf hingegen, leidet man an dem Gebrechen und muss mit den Auswirkungen leben.

Wenn eine Kreatur sich ein Gebrechen zugezogen hat, muss sie nach einer gewissen Zeit einen weiteren Rettungswurf machen, um bestimmte Nachteile zu vermeiden. Die meisten Gebrechen verschwinden, wenn eine Reihe an Rettungswürfen gelungen ist. Es müssen dann keine weiteren Rettungswürfe mehr gemacht werden. Manche Gebrechen aber – üblicherweise solche von übernatürlicher Art – können nicht alleine durch Rettungswürfe geheilt werden, sondern müssen mit mächtiger Magie entfernt werden. Jedes Gebrechen wird als kurzer Informationsblock dargestellt, damit du die Auswirkungen besser abhandeln kannst.

Name: Dies ist der Name des Gebrechens.

Art: Dies gibt die Art des Gebrechens an, ob es ein Fluch, eine Krankheit oder ein Gift ist. Danach wird angegeben, wie man sich das Gebrechen zuzieht: durch Kontakt, Einnahme, Einatmen, Verwundung, Zauber oder Fallen

Rettungswurf: Hier werden Art und SG des Rettungswurfs angegeben, mit dem du das Gebrechen vermeiden kannst. Solange nichts anderes angegeben wird, kann man mit diesem Rettungswurf auch die Effekte des Gebrechens vermeiden, wenn man es sich erst einmal zugezogen hat. Der SG gibt auch den SG für Zauberstufenwürfe an, die nötig sind, um das Gebrechen mittels Magie zu heilen, wie etwa mit *Krankheit kurieren* oder *Gift neutralisieren*.

Inkubationszeit: Manche Gebrechen brauchen eine gewisse Zeit, bis ihre Wirkung einsetzt. Kreaturen, die in Kontakt mit einem Gebrechen kommen, das eine Inkubationszeit hat, müssen sofort einen Rettungswurf machen. Bei einem Erfolg können sie das Gebrechen vermeiden und müssen keine weiteren Rettungswürfe machen. Bei einem Fehlschlag haben sie sich das Gebrechen zugezogen und müssen weitere Rettungswürfe machen, wenn die Inkubationszeit vorbei ist. Der Effekt des Gebrechens tritt erst ein, wenn die Inkubationszeit vorbei ist, und dann auch nur, wenn weitere Rettungswürfe fehlgeschlagen sind.

Frequenz: Dies gibt an, wie oft der Rettungswurf gemacht werden muss, nachdem man sich das Gebrechen zugezogen hat (nach der Inkubationszeit, falls vorhanden). Manche Gebrechen währen solange, bis sie geheilt sind, andere enden frühzeitig, selbst wenn der Charakter nicht mit Hilfe anderer Mittel geheilt wurde. Wenn ein Gebrechen nach einer festen Dauer endet, steht dies bei der Frequenz. Eine Krankheit etwa mit einer Frequenz von „1/Tag“ währt solange, bis sie geheilt ist, aber die Wirkung eines Gifts mit einer Frequenz von „1/Runde für 6 Runden“ endet nach 6 Runden.

Gebrechen ohne Frequenz treten sofort auf, wenn man sie sich zugezogen hat (oder nachdem die angegebene Inkubationszeit vorbei ist).

Effekt: Hier wird der Effekt beschrieben, den man erleidet, wenn der Rettungswurf gegen das Gebrechen misslingt. Die meisten Gebrechen verursachen Attributsschaden oder Trefferpunkteschaden. Die Effekte sind kumulativ, können aber ganz normal geheilt werden. Andere Gebrechen verursachen Mali oder andere Effekte. Diese Wirkungen sind manchmal kumulativ, manche Effekte betreffen einen jedoch nur, wenn der letzte Rettungswurf fehlgeschlagen ist. Manche Gebrechen haben auch unterschiedliche Effekte, wenn der erste Rettungswurf misslungen ist. Diese Gebrechen haben eine erste Wirkung, die eintritt, wenn der erste Rettungswurf fehlgeschlagen ist, und eine sekundäre Wirkung, die eintritt, wenn zusätzliche Rettungswürfe misslungen. Dies wird im Text angegeben. Trefferpunktschaden sowie Schaden an einem Attribut, die durch ein Gebrechen verursacht werden, können nicht auf natürliche Weise heilen, solange das Gebrechen noch Bestand hat.

Heilung: Hier wird angegeben, wie das Gebrechen geheilt werden kann. Meist handelt es sich bei der Methode um mehrere aufeinander folgende Rettungswürfe. Wenn genügend Rettungswürfe erfolgreich waren, kann ein Gebrechen mit einer begrenzten Frequenz vorzeitig geheilt werden. Trefferpunktschaden sowie Schaden an einem Attribut werden allerdings nicht automatisch geheilt, wenn das Gebrechen erfolgreich behandelt wurde. Gebrechen, die keinen Eintrag zur Heilung haben, können nur mit Hilfe mächtiger Zauber geheilt werden, so zum Beispiel mit *Gift neutralisieren* oder *Fluch brechen*. Ganz egal, wie viele Rettungswürfe gemacht wurden, die Wirkung des Gebrechens hält an.

Beispiel: Valeros ist mit der Krankheit Rote Qual in Kontakt gekommen. Sein Zähigkeitswurf (SG 15) ist misslungen. Nachdem dann die Inkubationszeit von 1W3 Tagen vergangen ist, ist die Krankheit ausgebrochen und Valeros muss einen weiteren Zähigkeitswurf (SG 15) machen, um die 1W6 Punkte Stärkeschaden zu vermeiden. Ab diesem Zeitpunkt muss er jeden Tag (siehe die Frequenz der Krankheit) einen weiteren Zähigkeitswurf (SG 15) machen, um weiteren Stärkeschaden zu verhindern. Wenn es ihm an zwei aufeinander folgenden Tagen gelingt, einen erfolgreichen Zähigkeitswurf abzulegen, ist er geheilt. Schaden, den er sich zugezogen hat, heilt normal.

Flüche

Jeder kann das Opfer eines Fluchs werden – angefangen beim unvorsichtigen Dieb, der ein Grab plündert, über ein paar betrunkene Volltrottel, die einen mächtigen Magier beleidigen, bis zu törichten Abenteurern, die einfach jedes alte Schwert aufheben. Flüche sind magische Gebrechen, die ganz unterschiedliche Effekte haben können. Manche verursachen nur einen Malus, während andere das Opfer in eine Kröte verwandeln. Manche Flüche lassen den Betroffenen sogar langsam verrotten, bis nichts als ein wenig Staub von ihm zurückbleibt. Im Gegensatz zu anderen Gebrechen können die meisten Flüche nicht mit Hilfe von erfolgreichen Rettungswürfen geheilt werden. Sie müssen mit Magie geheilt werden. Üblicherweise mit den Zaubern *Fluch brechen* oder *Verzauberung brechen*. Manche Flüche werden mit der Zeit immer schlimmer, während andere einen Malus verleihen, der ab dem Moment des verflucht Werdens weder steigt noch verschwindet. Es gibt zudem einige magische Gegenstände, die wie Flüche funktionieren. Eine Beschreibung dieser verfluchten Gegenstände findest du in Kapitel 15.

Im Folgenden werden einige Beispiele für Flüche aufgeführt:

Alterungsfluch

Art Fluch; **Rettungswurf** Willen, SG 17
Frequenz 1/Tag
Effekt Ziel altert um 1 Jahr.

Böswillige Verwandlung (Zauber)

Art Fluch, Zauber; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17, keine Wirkung, Willen, SG 17, teilweise
Effekt Ziel wird in eine Eidechse verwandelt, siehe die Beschreibung des Zaubers *Böswillige Verwandlung*.

Fluchfalle

Art Fluch, Falle, Zauber; **Rettungswurf** Willen, SG 14
Effekt Malus von –6 auf Stärke.

Mumienfäule

Art Fluch, Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16
Inkubationszeit 1 Min.; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W6 KO-Schaden und 1W6 CH-Schaden; **Heilung** Mumienfäule kann nur geheilt werden, wenn *Fluch brechen* und *Krankheit kurieren* innerhalb einer Minute hintereinander gewirkt werden.

Pech

Art Fluch; **Rettungswurf** Willen, SG 20, keine Wirkung, kein Rettungswurf, um die Effekte zu vermeiden.
Frequenz 1/Stunde
Effekt Ziel muss jeden Wurf wiederholen, den der SL bestimmt, und immer das schlechtere Ergebnis anwenden.

Werwolffluch

Art Fluch, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 15, keine Wirkung, Willen, SG 15, um die Effekte zu vermeiden
Inkubationszeit bis zum nächsten Vollmond; **Frequenz** jede Vollmondnacht oder immer wenn das Ziel verwundet wird
Effekt Ziel verwandelt sich in einen Wolf, der bis zum nächsten Morgen unter der Kontrolle des Spielleiters steht.

Krankheiten

Krankheiten reichen von weit verbreiteten Seuchen bis zu dem, was der Biss einer Schreckensratte übertragen kann und stellen eine ernsthafte Gefahr für das einfache Volk und Abenteurer gleichermaßen dar. Krankheiten haben nur selten eine begrenzte Frequenz, die meisten haben aber eine Inkubationszeit, bevor die Symptome eintreten. Diese Inkubationszeit kann variabel sein. Die meisten Krankheiten können mit Rettungswürfen oder Zaubern wie *Krankheit kurieren* geheilt werden.

Es folgen einige Beispiele für Krankheiten:

Beulenpest

Art Krankheit, Einnahme oder Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W4 KO-Schaden und 1 CH-Schaden und Ziel ist erschöpft; **Heilung** 2 aufeinander folgenden Rettungswürfe.

Dämonenfieber

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W6 KO-Schaden, Ziel muss einen zweiten Zähigkeitswurf machen, bei einem Fehlschlag wird 1 Punkt des Attributsschadens zu Attributsentzug; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Fieberwahn

Art Krankheit, Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W6 WE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Hirnbrand

Art Krankheit, Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 12
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W4 IN-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Lepra

Art Krankheit, Kontakt, Einnahme oder Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 12, keine Wirkung, Zähigkeit, SG 20, um Effekte zu vermeiden
Inkubationszeit 2W4 Wochen; **Frequenz** 1/Woche
Effekt 1W2 CH-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Rote Qual

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 15
Inkubationszeit 1W3 Tage; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W6 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Schleimiges Verderben

Art Krankheit, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W4 KO-Schaden, Ziel muss einen zweiten Zähigkeitswurf machen, bei einem Fehlschlag wird 1 Punkt des Attributsschadens zu Attributsentzug; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Schmutzfieber

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 12
Inkubationszeit 1W3 Tage; **Frequenz** 1/ Tag
Effekt 1W3 GE-Schaden und 1W3 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Schüttelkrämpfe

Art Krankheit, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W8 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Teufelszuckungen

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14
Inkubationszeit 1W4 Tage; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W4 ST-Schaden; **Heilung** 3 aufeinander folgende Rettungswürfe

Trübe Sieche

Art Krankheit, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16
Inkubationszeit 1W3 Tage; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W4 ST-Schaden, wenn das Opfer mehr als 2 Punkte ST-Schaden erleidet, muss es einen erneuten Zähigkeitswurf machen, bei einem Fehlschlag ist es permanent blind; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Gifte

Die meisten Gebrechen werden durch Gifte hervorgerufen. Gifte sind eine ständige Bedrohung, angefangen bei den Fangzähnen einer Giftschlange bis hin zum eiterbeschmierten Dolch einer Assassine. Gifte können durch Rettungswürfe oder Zauber wie etwa *Gift neutralisieren* geheilt werden.

Kontaktgifte wirken, sobald man sie mit der nackten

Tabelle 16-2: Beispielgifte

Name	Art	SG für ZÄH	Inkubationszeit	Frequenz	Effekt	Heilung	Kosten
Albtraumdämpfe	Einatmen	20	—	1/Rd. für 6 Rd.	1 WE und 1 Rd. lang verwirrt	2 Rettungswürfe	1.800 GM
Arsen	Einnahme	13	10 Min.	1/Min. für 4 Min.	1W2 KO	1 Rettungswurf	120 GM
Belladonna	Einnahme	14	10 Min.	1 Min. für 6 Min,	1W2 ST, siehe Text	1 Rettungswurf	100 GM
Blauer Ginster	Verwundung	14	—	1/Rd. für 2 Rd.	1 KO/1W3 Stunden bewusstlos	1 Rettungswurf	120 GM
Blutwurz	Verwundung	12	1 Rd.	1/Rd. für 4 Rd.	1 KO & 1 WE	1 Rettungswurf	100 GM
Bruntdämpfe	Einatmen	18	—	1/Rd. für 6 Rd.	1 KO Entzug / 1W3 KO	2 Rettungswürfe	2.100 GM
Drachenschleim	Kontakt	26	—	1/Rd. für 6 Rd.	1W3 ST	—	1.500 GM
Drowgift	Verwundung	13	—	1/Min. für 2 Min.	1 Min./2w4 Stunden bewusstlos	1 Rettungswurf	75 GM
Eisenhut	Einnahme	16	10 Min.	1/Min. für 6 Min.	1W3 KO	1 Rettungswurf	500 GM
Gedankenmoos	Einnahme	14	10 Min.	1/Min. für 6 Min.	1W3 IN	1 Rettungswurf	125 GM
Gestreifter Fliegenpilz	Einnahme	11	10 Min.	1/min. für 4 Min.	1W3 WE & 1 IN	1 Rettungswurf	180 GM
Gift einer mittelgroßen Spinne	Verwundung	14	—	1/Rd. für 4 Rd.	1W2 ST	1 Rettungswurf	150 GM
Gift einer Riesenwespe	Verwundung	18	—	1/Rd. für 6 Rd.	1W2 GE	1 Rettungswurf	210 GM
Gift eines Großen Skorpions	Verwundung	17	—	1/Rd. für 6 Rd.	1W2 ST	1 Rettungswurf	200 GM
Gift eines Kleinen Tausendfüßlers	Verwundung	11	—	1/Rd. für 4. Rd.	1 GE	1 Rettungswurf	90 GM
Grünblutöl	Verwundung	13	—	1/Rd. für 4 Rd.	1 KO	1 Rettungswurf	100 GM
Grünes Regenbogengift	Zauber	verschieden	—	1/Rd. für 6 Rd.	Tod / 1 KO	2 Rettungswürfe	—
Königsschlaf	Einnahme	19	1 Tag	1/Tag	1 KO-Entzug	2 Rettungswürfe	5.000 GM
Leichnamsstaub	Einnahme	17	10 Min.	1/Min. für 6 Min.	1W3 ST	2 Rettungswürfe	400 GM
Malysswurzpaste	Kontakt	16	1 Min.	1/Min. für 6 Min.	1W2 GE	1 Rettungswurf	250 GM
Nitharit	Kontakt	13	1 Min.	1/Min. für 6 Min.	1W3 KO	1 Rettungswurf	650 GM
Purpurwurmgift	Verwundung	24	—	1/Rd. für 6 Rd.	1W3 ST	2 Rettungswürfe	700 GM
Sassonblattextrakt	Kontakt	16	1 Min.	1/Min. für 6 Min.	2W12 TP / 1 KO	1 Rettungswurf	300 GM
Schattenessenz	Verwundung	17	—	1/Rd. für 6 Rd.	1 ST-Entzug / 1W2 ST	1 Rettungswurf	250 GM
Schierling	Einnahme	18	10 Min.	1/Min. für 6 Min.	1W6 GE, siehe Text	2 Rettungswürfe	2.500 GM
Schwarzviperngift	Verwundung	11	—	1/Rd. für 6 Rd.	1W2 KO	1 Rettungswurf	120 GM
Schwarzer Lotosextrakt	Kontakt	20	1 Min.	1/Rd. für 6 Rd.	1W6 KO	2 Rettungswürfe	4.500 GM
Schwarzschlächterpulver	Einnahme	18	10 Min.	1 Min./ für 6 Min.	1W3 KO & 1 ST	2 Rettungswürfe	800 GM
Taggitöl	Einnahme	15	1 Min.	—	1W3 Stunden lang Bewusstlos	1 Rettungswurf	90 GM
Terinavwurzel	Kontakt	16	1 Min.	1/Min. für 6 Min.	1W3 GE	1 Rettungswurf	400 GM
Todesklinge	Verwundung	20	—	1/Rd. für 6 Rd.	1W3 KO	2 Rettungswürfe	1.800 GM
Todestränen	Kontakt	22	1 Min.	1/Min. für 6 Min.	1W6 KO und 1 Min. lang gelähmt	—	6.500 GM
Ungolstaub	Einatmen	15	—	1/Rd. für 4 Rd.	1 CH-Entzug / 1W2 CH	1 Rettungswurf	1.000 GM
Wahnsinnsnebel	Einatmen	15	—	1/Rd. für 6 Rd.	1W3 WE	1 Rettungswurf	1.500 GM
Wyverngift	Verwundung	17	—	1/Rd. für 6 Rd.	1W4 KO	2 Rettungswürfe	3.000 GM

Haut berührt. Sie können gut als Gifte eingesetzt werden, die über Wunden in den Körper gelangen. Kontaktgifte haben normalerweise eine Inkubationszeit sowie eine Frequenz von 1 Minute. Einnahmegifte nimmt man über Nahrung oder Flüssigkeiten ein. Sie haben normalerweise eine Inkubationszeit von 10 Minuten und eine Frequenz von 1 Minute. Verwundungsgifte zieht man sich vor allem durch die Angriffe bestimmter Kreaturen zu oder durch Angriffe mit Waffen, die damit überzogen sind. Sie halben normalerweise keine Inkubationszeit und eine Frequenz von 1 Runde. Atemgifte nimmt man auf, wenn man einen Bereich betritt, in dem sie in der Luft verteilt sind. Die meisten von ihnen füllen pro Dosis einen Würfel mit einer Kantenlänge von 3 m. Es ist möglich, die Luft anzuhalten, wenn man sich in einem so vergifteten Bereich aufhält, um das Einatmen des Giftes zu vermeiden. Kreaturen, welche die Luft anhalten, erhalten eine Chance von 50 %, keinen Zähigkeitswurf pro Runde machen zu müssen. Siehe die Regeln zum Atem anhalten und Ersticken in Kapitel 13. Bedenke, dass ein Charakter, der normalerweise ersticken würde, weil er die Luft anhält, stattdessen wieder normal atmet.

Im Gegensatz zu anderen Gebrechen sind mehrere Dosen desselben Gifts kumulativ. Bei Kontakt- und Verwundungsgiften wirkt zwar nicht mehr als eine Dosis gleichzeitig, bei Atem- und Einnahmegiften ist das allerdings möglich. Jede zusätzliche Dosis des Gifts erhöht die gesamte Wirkungsdauer des Gifts (wird bei der Frequenz angegeben) um die Hälfte der Wirkungsdauer. Außerdem erhöht jede Dosis des Gifts den SG für den Rettungswurf um 2. Diese Erhöhung ist kumulativ. Die Heilbedingungen werden durch mehrfache Dosen allerdings nicht betroffen. Gelingt die Heilung, wird die Wirkung aller Dosen beendet. Nehmen

wir an, ein Charakter wird in einer Runde drei Mal von einem Trio mittelgroßer monströse Spinnen gebissen, die drei Dosen ihres Giftes injizieren. Der Unglückliche muss nun die nächsten 8 Runden je einen Zähigkeitswurf (SG 18) machen. Ein einziger erfolgreicher Wurf jedoch beendet zum Glück die Wirkung aller drei Dosen.

Es handelt sich um eine Standard-Aktion, ein Gift auf eine Waffe oder ein Stück Munition aufzutragen. Beim Auftragen des Gifts besteht eine 5%-Chance, dass der Charakter sich selbst vergiftet. Er muss dann einen ganz normalen Rettungswurf gegen das Gift machen. Die Dosis des Gifts wird dabei allerdings nicht aufgebraucht. Immer, wenn ein Charakter mit einer vergifteten Waffe angreift, vergiftet er sich selbst, wenn er beim Angriff eine natürliche 1 würfelt. Das Gift wird aufgebraucht, wenn die Waffe eine Kreatur trifft oder der Träger sie berührt. Charaktere, die das Klassenmerkmal Gift einsetzen haben, gehen nicht das Risiko ein, sich selbst zu vergiften.

Gifte können mit Handwerk (Alchemie) hergestellt werden. Der SG, um ein Gift herzustellen, entspricht dem SG für den Zähigkeitswurf gegen das Gift. Würfelt man bei dem Wurf auf Handwerk eine natürliche 1, setzt man sich der Wirkung des Gifts aus. Wer das Klassenmerkmal Gift einsetzen hat, riskiert nicht, sich beim Herstellen von Gift selbst zu vergiften.

Es folgen einige Beispiele für Gifte:

ALBTRAUMDÄMPFE

Art Gift, Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1 WE-Schaden und 1 Runde lang verwirrt; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

ARSEN

Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13
Inkubationszeit 10 Min.; **Frequenz** 1/Minute für 4 Minuten
Effekt 1W2 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

BELLADONNA

Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14
Inkubationszeit 10 Minuten; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W2 KO-Schaden; **Ziel** kann versuchen, in der letzten Stunde erfolgte Ansteckung mit Lykanthropie mit einem Rettungswurf abzuwenden
Heilung 1 Rettungswurf

BLAUER GINSTER

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14
Frequenz 1/Runde für 2 Runden
Erster Effekt 1 KO-Schaden; **Zweiter Effekt** Bewusstlosigkeit für 1W3 Stunden; **Heilung** 1 Rettungswurf

BLUTWURZ

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 12
Inkubationszeit 1 Runde; **Frequenz** 1/ Runde für 4 Runden
Effekt 1 KO-Schaden und 1 WE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

BRUNTDÄMPFE

Art Gift, Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Erster Effekt 1 KO Entzug; **Zweiter Effekt** 1W3 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

DRACHENSCHLEIM

Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 26
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W3 ST-Schaden

DROWGIFT

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13
Frequenz 1/Minute für 2 Minuten
Erster Effekt Bewusstlosigkeit für 1 Min.; **Zweiter Effekt** Bewusstlosigkeit für 2W4 Stunden; **Heilung** 1 Rettungswurf

EISENHUT

Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf;** Zähigkeit, SG 16
Inkubationszeit 10 Minuten; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Effekt 1W3 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

GEDANKENMOOS

Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14
Inkubationszeit 10 Minuten; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Effekt 1W3 IN-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

GESTREIFTER FLIEGENPILZ

Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 11
Inkubationszeit 10 Minuten; **Frequenz** 1/Minute für 4 Minuten
Effekt 1W3 WE-Schaden und 1 IN-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

GIFT EINER MITTELGROSSEN SPINNE

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14
Frequenz 1/Runde für 4 Runden
Effekt 1W2 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

GIFT EINER RIESENWESPE

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W2 GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

GIFT EINES KLEINEN TAUSENDFÜSSLERS

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 11
Frequenz 1/Runde für 4 Runden
Effekt 1 GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

GIFT EINES GROSSEN SKORPIONS

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W2 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

GRÜNBLUTÖL

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13
Frequenz 1/Runde für 4 Runden
Effekt 1 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

GRÜNES REGENBOGENGIFT

Art Gift, Zauber; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG verschieden
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Erster Effekt Tod; **Zweiter Effekt** 1 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Siehe *Regenbogensphäre*, *Regenbogenspiel* oder *Regenbogenwand* für weitere Details.

Königsschlaf
Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 19
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1 KO-Entzug; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Leichnamsstaub
Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17
Inkubationszeit 10 Minuten; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Effekt 1W3 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Malysswurzpaste
Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16
Inkubationszeit 1 Minute; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minute
Effekt 1W2 GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Nitharit
Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13
Inkubationszeit 1 Minute; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Effekt 1W3 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Purpurwurmgift
Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 24
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W3 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Sassonblattextrakt
Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16
Inkubationszeit 1 Minute; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Erster Effekt 2W12 TP; **Zweiter Effekt** 1 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Schattenessenz
Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Erster Effekt 1 ST-Entzug; **Zweiter Effekt** 1W2 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Schierling
Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18
Inkubationszeit 10 Minuten; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Effekt 1W6 GE-Schaden, Kreaturen, die auf GE 0 reduziert werden, ersticken; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Schwarzviperngift
Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 11
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W2 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Schwarzer Lotusextrakt
Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20
Inkubationszeit 1 Minute; **Frequenz** 1 Runde für 6 Runden
Effekt 1W6 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Schwarzschlächterpulver
Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18
Inkubationszeit 10 Minuten; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Effekt 1W3 KO-Schaden und 1 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Taggitöl
Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 15
Inkubationszeit 1 Minute
Effekt Bewusstlosigkeit für 1W3 Stunden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Terinavwurzel
Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16
Inkubationszeit 1 Minute; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minute
Effekt 1W3 GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Todesklinge
Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W3 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Todestränen
Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 22
Inkubationszeit 1 Minute; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Effekt 1W6 KO-Schaden und 1 Minute lang gelähmt

Ungolstaub
Art Gift, Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 15
Frequenz 1/Runde für 4 Runden
Erster Effekt 1 CH-Entzug; **Zweiter Effekt** 1W2 CH-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Wahnsinnsnebel
Art Gift, Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 15
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W3 WE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Wyverngift
Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W4 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Geruchssinn

Diese außergewöhnliche Fähigkeit ermöglicht es einer Kreatur, sich nähernde Feinde zu bemerken, Feinde zu erschnüffeln, die sich verstecken, und Spuren mit Hilfe des Geruchssinns zu verfolgen.

Eine Kreatur mit dieser Fähigkeit kann Feinde innerhalb einer Reichweite von 9 m erschnüffeln. Befindet der Gegner sich in Windrichtung, beträgt die Reichweite 18 m, weht der Wind ihm stattdessen entgegen, beträgt die Reichweite nur 4,50 m. Starke Gerüche wie Rauch oder verrottender Müll können auf eine doppelt so hohe Reichweite erschnüffelt werden. Überwältigende Gerüche, wie das Moschus eines Stinktiers oder der Gestank eines Troglodyten, können auf eine drei Mal so hohe Reichweite entdeckt werden.

Die Kreatur mit dem Geruchssinn kann zwar die Anwesenheit anderer riechen, nicht aber ihren genauen Standort. Es zählt als Bewegungsaktion, die Richtung zu bestimmen, aus der ein Geruch kommt. Bewegt sich die Kreatur mit Geruchssinn innerhalb von 1,50 m (1 Feld) um die Quelle des Geruchs herum, kann sie den genauen Standort der Geruchsquelle bestimmen, selbst, wenn sie diese nicht sehen kann.

Eine Kreatur, die sowohl die Fähigkeit Geruchssinn als auch die Fertigkeit Überlebenskunst besitzt, kann

einer Geruchsspur folgen, indem sie einen Wurf auf Überlebenskunst macht. Eine Kreatur mit Geruchssinn kann auch versuchen, einer Geruchsspur zu folgen, indem sie die Fertigkeit Überlebenskunst ungeübt einsetzt. Der durchschnittliche SG für eine frische Spur liegt bei 10. Er steigt oder sinkt, je nachdem wie stark der Geruch der Spur ist, wie viele Kreaturen verfolgt werden und wie alt die Spur ist. Pro Stunde, welche die Spur bereits kalt ist, steigt der SG um 2. Ansonsten folgt die Fähigkeit den Regeln der Fertigkeit Überlebenskunst in Bezug auf das Spurenlesen. Kreaturen, die eine Spur mit Hilfe des Geruchssinns verfolgen, können Oberflächenbedingungen und schlechte Sichtverhältnisse ignorieren.

Kreaturen mit Geruchssinn können vertraute Gerüche so zuordnen, wie Menschen einen vertrauten Anblick erkennen.

Wasser, vor allem fließendes Wasser, kann Spuren für Kreaturen, die Luft atmen, unlesbar machen. Wasser atmende Kreaturen aber, welche die Fähigkeit Geruchssinn besitzen, können diese auch unter Wasser einsetzen.

Falsche starke Gerüche können andere Gerüche ganz leicht überdecken. Die Anwesenheit eines solchen Geruchs verhindert den Einsatz der Fähigkeit, um Kreaturen mit dem Geruchssinn zu entdecken oder zu identifizieren, und der Grund-SG für den Wurf auf Überlebenskunst zum Spurenlesen steigt von 10 auf 20.

Lähmung

Manche Monster oder Zauber besitzen die übernatürliche oder zauberähnliche Fähigkeit, ihre Opfer mit Hilfe magischer Mittel zu lähmen. Lähmung auf Grund von Giften wird im Abschnitt über Gebrechen erklärt.

Ein gelähmter Charakter kann weder sprechen noch sich bewegen oder irgendeine andere körperliche Aktivität ausführen. Er ist an der Stelle festgewurzelt – eingefroren und hilflos. Seine Freunde können noch nicht einmal seine Gliedmaßen bewegen. Der Charakter kann aber noch geistige Aktionen ausführen, also auch Zauber ohne Komponenten wirken.

Eine geflügelte Kreatur, die zum Zeitpunkt der Lähmung gerade in der Luft war, kann nicht mehr mit den Flügeln schlagen und fällt zu Boden. Ein Schwimmer kann nicht mehr schwimmen und deshalb ertrinken.

Lebenskraftentzug und Negative Stufen

Manche Zauber und gewisse Untote haben die Fähigkeit, anderen Lebenskraft und Energie zu entziehen. Dieser schreckliche Angriff resultiert in sogenannten „negativen Stufen“. Ein Charakter erhält dadurch einige Nachteile.

Pro negativer Stufe, die eine Kreatur hat, erhält sie folgende kumulativen Mali: Malus von –1 auf alle Attributs-, Angriffs-, Kampfmanöver-, Kampfverteidigungs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe; außerdem reduziert jede negative Stufe die aktuellen wie auch die gesamten TP der betroffenen Kreatur um 5. Desweiteren erhält die Kreatur pro negative Stufe einen Malus von –1 auf ihre effektive Stufe (mit der stufenabhängige Variablen wie das Wirken von Zaubern berechnet werden). Zauberkundige verlieren jedoch keine vorbereiteten Zauber oder Zauberplätze auf Grund von negativen Stufen. Gleicht oder übersteigt die Anzahl an negativen Stufen die Gesamt-Trefferwürfel einer Kreatur, stirbt diese.

Eine Kreatur mit temporären negativen Stufen darf jeden Tag einen erneuten Rettungswurf machen, um die negativen Stufen zu entfernen. Der SG dieses Rettungswurfs entspricht dem SG des Rettungswurfs gegen den Effekt, der die negativen Stufen hervorgerufen hat.

Manche Fähigkeiten und Zauber (wie etwa *Tote erwecken*) entziehen einer Kreatur permanent Stufen. Diese werden wie negative Stufen behandelt, es darf allerdings nicht jeden Tag ein Rettungswurf gemacht werden, um sie zu entfernen. Ein Stufenentzug kann aber durch Zauber wie *Genesung* rückgängig gemacht werden. Die permanenten negativen Stufen bleiben auch bestehen, wenn ein verstorbener Charakter wieder zum Leben erweckt wurde. Eine Kreatur, deren permanente negative Stufen ihren Trefferwürfeln entsprechen, kann nicht mit Zaubern wie *Tote erwecken* oder *Auferstehung* zum Leben erweckt werden, wenn nicht auch zugleich *Genesung* auf sie gewirkt wird – also in der Runde, nachdem die Kreatur zum Leben erweckt wurde.

Resistenz gegen fokussierte Energie

Kreaturen mit einer Resistenz gegen fokussierte Energie erhalten einen Bonus auf Willenswürfe gegen fokussierte Energie. Sie dürfen diesen Bonus auf alle Willenswürfe addieren, die sie machen, um den Schaden des Effekts zu halbieren und um dem Effekt zu widerstehen.

Schaden an den Attributen, Attributsmali und Attributsentzug

Krankheiten, Gifte, Zauber und andere Fähigkeiten können deinen Attributswerten direkt schaden. Der Schaden reduziert deine Attribute zwar nicht wirklich, verleiht dir aber einen Malus auf die Fertigkeiten und Werte, die von diesem Attribut abhängen.

Pro zwei Punkte Schaden an einem Attribut erhältst du einen Malus von –1 auf die Fertigkeiten und Werte, die auf dem entsprechenden Attribut basieren. Gleicht oder übersteigt die Menge an Schaden, die du an dem Attribut genommen hast, deinen Attributswert, wirst du sofort bewusstlos und bleibst es, bis der Schaden weniger als dein Attributswert ist. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel bildet dein Konstitutionswert. Ist der Schaden, den du an deinem Konstitutionswert erleidest, gleich oder größer als der Wert selbst, stirbst du. Wenn nichts anderes angegeben wird, heilt der Attributsschaden mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Schaden an den Attributen kann mit Hilfe von Zaubern, wie etwa *Teilweise Genesung*, geheilt werden.

Manche Zauber oder Fähigkeiten senken ein Attribut nur für eine bestimmte Zeit. Solange die Mali effektiv sind, funktionieren sie wie ein Schaden an dem Attribut, sie können dich aber nicht ohnmächtig werden oder sterben lassen. Das bedeutet, dass die Mali deine Attributswerte nicht unter eins senken können.

Stärke: Schaden an deinem Stärkewert verursacht einen Malus auf Fertigkeiten, die auf Stärke basieren, auf Würfe für Nahkampfangriffe und auf Würfe für den Waffenschaden (wenn dieser von der Stärke abhängt). Der Malus betrifft auch deinen Kampfmanöverbonus (wenn du klein oder größer bist) und deine Kampfmanöververteidigung.

Geschicklichkeit: Schaden an deinem Geschicklichkeitswert verursacht einen Malus auf Fertigkeiten, die auf Geschicklichkeit basieren, auf Würfe für Fernkampfangriffe, auf Initiativewürfe und Reflexwürfe. Der Malus gilt auch

für deine Rüstungsklasse, deinen Kampfmanöverbonus (wenn du sehr klein oder kleiner bist) und deine Kampfmanöververteidigung.

Konstitution: Schaden an deinem Konstitutionswert verursacht einen Malus auf Zähigkeitswürfe. Außerdem musst du deine Gesamt-Trefferwürfelanzahl mit diesem Malus multiplizieren und diese Menge an TP von deiner derzeitigen Anzahl an Gesamt-Trefferpunkten abziehen. Wenn der Konstitutionsschaden geheilt wird, werden deine verloren gegangenen Trefferpunkte wieder hergestellt.

Intelligenz: Schaden an deinem Intelligenzwert verursacht einen Malus auf Fertigkeiten, die auf Intelligenz basieren. Dieser Malus gilt auch für den SG von Rettungswürfen gegen Zauber, wenn dieser auf Intelligenz basiert.

Weisheit: Schaden an deinem Weisheitswert verursacht einen Malus auf Fertigkeiten, die auf Weisheit basieren und auf Willenswürfe. Dieser Malus gilt auch für den SG von Rettungswürfen gegen Zauber, wenn dieser auf Weisheit basiert.

Charisma: Schaden an deinem Charismawert verursacht einen Malus auf Fertigkeiten, die auf Charisma basieren. Der Malus gilt auch für den SG von Rettungswürfen gegen Zauber, wenn dieser auf Charisma basiert, und für den SG, um fokussierter Energie zu widerstehen.

Attributsentzug: Bei einem Attributsentzug wird der entsprechende Attributswert tatsächlich gesenkt. Modifiziere alle betroffenen Fertigkeiten und Werte. Es kann sein, dass du auf diese Weise Fertigkeitspunkte, Trefferpunkte und andere Boni verlierst. Ein Attributsentzug kann mit Zaubern, wie etwa *Genesung*, geheilt werden.

Schadensreduzierung

Manche magischen Kreaturen haben die übernatürliche Fähigkeit, Schaden von Waffen sofort zu heilen oder Hiebe ganz zu ignorieren, als seien sie unverwundbar.

Die Zahl bei der Schadensreduzierung (SR) einer Kreatur gibt an, wie viel Schaden eines normalen Angriffs sie ignorieren kann. Es gibt aber eigentlich immer eine bestimmte Art von Waffe, welche diese SR überwinden kann (siehe „SR überwinden“). Diese Information wird von der Zahl durch einen Schrägstrich getrennt. SR 5/Magie bedeutet z.B., dass eine Kreatur von jeder nichtmagischen Waffe 5 Punkte Schaden pro Angriff weniger erleidet. Ein Bindestrich hinter dem Schrägstrich heißt, dass die Schadensreduzierung gegen jeden Angriff gilt, der Schadensreduzierung nicht komplett ignoriert.

Immer wenn die Schadensreduzierung den Schaden eines Angriffs komplett aufheben würde, werden auch die besonderen Effekte dieses Angriffs aufgehoben, wie etwa ein Gift, die betäubenden Fähigkeiten eines Mönchs oder Krankheiten, die durch Verwundungen übertragen werden. Die Schadensreduzierung kann jedoch nicht Berührungsangriffe, Energieschaden, der bei einem Angriff verursacht wird, oder Energieentzug verhindern. Auch Gifte oder Krankheiten, die durch Einatmen, Einnahme oder Kontakt in den Körper aufgenommen werden, werden nicht von einer Schadensreduzierung betroffen.

Angriffe, die aufgrund der Schadensreduzierung des Ziels keinen Schaden verursachen, stören das Ziel auch nicht beim Wirken von Zaubern.

Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und Energieangriffe (selbst nichtmagisches Feuer) können eine Schadensreduzierung umgehen.

Manchmal funktioniert die Schadensreduzierung wie sofortige Heilung und manchmal repräsentiert sie das besonders dicke Fell oder die Haut einer Kreatur. In beiden Fällen werden die Charaktere aber schnell bemerken, dass ihre konventionellen Angriffe wirkungslos sind.

Besitzt eine Kreatur Schadensreduzierung aus mehr als einer Quelle, sind diese beiden Arten der Reduzierung nicht kumulativ. Die Kreatur erhält in diesem Fall einfach den Vorteil der höchsten Schadensreduzierung für eine gegebene Situation.

SR überwinden: Eine Schadensreduzierung kann mit Hilfe besonderer Materialien überwunden werden, mit Hilfe von magischen Waffen (jede Waffe, die einen Verbesserungsbonus von +1 oder höher gewährt; der Verbesserungsbonus einer Meisterarbeit gilt hier nicht), mit Hilfe von bestimmten Arten von Waffen (wie etwa Hieb- oder Wuchtwaffen) und mit Hilfe von Waffen mit Gesinnung.

Munition, die mit einer Fernkampfwaffe mit einem Verbesserungsbonus von +1 oder höher abgefeuert wurde, wird für die Zwecke des Überwindens einer SR als magische Waffe behandelt. Ebenso erhält Munition, die mit einer Waffe mit Gesinnung verschossen wurde, die Gesinnung dieser Fernkampfwaffe (zusätzlich zu einer Gesinnung, welche die Munition vielleicht bereits hat).

Waffen mit einem Verbesserungsbonus von +3 oder höher können manche Arten von SR gänzlich ignorieren, egal aus was für einem Material sie bestehen oder was für eine Gesinnung sie haben. Die folgende Tabelle listet die Verbesserungsboni auf, die nötig sind, um bestimmte, weiter verbreitete Arten von Schadensreduzierung zu überwinden:

Art der SR	Äquivalent in Waffenverbesserungsbonus
Kaltes Eisen/Silber	+3
Adamant*	+4
Gesinnungsbasiert	+5

* Dies verleiht nicht die Fähigkeit, Härte zu ignorieren, wie es einer echten Adamantwaffe möglich ist.

Todesangriffe

Meist darf das Opfer eines Todesangriffs einen Zähigkeitswurf machen, um den Effekt zu vermeiden. Misslingt dieser Rettungswurf aber, stirbt der Charakter sofort.

- *Tote erwecken* funktioniert nicht bei jemandem, der auf Grund eines Todesangriffs gestorben ist.
- Todesangriffe töten augenblicklich. Das Opfer kann nicht stabilisiert und auf diese Weise am Leben gehalten werden.
- Falls das eine Rolle spielt, hat ein toter Charakter, egal auf welche Art er gestorben ist, so viele Trefferpunkte, wie es seinem Konstitutionswert als negative Zahl entspricht oder weniger.
- Der Zauber *Todesschutz* schützt einen Charakter gegen Todesangriffe.

Unsichtbarkeit

Unsichtbarkeit ist nicht idiotensicher. Unsichtbare können zwar nicht gesehen, sehr wohl aber gehört, gerochen oder gefühlt werden.

Unsichtbare können nicht mit Hilfe von Sicht, auch nicht Dunkelsicht, entdeckt werden.

Unsichtbarkeit an sich macht eine Kreatur zwar nicht

gegen kritische Treffer immun, wohl aber gegen den zusätzlichen Schaden von Hinterhältigen Angriffen oder den Zusatzschaden, den Erzfeinde von Waldläufern erhalten würden.

Jede Kreatur ist in der Lage, die Anwesenheit einer aktiven, unsichtbaren Kreatur innerhalb von 9 m zu bemerken, wenn ihr ein Wurf auf Wahrnehmung (SG 20) gelingt. Der Beobachter spürt, dass irgendetwas sich in der Nähe befindet, kann sein Ziel aber nicht sehen oder es präzise anvisieren. Es ist so gut wie unmöglich (+20 auf den SG), den Standort eines Unsichtbaren mit einem Wurf auf Wahrnehmung genau zu orten. Selbst aber wenn der Charakter das Feld geortet hat, auf dem der Unsichtbare steht, hat dieser immer noch den Vorteil vollständiger Tarnung (50 % Fehlschlagschance). Bewegt der Unsichtbare sich oder macht er irgendetwas, das laute Geräusche verursacht, kann der SG für den Wurf auf Wahrnehmung modifiziert werden.

Der Unsichtbare...	Modifikatoren für den Wahrnehmungs-SG
kämpft oder spricht	–20
bewegt sich mit seiner halben Bewegungsrate	–5
bewegt sich mit seiner vollen Bewegungsrate	–10
rennt oder führt einen Sturmangriff aus	–20
bewegt sich nicht	+20
benutzt Heimlichkeit	Heimlichkeitswurf +20
befindet sich in einiger Entfernung	+1 pro 3m
befindet sich hinter einem Hindernis (Tür)	+5
befindet sich hinter einem Hindernis (Steinmauer)	+15

Man kann auch umhertasten, um einen Unsichtbaren zu finden. Ein Charakter kann als Standard-Aktion einen Berührungsangriff mit den Händen in zwei angrenzende 1,50 Quadratmeter große Felder ausführen. Befindet sich ein Unsichtbarer in dem Bereich, besteht eine Fehlschlagschance von 50 % bei dem Berührungsangriff. War der Angriff erfolgreich, kann der Umhertastende zwar keinen Schaden verursachen, hat aber erfolgreich den Standort des Unsichtbaren lokalisiert. Bewegt sich der Unsichtbare, ist sein Standort natürlich wieder unbekannt.

Trifft ein Unsichtbarer einen anderen Charakter mit einem Angriff, kennt dieser Charakter den Standort des Unsichtbaren (außer natürlich, der Unsichtbare bewegt sich erneut). Die einzige Ausnahme besteht bei Unsichtbaren, die eine höhere Reichweite als 1,50 m besitzen. In diesem Fall kennt der Getroffene nur den ungefähren Standort des Unsichtbaren, hat ihn aber nicht exakt lokalisiert.

Wenn ein Charakter einen Unsichtbaren angreifen will, dessen Position er genau geortet hat, führt er diesen Angriff ganz normal aus. Die unsichtbare Kreatur profitiert aber immer noch von ihrer vollständigen Tarnung (und, damit verbunden, der Fehlschlagchance von 50%). Bei besonders großen oder langsamen unsichtbaren Kreaturen kann die Fehlschlagchance aber auch geringer ausfallen.

Versucht ein Charakter, einen Unsichtbaren anzugreifen, dessen Standort er nicht lokalisiert hat, darf der Spieler sich aussuchen, welches Feld sein Charakter angreift. Befindet der Unsichtbare sich tatsächlich dort, führe den Angriff ganz normal aus. Ist er jedoch nicht auf diesem Feld, würfle die Fehlschlagschance aus, als wäre der Unsichtbare da, lass den Spieler das Ergebnis aber nicht sehen und teile ihm mit, dass sein Charakter nicht getroffen hat. Auf diese Weise kann der Spieler nicht wissen, ob er nun wirklich nicht getroffen hat, oder ob sein Gegner einfach nicht da ist.

Wenn ein Unsichtbarer einen sichtbaren Gegenstand aufhebt, bleibt dieser sichtbar. Man könnte einen unsichtbaren Gegenstand aber verfolgen, indem man ihn zum Beispiel mit Mehl bestäubt. Ein Unsichtbarer kann einen kleinen, sichtbaren Gegenstand aufheben und am Körper verstecken (beispielsweise in eine Tasche stecken oder unter den Mantel). Der Gegenstand ist dann effektiv unsichtbar.

Unsichtbare hinterlassen Spuren. Also kann man auch ihre Spuren verfolgen. Fußabdrücke in Sand, Schlamm oder auf anderen weichen Oberflächen können dem Gegner den Standort des Unsichtbaren verraten.

Ein Unsichtbarer verdrängt Wasser und verrät so seinen Aufenthaltsort. Es ist trotzdem noch schwer, den Unsichtbaren zu sehen, und er hat noch immer die Vorteile von Tarnung.

Eine Kreatur mit der Fähigkeit Geruchssinn kann einen Unsichtbaren genauso problemlos wie eine sichtbare Kreatur aufspüren.

Eine Kreatur mit dem Talent Blind kämpfen hat eine höhere Chance, einen Unsichtbaren zu treffen. Würfle zwei Mal für die Fehlschlagschance. Der Charakter mit dem Talent Blind kämpfen verfehlt sein Ziel nur, wenn beide Würfe misslingen (du kannst stattdessen auch auf eine Fehlschlagschance von 25 % würfeln).

Eine Kreatur mit Blindsicht kann Kreaturen angreifen oder auf andere Weise mit ihnen interagieren, egal ob sie unsichtbar sind oder nicht.

Eine unsichtbare, brennende Fackel verbreitet immer noch Licht, wie es auch ein unsichtbarer Gegenstand täte, auf den ein Lichtzauber (oder ein ähnlicher Zauber) gewirkt wurde.

Ätherische Kreaturen (wie etwa die Geister aus dem *Pathfinder Monsterhandbuch*) sind unsichtbar. Da sie nicht materiell anwesend sind, helfen Würfe auf Wahrnehmung, Geruchssinn, Blind kämpfen oder Blindsicht auch nicht dabei, sie zu orten. Körperlose Kreaturen sind oft ebenfalls unsichtbar. Geruchssinn, Blind kämpfen und Blindsicht helfen nicht dabei, unsichtbare Körperlose zu finden oder anzugreifen, Würfe auf Wahrnehmung schon.

Unsichtbare können keine Blickangriffe verwenden.

Unsichtbarkeit behindert Erkenntnis-Zauber nicht.

Da manche Kreaturen in der Lage sind, Unsichtbare zu entdecken oder gar zu sehen, ist es auch als Unsichtbarer hilfreich, wenn man sich noch irgendwo verstecken kann.

Zauberresistenz

Zauberresistenz ist die außergewöhnliche Fähigkeit, die Auswirkungen von Zaubern zu vermeiden. Manche Zauber verleihen ebenfalls eine Zauberresistenz.

Um eine Kreatur mit Zauberresistenz zu betreffen, muss ein Zaubernder einen Wurf auf seine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) machen und mit dem Ergebnis mindestens den Wert der Zauberresistenz erreichen. Die Zauberresistenz des Angegriffenen funktioniert im Prinzip wie eine Rüstungsklasse gegen magische Angriffe. Misslingt dem Zaubernden sein Wurf, hat der Zauber keine Wirkung auf das Opfer. Die Kreatur mit Zauberresistenz muss nichts Besonderes tun, damit diese wirkt, sie muss sich nicht einmal der Bedrohung bewusst sein, damit diese Fähigkeit einsetzt.

Nur Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten werden von einer Zauberresistenz betroffen. Außergewöhnliche und übernatürliche Fähigkeiten (auch die Verbesserungsboni magischer Waffen) werden nicht davon betroffen. Eine Kreatur kann sowohl Eigenschaften besitzen, die von einer

Zauberresistenz betroffen werden, als auch solche, die das nicht tun. Es gibt sogar bestimmte Zauber, bei denen eine Zauberresistenz keine Wirkung hat – siehe „Wann wird Zauberresistenz angewendet?“ weiter unten.

Man kann seine Zauberresistenz auch freiwillig fallen lassen. Dies entspricht einer Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Hat eine Kreatur ihre Resistenz erst einmal fallen gelassen, bleibt das so bis zum Beginn des nächsten Zuges dieser Kreatur. Zu diesem Zeitpunkt steigt die Zauberresistenz wieder automatisch, außer die Kreatur möchte dies nicht (entspricht ebenfalls einer Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert).

Die Zauberresistenz einer Kreatur gerät nie mit ihren eigenen Zaubern, Gegenständen oder Fähigkeiten in Konflikt.

Eine Kreatur mit Zauberresistenz kann diese Kraft nicht anderen verleihen, indem sie jene etwa berührt oder in deren Mitte steht. Nur die allerseltensten Kreaturen und ganz wenige magische Gegenstände sind in der Lage, jemand anderem eine Zauberresistenz zu verliehen.

Zauberresistenz ist nicht kumulativ, sie kann sich aber überlappen.

Wann wird Zauberresistenz angewendet?

Jeder Zauber hat einen Eintrag, ob Zauberresistenz bei ihm angewendet werden kann oder nicht. Generell hängt der Einsatz von Zauberresistenz davon ab, was der jeweilige Zauber macht:

Gezielte Zauber: Zauberresistenz wird angewendet, wenn der Zauber auf eine Kreatur gezielt ist. Es gibt auch Zauber, die auf mehrere Ziele gleichzeitig zielen. In diesem Fall gilt die Zauberresistenz einer Kreatur nur gegen den Teil des Zaubers, der gegen sie gerichtet ist. Wenn mehrere Kreaturen mit Zauberresistenz das Ziel eines Zaubers werden, wird die Zauberresistenz in jedem Fall einzeln angewendet.

Zauber mit Wirkungsbereich: Die Zauberresistenz wird angewendet, wenn die Kreatur mit Zauberresistenz innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers ist. Die Resistenz schützt die resistente Kreatur, ohne den Zauber selbst zu beeinflussen.

Effektzauber: Die meisten Effektzauber beschwören oder erschaffen etwas und werden deshalb auch nicht von einer Zauberresistenz betroffen. Manchmal wird eine Zauberresistenz aber auch auf Effektzauber angewendet, und zwar wenn diese eine Kreatur direkt oder indirekt beeinflussen, wie etwa der Zauber *Spinnennetz*.

Zauberresistenz kann eine Kreatur auch vor Zaubern schützen, die bereits gewirkt wurden. Die Zauberresistenz wirkt dann, wenn die Kreatur das erste Mal von dem Zauber betroffen wird.

Zauberresistenz wirkt nur ein Mal pro Einsatz eines Zaubers oder einer zauberähnlichen Fähigkeit. Hat die Zauberresistenz einmal keine Wirkung gegen ein und denselben Einsatz eines Zaubers, wirkt sie auch nicht, wenn die Kreatur noch einmal auf denselben Einsatz des Zaubers trifft. Im Umkehrschluss wirkt eine Zauberresistenz immer, die einmal gegen einen Einsatz eines Zaubers gewirkt hat. Hat eine Kreatur ihre Zauberresistenz fallen gelassen und ist deshalb von einem Zauber betroffen worden, kann sie danach ein einziges Mal versuchen, diesem Zauber dennoch zu widerstehen, wenn die Zauberresistenz wieder aktiv ist.

Eine Zauberresistenz wirkt nicht, wenn die von dem Zauber erschaffene oder freigesetzte Energie den Geist oder den Körper der Kreatur nicht betreffen. Wirkt der Zauber auf irgendetwas anderes und die Kreatur wird als Konsequenz daraus betroffen, kann auch kein Wurf gemacht werden. Zauberresistente Kreaturen können von Zaubern betroffen werden, wenn diese sie nicht direkt betreffen.

Zauberresistenz wirkt nicht, wenn der Zauber die Sinne der Kreatur täuscht oder etwas über diese Kreatur enthüllt.

Die Magie muss allerdings auch tatsächlich noch am Werk sein, damit Zauberresistenz wirken kann. Zauber mit einer sofortigen Wirkungsdauer aber lang anhaltenden Ergebnissen, fallen nicht unter den Einfluss von Zauberresistenz, außer die resistente Kreatur ist ihnen im Moment des Wirkens ausgesetzt.

Erfolgreiche Zauberresistenz

Zauberresistenz schützt eine resistente Kreatur davor, von einem Zauber oder einer zauberähnlichen Fähigkeit betroffen zu werden, es kann aber keine magischen Effekte von anderen Kreaturen heben oder eine andere Kreatur vor dem Effekt eines Zaubers schützen. Zauberresistenz kann einen Zauber davon abhalten, einen anderen Zauber zu stören.

Ein misslungener Zauberstufenwurf gegen eine Zauberresistenz bei einem Zauber, der bereits wirkt, ermöglicht es der resistenten Kreatur, alle Effekte zu ignorieren, die der Zauber möglicherweise hat. Andere werden von seiner Magie ganz normal betroffen.

Anhang 2: Zustände

Wird ein Charakter von mehr als einem Zustand betroffen, wende alle Zustände an. Lassen sich manche Effekte nicht miteinander kombinieren, wende den schwerwiegendsten Effekt an.

Auf dem falschen Fuß erwischt: Ein Charakter, der in einem Kampf noch nicht gehandelt hat, gilt als auf dem falschen Fuß erwischt und kann noch nicht normal auf die Situation reagieren. Ein Charakter, der auf dem falschen Fuß erwischt wurde, darf seinen GE-Bonus nicht auf die RK rechnen (falls vorhanden) und kann keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Benommen: Eine benommene Kreatur kann nicht normal handeln, hat aber keinen Malus auf die RK.

Benommenheit währt üblicherweise 1 Runde lang.

Beschädigt: Gegenstände, die mehr Schaden genommen haben, als es der Hälfte ihrer gesamten Trefferpunkte entspricht, sind beschädigt. Das heißt, dass sie ihre eigentliche Aufgabe nicht mehr effektiv ausüben können. Der Zustand beschädigt hat je nach Gegenstand die folgenden Auswirkungen:

- Handelt es sich bei dem Gegenstand um eine Waffe, erhalten Angriffe mit ihr einen Malus von –2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Kritische Treffer können nur noch bei einer natürlichen 20 erzielt werden und verursachen nur noch Schaden x2.
- Handelt es sich bei dem Gegenstand um eine Rüstung oder einen Schild, wird der RK-Bonus halbiert. Bei beschädigten Rüstungen wird außerdem der Rüstungsmalus auf Fertigkeiten verdoppelt.
- Handelt es sich bei dem Gegenstand um ein Werkzeug, das für eine Fertigkeit benötigt wird, erhalten Fertigkeitswürfe mit dem Gegenstand einen Malus von –2.
- Handelt es sich bei dem Gegenstand um einen Zauberstab oder einen Zauberstecken, verbraucht er bei einer Anwendung doppelt so viele Ladungen.
- Passt der Gegenstand in keine der eben angeführten Kategorien, hat der Zustand beschädigt keine Auswirkungen auf die Benutzung. Aber egal, zu welcher Art sie gehören,

beschädigte Gegenstände sind immer nur 75 % ihres eigentlichen Preises wert. Handelt es sich um einen magischen Gegenstand, kann dieser nur mit Hilfe von Reparieren oder Ausbessern repariert werden, wenn der Zauber von einem Zaubernden gewirkt wird, dessen Zauberstufe mindestens so hoch ist wie die des Gegenstands. Nichtmagische Gegenstände können entweder auf ähnliche Weise repariert werden oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Handwerk auf den Handwerksberuf, der auch für die Erschaffung des Gegenstands notwendig ist. Der SG für den Wurf auf Handwerk liegt im Allgemeinen bei 20 und pro Schadenspunkt, der repariert werden soll, braucht es 1 Stunde Arbeit. Die meisten Handwerker nehmen 1/10 der Gesamtkosten für den Gegenstand, um solchen Schaden zu reparieren (mehr, wenn der Gegenstand schwer beschädigt oder ruiniert ist).

Betäubt: Ein betäubter Charakter lässt alles fallen, was er hält, kann keine Aktionen ausführen, erhält einen Malus von –2 auf die RK und verliert seinen GE-Bonus auf die RK (falls vorhanden).

Bewusstlos: Bewusstlose Kreaturen sind KO geschlagen und hilflos. Bewusstlosigkeit wird entweder durch negative Trefferpunkte hervorgerufen (aber nicht mehr als es dem Konstitutionswert der Kreatur entspricht) oder wenn der nichttödliche Schaden die momentanen Trefferpunkte der Kreatur übersteigt.

Blind: Die betroffene Kreatur kann nichts sehen. Sie erhält einen Malus von –2 auf die RK, verliert den GE-Bonus auf die RK (falls vorhanden) und erhält einen Malus von –4 auf die meisten Fertigkeitswürfe, die auf Stärke oder Geschicklichkeit basieren, und auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung. Alle Würfe und Handlungen, die von der Sehfähigkeit abhängen (wie etwa lesen und von der Sicht abhängige Würfe auf Wahrnehmung), misslingen automatisch. Alle Gegner haben gegenüber der betroffenen Kreatur vollständige Tarnung (Fehlschlagschance von 50 %). Blinde müssen einen Wurf auf Akrobatik (SG 10) machen, um sich schneller als mit ihrer halben Bewegungsrate bewegen zu können. Kreaturen, denen dieser Wurf nicht gelingt, fallen zu Boden. Charaktere, die über längere Zeit blind sind, können sich daran gewöhnen und einige der Nachteile überwinden.

Blutung: Eine Kreatur, die Schaden durch Blutverlust erleidet, nimmt zu Beginn ihres Zuges die angegebene Menge an Schaden. Blutungen können mit einem erfolgreichen Wurf auf Heilkunde (SG 15) gestoppt werden oder mit Hilfe eines Zaubers, der Schaden an den Trefferpunkten heilt (selbst wenn es sich bei dem Schaden durch Blutung um Attributsschaden handelt). Manche Blutungseffekte verursachen Attributsschaden oder sogar Attributsentzug. Blutungseffekte sind nicht miteinander kumulativ, außer sie verursachen unterschiedliche Arten von Schaden. Wird ein Charakter von zwei oder mehr Blutungseffekten betroffen, welche dieselbe Art von Schaden verursachen, wende den schlimmeren Effekt an. In diesem Fall ist ein Attributsentzug schlimmer als ein Attributsschaden.

Entkräftet: Ein entkräfteter Charakter kann sich nur mit seiner halben Bewegungsrate fortbewegen, kann nicht rennen und keine Sturmangriffe ausführen und erhält einen Malus von –6 auf Stärke und Geschicklichkeit. Hat ein entkräfteter Charakter sich 1 Stunde lang ausgeruht, ist er nur noch erschöpft. Ein erschöpfter Charakter wird wieder entkräftet, wenn er etwas macht, das ihn normalerweise erschöpfen würde.

Erschöpft: Ein erschöpfter Charakter kann weder rennen, noch Sturmangriffe ausführen und erhält einen Malus von –2 auf Stärke und Geschicklichkeit. Macht der Erschöpfte irgendetwas, das ihn normalerweise erschöpfen würde, wird er dadurch entkräftet. Hat der Charakter sich 8 Stunden lang ausgeruht, ist er nicht länger erschöpft.

Erschüttert: Ein erschütterter Charakter erhält einen Malus von –2 auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe. Erschüttert ist ein weniger schlimmer Zustand der Furcht als verängstigt oder in Panik.

Fasziniert: Eine faszinierte Kreatur ist von einem übernatürlichen oder einem Zaubereffekt fasziniert. Sie steht oder sitzt ganz ruhig und macht nichts, außer den Effekt zu beobachten, der sie fasziniert. Die Kreatur erhält einen Malus von –4 auf Fertigkeitswürfe, mit denen sie auf etwas reagiert, wie etwa Würfe auf Wahrnehmung. Immer wenn sich dem Faszinierten eine potentielle Gefahr nähert, darf er einen erneuten Rettungswurf gegen den faszinierenden Effekt machen. Offensichtliche Gefahren, wie jemand, der eine Waffe zieht oder einen Zauber wirkt oder eine Fernkampfwaffe auf den Faszinierten richtet, brechen den Effekt sofort. Die Verbündeten des Faszinierten können diesen mit einer Standard-Aktion von dem Effekt befreien.

Geblendet: Ein Geblendeter kann kaum etwas sehen, da seine Augen überreizt sind. Er erhält einen Malus von –1 auf Angriffswürfe und Würfe auf Wahrnehmung fürs Sehen.

Gelähmt: Ein gelähmter Charakter ist auf der Stelle festgewurzelt und kann sich weder bewegen noch handeln. Er hat effektive Stärke- und Geschicklichkeitswerte von 0 und ist hilflos, kann aber noch rein geistige Aktionen ausführen. Eine geflügelte Kreatur, die gerade flog, als sie gelähmt wurde, kann nicht mehr mit den Flügeln schlagen und fällt. Ein gelähmter Schwimmer kann nicht mehr schwimmen und deshalb ertrinken. Jede Kreatur darf sich über ein Feld bewegen, auf dem ein Gelähmter steht, egal ob es sich um Verbündete oder Feinde handelt. Jedes Feld aber, auf dem ein Gelähmter steht, zählt als zwei Felder, wenn man sich darüber bewegen möchte.

Hilflos: Ein hilfloser Charakter ist gelähmt, *festgehalten*, gefesselt, bewusstlos, schläft oder ist sonst auf irgendeine Weise vollkommen der Gnade seiner Feinde ausgeliefert. Ein Hilfloser wird behandelt, als hätte er eine Geschicklichkeit von 0 (Modifikator –5). Nahkampfangriffe gegen einen Hilflosen werden mit einem Bonus von +4 gemacht (entspricht dem Angreifen eines auf dem Boden Liegenden). Fernkampfangriffe erhalten keinen besonderen Bonus. Schurken können Hinterhältige Angriffe gegen Hilflose ausführen.

Ein Gegner kann mit einer vollen Aktion auch einen Coup de Grace gegen einen Hilflosen ausführen. Er kann den Coup de Grace auch mit einem Bogen oder einer Armbrust ausführen, wenn er auf einem Feld steht, das an den Hilflosen angrenzt. Der Angreifer trifft automatisch und erzielt einen kritischen Treffer. (Ein Schurke kann auch noch den Schaden seines Hinterhältigen Angriffs addieren, wenn er einen Coup de Grace gegen einen Hilflosen ausführt.) Überlebt der Hilflose, muss er trotzdem einen Zähigkeitswurf (SG 10 + erlittener Schaden) machen. Bei einem Fehlschlag stirbt er.

Das Ausführen eines Coup de Grace provoziert Gelegenheitsangriffe.

Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, erleiden keinen kritischen Schaden und müssen auch keinen Zähigkeitswurf ablegen, um nicht durch einen Coup de Grace getötet zu werden.

Im Haltegriff: Eine Kreatur im Haltegriff ist tatsächlich fest verschnürt und kann nur wenige Aktionen unternehmen. Sie kann sich nicht bewegen und verliert ihren GE-Bonus und erhält zusätzlich noch einen Malus von –4 auf ihre RK. Eine Kreatur im Haltegriff kann nur einige wenige Aktionen ausführen: Sie kann versuchen sich zu befreien, entweder mit

Hilfe eines Kampfmanöverwurfs oder mit einem Wurf auf Entfesslungskunst. Sie kann verbale und geistige Aktionen ausführen, aber keine Zauber wirken, die eine Gesten- oder eine Materialkomponente benötigen. Eine Kreatur im Haltegriff, die einen Zauber wirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen möchte, muss einen Konzentrationswurf (SG 10 + KMB desjenigen, der sie im Haltegriff hat + Zaubergrad) machen. Bei einem Fehlschlag geht der Zauber verloren. Im Haltegriff ist eine schwerwiegendere Version des Zustands ringend und die beiden Zustände sind nicht kumulativ.

In Panik: Eine panische Kreatur muss alles fallen lassen, was sie festhält, und so schnell sie kann vor der Quelle ihrer Furcht und allen anderen Gefahren fliehen. Sie nimmt dabei einen zufällig ermittelten Weg und kann keine anderen Aktionen ausführen. Außerdem erhält die panische Kreatur einen Malus von –2 auf alle Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe. Wird sie in die Ecke gedrängt, kauert sich eine panische Kreatur zusammen und greift nicht an. Meist wird sie im Kampf die Aktion Volle Verteidigung einsetzen. Eine panische Kreatur kann ihre besonderen Fähigkeiten, auch Zauber, einsetzen, um zu fliehen, ja sie muss dies sogar tun, wenn dies den einzigen Weg darstellt zu fliehen.

In Panik ist ein intensiverer Zustand der Furcht als verängstigt oder erschüttert.

Kampfunfähig: Ein Charakter, der 0 TP oder negative TP hat, aber stabilisiert und bei Bewusstsein ist, ist kampfunfähig. Ein kampfunfähiger Charakter kann jede Runde eine Bewegungsaktion oder eine Standard-Aktion ausführen (nicht aber beides, er kann auch keine vollen Aktionen ausführen; er kann aber schnelle, augenblickliche oder freie Aktionen ausführen). Der Charakter bewegt sich mit seiner halben Bewegungsrate. Bei Bewegungsaktionen geht der Charakter nicht das Risiko weiterer Verletzungen ein, wenn er aber eine Standard-Aktion ausführt (oder eine andere Art von Aktion, die der Spielleiter für zu anstrengend hält – etwa manche freien Aktionen wie schnell zaubern), erleidet er 1 Schadenspunkt, nachdem er die Aktion vollendet hat. Solange die Aktion die TP des Charakters nicht erhöht, hat er dann negative TP und liegt damit im Sterben.

Ein kampfunfähiger Charakter mit negativen TP kann seine TP auf natürliche Weise regenerieren, wenn ihm jemand hilft. Ansonsten darf er jeden Tag einen Konstitutionswurf (SG 10) machen, nachdem er 8 Stunden geruht hat, um seine TP auf natürliche Weise zu regenerieren. Der Charakter erhält einen Malus auf diesen Wurf, welcher der Anzahl der negativen TP gleicht. Misslingt der Wurf, verliert der Charakter noch 1 TP, wird dadurch jedoch nicht bewusstlos. Ist der Wurf einmal gelungen, beginnt der Charakter auf natürlichem Wege zu heilen und schwebt nicht länger in der Gefahr, Trefferpunkte zu verlieren.

Kauernd: Der Charakter ist vor Angst gelähmt und kann nicht handeln. Außerdem erhält er einen Malus von –2 auf die RK und verliert seinen GE-Bonus auf die RK (falls vorhanden).

Körperlos: Eine Kreatur, die körperlos ist, besitzt keinen physischen Körper. Körperlose Kreaturen sind gegen alle nichtmagischen Angriffsformen immun. Sie erleiden nur den halben Schaden (50 %) von magischen Waffen, Zaubern, zauberähnlichen Effekten und übernatürlichen Effekten. Körperlose Kreaturen erleiden den vollen Schaden von Angriffen durch andere körperlose Kreaturen und Effekte und von Energieeffekten.

Kränkelnd: Der betroffene Charakter erhält einen Malus von –2 auf alle Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.

Lebenskraftverlust: Ein Charakter, der eine oder mehrere negative Stufen erhalten hat, die ihm permanent Stufen entziehen könnten. Hat das Opfer mindestens so viele negative Stufen wie Trefferwürfel, stirbt es. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Lebenskraftverlust und Negative Stufen“ auf Seite 562.

Liegend: Der Charakter liegt auf dem Boden. Ein liegender Angreifer erhält einen Malus von –4 auf Angriffswürfe im Nahkampf und kann keine Fernkampfwaffen (außer Armbrüsten) benutzen. Ein liegender Verteidiger erhalt einen Bonus von +4 auf seine RK gegen Fernkampfangriffe, aber einen Malus von –4 auf die RK gegen Nahkampfangriffe.

Aufstehen gilt als Bewegungsaktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert.

Ringend: Eine ringende Kreatur wird durch eine andere Kreatur, eine Falle oder einen Effekt festgehalten. Ringende Kreaturen können sich nicht bewegen und erhalten einen Malus von –4 auf ihre Geschicklichkeit. Außerdem erhält eine ringende Kreatur einen Malus von –2 auf alle Angriffs- und Kampfmanöverwürfe, außer auf solche, um selbst jemanden in den Ringkampf zu verwickeln oder dem ringenden Zustand zu entkommen. Des Weiteren können ringende Kreaturen keine Aktionen ausführen, für die sie beide Hände bräuchten. Ein ringender Charakter, der zaubern oder Zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen möchte, muss einen Konzentrationswurf (SG 10 + KMB desjenigen, der ihn in den Ringkampf verwickelt hat + Zaubergrad) machen. Misslingt dieser Wurf, geht der Zauber verloren. Ringende Kreaturen können keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Einer ringenden Kreatur ist es nicht möglich, Heimlichkeit einzusetzen, um sich vor demjenigen zu verstecken, der sie in den Ringkampf verwickelt hat, selbst wenn eine besondere Fähigkeit, wie etwa Meisterliches Verstecken, ihr dies erlauben würde. Wenn eine ringende Kreatur unsichtbar wird, entweder mit Hilfe eines Zaubers oder einer anderen Fähigkeit, erhält sie einen Situationsbonus von +2 auf ihre KMV, um den Ringkampf zu vermeiden. Ansonsten erhält sie keine Vorteile.

Stabilisiert: Ein Charakter, der im Sterben liegt und zwar noch negative Trefferpunkte hat, aber keine Trefferpunkte mehr verliert, ist stabilisiert. Er stirbt also nicht mehr, ist aber noch bewusstlos. Ist der Charakter durch die Hilfe eines anderen Charakters stabilisiert worden (wie durch einen Wurf auf Heilkunde oder durch magische Heilung), verliert er keine Trefferpunkte mehr. Der Charakter darf jede Stunde einen Konstitutionswurf (SG 10) machen, um wieder zu Bewusstsein zu kommen und dann kampfunfähig zu sein (selbst wenn die Trefferpunkte immer noch negativ sind). Der Charakter erhält einen Malus auf diesen Wurf, welcher der Anzahl seiner negativen Trefferpunkte gleicht.

Hat der Charakter sich selbst ohne fremde Hilfe stabilisiert, besteht immer noch die Gefahr, dass er Trefferpunkte verliert. Er darf jede Stunde einen Konstitutionswurf machen, um sich zu stabilisieren (wie ein Charakter, dem geholfen wurde). Bei einem Misserfolg verliert er jedoch 1 weiteren TP.

Sterbend: Eine sterbende Kreatur ist bewusstlos und dem Tode nahe. Kreaturen mit negativen Trefferpunkten, die nicht stabilisiert sind, liegen im Sterben. Eine sterbende Kreatur kann keine Aktionen ausführen. Wenn der sterbende Charakter wieder am Zug ist, nachdem er auf einen negativen TP-Wert gesunken ist (aber noch nicht tot ist), und in allen darauf folgenden Runden, muss er einen Konstitutionswurf (SG 10) machen, um sich zu stabilisieren. Der Charakter erhält einen Malus auf diesen Wurf, welcher dem momentanen negativen Wert seiner TP entspricht. Ein Charakter, der stabilisiert ist, muss diesen Wurf nicht machen. Eine natürliche 20 bei diesem Wurf, bedeutet einen automatischen Erfolg. Misslingt der Wurf, verliert der Charakter 1 Trefferpunkt. Wenn eine

sterbende Kreatur so viele negative TP hat, wie es ihrem Konstitutionswert entspricht, stirbt sie.

Taub: Ein tauber Charakter kann nichts hören. Er erhält einen Malus von –4 auf Initiativewürfe und Würfe auf Wahrnehmung fürs Lauschen misslingen ihm automatisch. Außerdem erhält er einen Malus von –4 auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung und Zauber mit verbaler Komponente verpatzt er zu 20 %. Charaktere, die über lange Zeit taub sind, können sich an die Nachteile dieses Zustands gewöhnen und einige von ihnen überwinden.

Tot: Entweder sind die Trefferpunkte des Charakters auf einen negativen Wert gesunken, welcher dem Konstitutionswert entspricht, seine Konstitution ist auf 0 gesunken oder er wurde schlagartig von einem Zauber oder Effekt getötet. Die Seele des Charakters verlässt seinen Körper. Verstorbene können zwar nicht von normaler oder magischer Heilung profitieren, aber mit Hilfe von Magie wieder zum Leben erweckt werden. Solange die Leiche nicht auf magische Weise konserviert wird, verrottet sie ganz normal. Magie, die einen toten Charakter wieder zum Leben erweckt, stellt meist auch den Körper wieder her und macht den Charakter entweder vollkommen gesund oder versetzt ihn in den Zustand zum Zeitpunkt des Todes (je nach Zauber oder Gegenstand). In beiden Fällen muss der erweckte Charakter sich aber keine Sorgen um Totenstarre, Verrottung oder andere Zustände machen, welche eine Leiche betreffen können.

Übelkeit: Kreaturen, denen übel ist, haben eine Magenverstimmung. Sie sind nicht in der Lage anzugreifen, Zauber zu wirken, sich auf Zauber zu konzentrieren oder irgendetwas anderes zu tun, das ihre Aufmerksamkeit beanspruchen würde. Ein Charakter, dem übel ist, kann pro Runde nur eine Bewegungsaktion ausführen.

Unsichtbar: Kreaturen, die unsichtbar sind, können nicht mit Hilfe des Sehsinns wahrgenommen werden. Eine unsichtbare Kreatur erhält einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen Gegner, die sie sehen kann und kann deren GE-Boni auf die RK (falls vorhanden) ignorieren. Siehe ansonsten „Unsichtbarkeit" bei den besonderen Fähigkeiten.

Verängstigt: Eine verängstigte Kreatur flieht vor der Quelle ihrer Furcht so gut sie kann. Kann sie nicht fliehen, darf sie kämpfen. Ein Verängstigter erhält einen Malus von –2 auf alle Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe. Er kann aber besondere Fähigkeiten, auch Zauber, einsetzen, um zu fliehen. Ja der Charakter muss diese Mittel sogar einsetzen, wenn es ihm sonst nicht möglich ist zu fliehen.

Verängstigt gleicht dem Zustand erschüttert, außer dass die Kreatur fliehen muss, wenn ihr dies möglich ist. In Panik ist ein noch intensiverer Zustand der Furcht.

Versteinert: Ein versteinerter Charakter wurde zu Stein verwandelt und gilt als bewusstlos. Entstehen an einem versteinerten Charakter Risse oder zerbricht er, bleibt er unversehrt, wenn die abgebrochenen Körperteile bei der Zurückverwandlung in Fleisch wieder mit dem Körper verbunden werden. Ist der Körper des Charakters aber unvollständig, wenn er zurückverwandelt wird, bleibt er so und der Charakter erleidet möglicherweise einen permanenten Verlust an Trefferpunkten und/oder eine bleibende Behinderung.

Verstrickt: Ein verstrickter Charakter ist in seiner Bewegung eingeschränkt. Solange seine Fesseln nicht an einem unbeweglichen Objekt befestigt sind oder von einer Kraft festgehalten werden, kann er sich aber noch bewegen. Eine verstrickte Kreatur bewegt sich mit ihrer halben Bewegungsrate, kann nicht rennen oder Sturmangriffe ausführen, erhält einen Malus von –2 auf alle Angriffswürfe und einen Malus von –4 auf Geschicklichkeit. Ein verstrickter Charakter, der versucht, einen Zauber zu wirken, muss einen erfolgreichen Konzentrationswurf (SG 15 + Zaubergrad) machen, oder er verliert den Zauber.

Verwirrt: Eine verwirrte Kreatur ist durcheinander und kann nicht normal handeln. Sie kann Freund nicht von Feind unterscheiden und behandelt einfach alle anderen Kreaturen als Feinde. Verbündete, die einen für das Ziel vorteilhaften Zauber auf die verwirrte Kreatur wirken wollen, müssen einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen. Wird eine verwirrte Kreatur angegriffen, greift sie ihren Angreifer ebenfalls an, bis dieser entweder tot oder außer Sichtreichweite ist.

Würfle zu Beginn des Zuges einer verwirrten Kreatur auf der folgenden Tabelle, um zu ermitteln, wie sie sich in der Runde verhalten wird.

W%	Verhalten
1-25	Verhält sich normal.
26-50	Macht nichts, außer zusammenhangslos vor sich hin zu brabbeln.
51-75	Fügt sich selbst mit einem Gegenstand, den sie in der Hand hält, 1W8 Schadenspunkte plus ST-Modifikator zu.
76-100	Greift die nächste Kreatur an (ein Vertrauter zählt in diesem Fall als Teil der verwirrten Kreatur).

Ein Verwirrter, dem es nicht möglich ist, die angegebene Handlung auszuführen, brabbelt zusammenhangslos vor sich hin. Angreifer erhalten jedoch keine besonderen Vorteile, wenn sie einen Verwirrten angreifen. Eine verwirrte Kreatur, die angegriffen wird, greift in ihrem nächsten Zug automatisch den Angreifer an, wenn sie in diesem Zug noch verwirrt ist. Denk daran, dass eine verwirrte Kreatur keine Gelegenheitsangriffe gegen Feinde ausführen wird, die sie nicht sowieso schon angreift (entweder auf Grund ihrer Handlung in diesem Zug oder weil sie gerade angegriffen wurde).

Wankend: Eine wankende Kreatur kann pro Runde eine Bewegungsaktion oder eine Standard-Aktion (nicht aber beides, auch keine volle Aktion) ausführen. Sie kann aber immer noch freie, schnelle und sofortige Aktionen unternehmen. Eine Kreatur, die genauso viel Betäubungsschaden wie momentane Trefferpunkte hat, gerät ins Wanken.

ANHANG 3: BUCHEMPFEHLUNGEN

Pathfinder wurde zwar in erster Linie durch die vorangegangenen Editionen des beliebtesten Rollenspiels der Welt beeinflusst, ist aber auch durch zahllose andere – klassische und moderne – Werke inspiriert. Eine solche Liste kann nie komplett sein, die im Folgenden vorgestellten Schriftsteller haben jedoch die größte Wirkung auf die Pathfinder-Autoren gehabt.

Barker, Clive: *Das Tor zur Hölle. Hellraiser (The Hellbound Heart), Imagica (Imagica), Gyre (Weaveworld).*
Beowulf (anonym).
Blackwood, Algernon: „Die Weiden" („The Willows"), „Der Wendigo" („The Wendigo") und andere Erzählungen.
Brackett, Leigh: *Das Erbe der Marsgötter (The Sword of Rhiannon)*, Skaith-Serie und andere.
Burroughs, Edgar Rice: Pellucidar-, Mars- und Venusreihen.
Campbell, Ramsey: Erzählungen um Ryre und andere Texte.
Dunsany, Lord: *Die Königstochter aus Elfenland (The King of Elfland's Daughter)* und andere Texte.
Farmer, Philip Jose: Welt der Tausend Ebenen-Reihe (World of Tiers) und andere Texte.

Carter, Lin: Als Herausgeber der Anthologien „The Year's Best Fantasy" und „Flashing Swords" (zum Teil auf Deutsch erschienen, z.B. im Pabel-Verlag).
Feist, Raymond: Midkemia-Saga (Riftwar Saga) und andere.
Gygax, Gary: Gord the Rogue-Serie (nicht auf Deutsch erschienen).
Kuttner, Henry: *Elak of Atlantis* (nicht auf Deutsch), *Lord der Dunklen Welt (The Dark World).*
Hickman, Tracy und Weis, Margaret: Drachenlanze-Reihe (Dragonlance).
Homer: *Die Odyssee.*
Howard, Robert E.: Conan-Reihe und andere Texte.
Hugo, Victor: *Die Elenden (Les Misèrables).*
King, Stephen: Der Dunkle Turm-Reihe (Dark Tower Series).
Leiber, Fritz: Die Abenteuer von Fafhrd und dem Grauen Mausling (Reihe) (Fafhrd & Gray Mouser) und andere Texte.
Lovecraft, H. P.: Geschichten um den Cthulhu Mythos und andere Texte.
Machen, Arthur: „Die Weißen Gestalten" („The White People") und andere Texte.
Martin, George R. R.: Das Lied von Eis und Feuer-Reihe (A Song of Ice and Fire Series).
Merritt, A.: *Schiff der Ishtar (The Ship of Ishtar), Der Mondteich (The Moon Pool)* und andere Texte.
Mieville, China: Bas-Lag-Serie und andere Texte.
Moorcock, Michael: Elric-Serie und andere Texte.
Moore, C. L.: „Der Kuss des Schwarzen Gottes" („Black God's Kiss").
Offutt, Andrew J.: Herausgeber der Anthologie „Swords against Darkness" (nicht auf Deutsch erschienen).
Tausend und Eine Nacht
Poe, Edgar Allan: „Der Untergang des Hauses Usher" („The Fall of the House of Usher") und andere Erzählungen.
Saberhagen, Fred: *Reich des Ostens (Changeling Earth)* – *Changeling Earth* ist der dritte Teil der Reich des Ostens-Reihe – und andere Texte.
Saunders, Charles: Imaro-Serie (nicht auf Deutsch erschienen).
Shakespeare, William: *MacBeth* und andere Stücke.
Simmons, Dan: Hyperion-Reihe, *Terror (The Terror)* und andere Texte.
Smith, Clark Ashton: Geschichten aus Averoigne und Zothique und andere Texte.
Stoker, Bram: *Dracula (Dracula), Das Schloss der Schlange (Lair of the White Worm)* und andere Texte.
Tolkien, J. R. R.: Herr der Ringe-Trilogie (Lord of the Rings Trilogy).
Vance, Jack: Die Sterbende Erde-Reihe (Dying Earth Series).
Wagner, Karl Edward: Kane-Reihe, Herausgeber von „Echoes of Valor".
Wells, H. G.: *Die Zeitmaschine (The Time Machine)* und andere Texte.
Wellman, Manly Wade: John the Balladeer-Reihe (nicht auf Deutsch) und andere Texte.
Zelazny, Roger: Die Prinzen von Amber-Reihe (Amber"Series) und andere Texte.

ANHANG 4: SPIELMATERIALIEN

Neben den Charakterbögen und ein paar Würfeln gibt es noch eine Menge andere Dinge, die dir das Spielen erleichtern können. Die folgenden Artikel kannst du bei deinem örtlichen Spieleladen oder direkt online bei f-shop.de kaufen.

Pathfinder Abenteuerpfade: Diese Abenteuer bieten dir alles, um eine komplette Kampagne leiten zu können – die Charaktere deiner Spieler von der 1. Stufe auf den Höhepunkt der Macht zu führen. Jede Kampagne ist in sechs Abenteuer eingeteilt.

Pathfinder Module: Die Module sind vor allem für Spielleiter gedacht, die kaum Zeit zum Vorbereiten haben. Jedes Modul beinhaltet ein Abenteuer, das in mehreren Spielsitzungen fertig gespielt werden kann.

Pathfinder Chronicles/Kampagnenwelt: Die Chroniken stellen die Welt von Golarion vor, das Setting der Abenteuerpfade und Module. Mit diesen Büchern kannst Du dein eigenes Spiel in dieser reichhaltigen und spannenden Welt kreieren.

Pathfinder Spielleiterschirm: Den Spielleiterschirm kannst du benutzen, um verdeckt zu würfeln und deine Notizen durchlesen zu können, ohne dass deine Spieler lubschen. Auf der Innenseite des Schirms stehen nützliche Tabellen und Listen, die du fürs Spiel nutzen kannst.

Spielleiter-Karte und Kartenpaket: Diese vollfarbigen Karten sind für den Gebrauch mit Miniaturen gedacht und machen die Kämpfe aufregend und lebendig. Die Spielleiter-Karte ist laminiert, so dass du sie mit Filzstiften beschreiben kannst. Die Kartenpakete beinhalten je 18 Teile, damit du die Umgebung jedes Mal neu anpassen kannst.

Gegenstandskarten: Jede dieser Karten ist mit einer vollfarbigen Illustration eines magischen Gegenstands bedruckt – auf der Rückseite hast du Platz, um dir eigene Notizen zu machen. Mit Hilfe dieser Karten wird es noch leichter, Schätze zu erstellen.

Kartendeck für Kritische Treffer: Mit diesen 52 Karten kannst du den Kämpfen ein ganz besonderes Flair verleihen. Jede Karte verwandelt einen normalen kritischen Treffer in einen spannenden Kampfeffekt – angefangen bei gebrochenen Knochen bis hin zu abgetrennten Gliedern.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2.000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

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

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

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

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2014, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams. Deutsche Ausgabe *Pathfinder Grundregelwerk* ©2014 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Inc.

The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Pathfinder Rollenspiel

Charaktername | Gesinnung | Spieler

Klasse und Stufe | Volk | Kampagne | Heimat

Gottheit | Grössenkategorie | Geschlecht | Alter | Grösse | Gewicht | Haarfarbe | Augenfarbe

Attribut	Attributs-Wert	Attributs Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke				
GE Geschicklichkeit				
KO Konstitution				
IN Intelligenz				
WE Weisheit				
CH Charisma				

TP Trefferpunkte — Gesamt | SR

Wunden / momentane TP

Nichttödlicher Schaden

Initiative Modifikator = Gesamt (Ge-Mod. + Sonst. Mod.)

RK Rüstungsklasse = 10 + Gesamt (Rüstungs-Bonus + Schild-Bonus + Ge-Mod. + Grössen-Mod. + Natürl. Rüstung + Ablenkungs-Bonus + Sonstige Mod.)

Berührung Rüstungsklasse | **Auf dem falschen Fuss** Rüstungsklasse | Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	Grund-Bonus	Attributs-Mod.	Magie-Mod.	Sonstige Mod.	Temp. Mod.
Reflex (Geschicklichkeit)						
Willen (Weisheit)						
Zähigkeit (Konstitution)						

Modifikatoren

Grund-Angriffsbonus | **Zauber-Resistenz**

KMB Gesamt = Grund-Angriffs-Bonus + St-Mod. + Grössen-Mod. — Modifikatoren

KMV Gesamt = Grund-Angriffs-Bonus + St-Mod. + Grössen-Mod. + Ge-Mod. + 10

Waffe	Angriffsbonus	Kritischer Treffer	Art	Reichweite	Munition	Schaden

Bewegungsrate Land

Grundbewegungsrate	Mit Rüstung	Temp. Modifikator
Meter Felder	Meter Felder	

Fliegend	Manövrierfähigkeit	Schwimmend	Kletternd	Grabend
Meter Felder		Meter Felder	Meter Felder	Meter Felder

Fertigkeiten

Fertigkeit	Gesamt Bonus		Attr.-Mod.		Ränge		Sonst. Mod.
☐ Akrobatik		= Ge		+		+	
☐ Auftreten		= Ch		+		+	
☐ Auftreten		= Ch		+		+	
☐ Beruf *		= We		+		+	
☐ Beruf *		= We		+		+	
☐ Bluffen		= Ch		+		+	
☐ Diplomatie		= Ch		+		+	
☐ Einschüchtern		= Ch		+		+	
☐ Entfesselungskunst		= Ge		+		+	
☐ Fingerfertigkeit *		= Ge		+		+	
☐ Fliegen		= Ge		+		+	
☐ Handwerk		= In		+		+	
☐ Handwerk		= In		+		+	
☐ Handwerk		= In		+		+	
☐ Heilkunde		= We		+		+	
☐ Heimlichkeit		= Ge		+		+	
☐ Klettern		= St		+		+	
☐ Magischen Gegenstand benutzen *		= Ch		+		+	
☐ Mechanismus ausschalten *		= Ge		+		+	
☐ Mit Tieren umgehen *		= Ch		+		+	
☐ Motiv erkennen		= We		+		+	
☐ Reiten		= Ge		+		+	
☐ Schätzen		= In		+		+	
☐ Schwimmen		= St		+		+	
☐ Sprachenkunde *		= In		+		+	
☐ Überlebenskunst		= We		+		+	
☐ Verkleiden		= Ch		+		+	
☐ Wahrnehmung		= We		+		+	
☐ Wissen (Adel und Königshäuser) *		= In		+		+	
☐ Wissen (Arkanes)*		= In		+		+	
☐ Wissen (Baukunst)*		= In		+		+	
☐ Wissen (Die Ebenen)*		= In		+		+	
☐ Wissen (Geographie)*		= In		+		+	
☐ Wissen (Geschichte)*		= In		+		+	
☐ Wissen (Gewölbekunde)*		= In		+		+	
☐ Wissen (Lokales)*		= In		+		+	
☐ Wissen (Natur)*		= In		+		+	
☐ Wissen (Religion)*		= In		+		+	
☐ Zauberkunde *		= In		+		+	

☑ Klassenfertigkeiten * Nur geübt

Situationsmodifikatoren

Sprachen

© 2014 Paizo Inc. / Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Rüstungsgegenstände

	Bonus	Art	Rüstungsmalus	Chance auf arkane Zauberpatzer	Gewicht	Eigenschaften
Gesamt						

Ausrüstung

Gegenstand	Gew.

Pathfinder Index

10 nehmen und 20 nehmen 86-87
1,50 m-Schritt 189
Durch schwieriges Gelände 188
Adamant 153-154
Adeliger 449
Adept 448-449
Ätherebene 440
Äußere Ebenen 440
Aktion verzögern 203
Aktion vorbereiten 203
Alchemistensilber 154
Alchemistische Gegenstände 157,160
Allgemeine Schule (Magier) 68
Alter 168-169
Auswirkungen von 169
Anfangsvermögen 140
Anführen 118-119
Angriff 178-179, 182-184
Aktion 182-184
Bonus 178
Größenmodifikatoren 179
Modifikatoren 195
Voller Angriff 187
Wurf 178
Anstiege 428
Ansturm 199
Aquatische Gegenden 432-433
Arkaner Betrüger 376-378
Arkaner Bogenschütze 374-376
Arkane Schulen (Magier) 66
Arkane Verbindung (Magier) 64
Arkane Zauber 218-220
Hexenmeister und Barden 220
In Rüstung zaubern 69, 150
Magierzauber vorbereiten 218
Magische Schriften 218-219
Neue Zauber erforschen 219
Zauberpatzer 150
Artefakte 542-547
Assassine 378-380
Astralebene 440
Attributswerte 15-17
Boni 555-556
Erzeugen 15
Modifikatoren 17
Schaden und Entzug 562-563
Volksmodifikatoren 20
Würfe 15
Attributswerte erzeugen 15
Aufbau eines Abenteuers 396-401
Auf dem falschen Fuß erwischt 178
(Zustand) 565
Auf ein Reittier aufsteigen 187
Aufstehen 187
Augenblickliche Aktionen 189
Aura (Kleriker) 54
Aura der Entschlossenheit (Paladin) 74
Aura der Gerechtigkeit (Paladin) 74
Aura der Rechtschaffenheit (Paladin) 74
Aura der Tapferkeit (Paladin) 74
Aura des Glaubens (Paladin) 74
Aura des Guten (Paladin) 73
Ausdauer (Waldläufer) 82
Ausrüstungsplätze für magische Gegenstände 459
Außergewöhnliche Fähigkeiten (AF) 221, 554
Ausspähung (Erkenntniszauber) 210
Ausstattung für Abenteurer 155-160
Automatische Treffer und Fehlschläge . 178
Bäume 426
Balancieren 88
Balliste 435
Bannzauber (Schule, Magier) 66
Bannzauber, Zaubersprüche 209
Barbar 31-34
Barde 34-38
Zauberliste 224-226
Bardenauftritt (Barde) 35
Bardenwissen (Barde) 35
Begegnungen 397-401
Begegnungen entwerfen 397-398
Belagerungsgeräte 434-436
Belagerungsturm 435
Benommen (Zustand) 565
Berge 428-430
Berittener Kampf 201-202
Beschädigt (Zustand) 565
Beschwörung (Schule, Magier) 66
Beschwörungszauber 209-210
Besondere Materialien 153-155
Betäubender Schlag (Mönch) 72
Betäubt (Zustand) 566
Beute (Waldläufer) 82
Bevorzugte Klasse 31
Bevorzugtes Gelände (Waldläufer) 82
Bewandert (Barde) 38
Bewegen 186
Bewegung 170-172, 192-194
Distanz messen 192-193
Durch ein Feld 193
Durchzwängen 193
Gelände und Hindernisse 193-194
Taktische 192
Während eines Sturmangriffs 197
Überlandreise 171
Bewegungs-Aktionen 186-187
Bewegungsrate 180
In Rüstung 150
Bewusstlos (Zustand) 566
Bezauberung (Verzauberung) 212
Bezauberung und Zwang 555
Blind (Zustand) 566
Blindsicht und Blindgespür 555
Blutlinie (Hexenmeister) 46
Blutlinie, Abnormale (Hexenmeister) . . .46
Blutlinie, Arkane (Hexenmeister) 46
Blutlinie, Dämonische (Hexenmeister) . .48
Blutlinie, der Drachen (Hexenmeister) . .48
Blutlinie der Elementarwesen (Hexenmeister) 49
Blutlinie der Feenwesen (Hexenmeister) .50
Blutlinie des Untodes (Hexenmeister) . . .47
Blutlinie, Himmlische (Hexenmeister) . .50
Blutlinie, Schicksalshafte (Hexenmeister) 51
Blutlinie, Teuflische (Hexenmeister) 51
Blutung (Zustand) 566
Böden 411-412
Böschung 431
Böses entdecken (Paladin) 73
Böses niederstrecken (Paladin) 73
Bonussprachen (Druide) 39
(Kleriker) 56
(Magier) 64
Bonustalent (Kämpfer) 52
(Magier) 65
(Mensch) 26
(Mönch) 72
Bonuszauber 17
Brauner Schimmelpilz 416
Bürgerlicher 449
Bund des Jägers (Waldläufer) 82
Bund mit der Natur (Druide) 39
Charakter erschaffen 14
Charisma 17
Coup de Grace 197
Dach des Waldes, Das 426
Dächer 437-438
Dämmersicht 556
Deckung 195
Defensiv kämpfen
Als Standard-Aktion 184
Als Volle Aktion 187
Diamantkörper (Mönch) 72
Diamantseele (Mönch) 72
Dienstleistungen 163
Domäne der Befreiung (Kleriker) 57
Domäne der Dunkelheit (Kleriker) 57
Domäne der Erde (Kleriker) 57
Domäne der Gemeinschaft (Kleriker) . . . 58
Domäne der Heilung (Kleriker) 58
Domäne der Herrlichkeit (Kleriker) 59
Domäne der Luft (Kleriker) 59
Domäne der Magie (Kleriker) 59
Domäne der Ordnung (Kleriker) 59
Domäne der Pflanzen (Kleriker) 60
Domäne der Reisen (Kleriker) 60
Domäne der Ruhe (Kleriker) 60
Domäne der Runen (Kleriker) 60
Domäne der Sonne (Kleriker) 61
Domäne der Stärke (Kleriker) 61
Domäne der Tiere (Kleriker) 61
Domäne der Tricks (Kleriker) 62
Domäne der Verzauberung (Kleriker) . . . 63
Domäne der Zerstörung (Kleriker) 63
Domäne des Adels (Kleriker) 56
Domäne des Bösen (Kleriker) 57
Domäne des Chaos (Kleriker) 57
Domäne des Feuers (Kleriker) 58
Domäne des Glücks (Kleriker) 58
Domäne des Guten (Kleriker) 58
Domäne des Handwerks (Kleriker) 58
Domäne des Krieges (Kleriker) 59
Domäne des Schutzes (Kleriker) 61

Domäne des Todes (Kleriker) 61
Domäne des Wahnsinns (Kleriker) 62
Domäne des Wassers (Kleriker) 62
Domäne des Wetters (Kleriker) 63
Domäne des Wissens (Kleriker) 63
Domänen 56-63
Doppelwaffen 141, 144
Drachenhaut 154
Drachenjünger 380-382
Druide 38-44
  Ehemalige Druiden 41
  Tiergefährte 41
  Zauberliste 230-232
Duellant 382-384
Dunkelheit 442
Dunkelsicht 556
Durchbrechen und Eintreten 173-174
Durchzwängen 193-194
Durst 444-445
Ebenen, Die 440-441
Ebenen (Gelände) 431
Edelsteine 400
Einbildung (Illusion) 210
Einhandwaffen 141
Eiseffekte 442
Eisschicht 430
Elementarebenen 440
Elf 21
Energieebenen 440
Energie fokussieren (Kleriker) 54
Energieimmunität und -empfindlichkeit 556
Energieresistenz 556
Entkräftet (Zustand) 566
Entrinnen (Mönch) 72
  (Schurke) 77
  (Waldläufer) 82
Entwaffnen 144
Erfahrungspunkte (EP) 398-399
  Belohnungstabelle 398
Erschaffung (Beschwörung) 209
Erkenntniszauber 210
Erkenntniszauber (Schule, Magier) 66
Erschöpft (Zustand) 566
Erschüttert (Zustand) 566
Erste Hilfe 96
Ersticken 445
Ertrinken 445
Erzfeind (Waldläufer) 80
Experte 450
Fälschungen, anfertigen oder erkennen 105
Fallen 416-424
  Art 416-417
  Auslöser 417
  Beispielfallen 420-422
  Effekt 418-419
  Eine Falle entwerfen 422-424
  Rücksetzer 418
  SG für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten 417
  Umgehung 418
  Weitere Eigenschaften 419-420
  Wirkungsdauer 417-418
Fallen finden (Schurke) 77
Fallengespür (Barbar) 34
  (Schurke) 79
Fallgitter 414
Fasziniert (Zustand) 566
Fehlgefühl (Illusion) 210
Felswand 428-429
Fernkampfangriffe 182
  In den Nahkampf 184
Fertigkeiten 84-109
  10 nehmen und 20 nehmen 86-87
  Erwerben 86
  Würfe 86
  Zusammenfassung (Tabelle) 89
Fertigkeit Akrobatik 87-90
Fertigkeit Auftreten 90
Fertigkeit Beruf 90-91
Fertigkeit Bluffen 91
Fertigkeit Diplomatie 91-92
Fertigkeit Einschüchtern 92-93
Fertigkeit Entfesslungskunst 93
Fertigkeit Fingerfertigkeit 93-94
Fertigkeit Fliegen 94-95
Fertigkeit Handwerk 95-96
Fertigkeit Heilkunde 96-97
Fertigkeit Heimlichkeit 97
Fertigkeit Klettern 97-98
Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen 99-100
Fertigkeit Mechanismus ausschalten 100-101
  Belagerungswaffen ausschalten 434
Fertigkeit Mit Tieren umgehen . . . 101-102
Fertigkeit Motiv erkennen 102-103
Fertigkeit Reiten 103
Fertigkeit Schätzen 104
Fertigkeit Schwimmen 104
Fertigkeit Sprachenkunde 104-105
Fertigkeit Überlebenskunst 105-106
Fertigkeit Verkleiden 106-107
Fertigkeit Wahrnehmung 107-108
Fertigkeit Wissen 108-109
Fertigkeit Zauberkunde 109
Fertigkeitswürfe 86
Fesseln als Teil des Ringkampfs 201
Feuchtgebiete 427-428
Feuer fangen 444
Finte 91, 201
Flüche 557-558
Freie Aktionen 188
Furcht 556
Gebäude 437
Gebete (Druide) 39
  (Kleriker) 55
Geblendet (Zustand) 566
Gebrechen 556-561
Gegenstand zerschmettern 199
  Härte und Trefferpunkte von Gegenständen 175
Gegenzauber 207-208
Geheimbotschaften 103
Geheimtüren 414
Gelähmt (Zustand) 566
Gelber Schimmelpilz 416
Gelegenheitsangriffe 180
  Diagramm 181
  Vermeiden durch Akrobatik 88
  Und Zaubern 185
Gelehrter (Barde) 38
Geröll 428
Geruchssinn 561-562
Geschicklichkeit 16
Gesinnung 166-168
Gesinnung wechseln 168
Gestaltwechsel (Verwandlung) 211
Gewicht 169
Gewitter 438
Gewölbe 410-424
  Böden 411-412
  Einstürze 415
  Fallen 416-424
  Schlicken, Schimmel und Pilze . 415-416
  Treppen 415
  Türen 412-415
  Wände 410-411
Gifte 558-561
  Behandlung 97
Gletscherspalte 428
Gnade (Paladin) 74
Gnom 22
Göttliche Gesundheit (Paladin) 74
Göttlicher Bund (Paladin) 76
Göttliche Würde (Paladin) 74
Göttliche Zauber 220-221
  Magische Schriften 221
  Vorbereiten 220-221
Gottheiten von Pathfinder 56
Graben 431
Größe 169
Größenmodifikatoren 179
Große und kleine Kreaturen im Kampf 194-195
Grünschleim 416
Grund-Angriffsbonus 11
Härte und Trefferpunkte von Gegenständen 175
Halbebenen 440
Halb-Elf 23
Halbling 25
Halb-Ork 24
Handauflegen (Paladin) 74
Handelsgüter 140
Hecken 427
Heiliger Streiter (Paladin) 76
Heilung 191
  (Beschwörung) 209
Herbeirufung (Beschwörung) 209
Herbeizauberung (Beschwörung) 210
Hervorrufung (Schule, Magier) 67
Hervorrufungszauber 210
Hexenmeister 44-51
  Blutlinien 46-51
  Zauberliste 234-241
Hilflos (Zustand) 566
Hinterhältiger Angriff (Schurke) 77
Hitzegefahren 444
Hochsprung (Mönch) 72
Höhenlagen 430
Hügel 428

Hunger und Durst 444-445
Illusion (Schule, Magier) 67
Illusionszauber 210-211
Im Haltegriff, als Teil eines Ringkampfs 201
(Zustand) 566
Immunität gegen Gifte (Druide) 41
Improvisierte Waffen 144
In die Zange nehmen 196-197
Informationen sammeln 92
Initiative 178
In Panik (Zustand) 567
Intelligente magische
Gegenstände 530-533
Intelligenz 16
Jemandem anderem helfen (Fertigkeiten) .. 87
Jemandem anderem helfen (Kampfaktion) 197
Kältegefahren 441-442
Kämpfer 52-53
Kaltes Eisen 154
Kampagnen 396-401
Tipps 403-407
Kampf 176-203
Beritten 201-202
Deckung 195
Gelegenheitsangriffe 180
Große und kleine Kreaturen 194-195
Grundlagen 178-181
Hilflose Verteidiger 197
In die Zange nehmen 197
Tarnung 195-196
Unter Wasser 432
Kampfaktionen 181-189
Augenblickliche Aktionen 189
Bewegungs-Aktionen 186-187
Freie Aktionen 188
Schnelle Aktionen 188
Sonstige Aktionen 186-187
Standard-Aktionen 182-186
Volle Aktionen 187-188
Kampfmanöver 198-201
Ansturm 199
-bonus (KMB) 198
Entwaffnen 199
Ringkampf 200-201
Überrennen 201
-verteidigung (KMV) 199
Zerschmettern 200
Zu Fall bringen 201
Kampf mit zwei Waffen 202
Talent 124
Kampfrausch (Barbar) 32
Kampfrauschkräfte (Barbar) 32
Kampfstil (Waldläufer) 82
Kampfunfähig 189
(Zustand) 567
Kanalisation 437
Katapulte 434-435
Kauernd (Zustand) 567
Ki-Vorrat (Mönch) 72
Klassenfertigkeiten 86, 89
Klassenkombinationen 30
Kleidung 161
Kleriker 53-63
Domänen 55, 56-63
Ehemalige Kleriker 56
Gottheiten 56
Zauberliste 226-230
Klippen 428
Körper lösen (Mönch) 73
Körperlos (Zustand) 567
Konstitution 16
Konzentrationswürfe 206-207
Kränkelnd (Zustand) 567
Krankheiten 558
Behandeln 97
Krieger 450
Kritische Treffer 184
Kundschafter-Chronist 384-386
Lähmung 562
Langzeitbehandlung 96
Lavaeffekte 444
Lawine 429-430
Lebenshaltungskosten 405
Lebenskraftentzug 562
Lebenskraftverlust (Zustand) 567
Leichte Waffen 141
Licht 172-173
Liegend (Zustand) 567
Lockruf der Natur widerstehen (Druide) 40
Mächtiger Kampfrausch (Barbar) 34
Magier 63-69
Arkane Schulen 66-68
Vertraute 68-69
Zauberliste 234-241
Magische Gegenstände 456-553
Aktivieren 184
Artefakte 542-547
Ausrüstungsplätze 459
Benutzen 458-459
Beschädigen 459
Beschreibungen 460-462
Erschaffung 548-553
Größe 459
Intelligente Gegenstände 530-533
Kaufen 460
Neue Fähigkeiten hinzufügen 553
Rettungswürfe gegen 459
Ringe 477-483
Rüstungen 462-467
Schriftrollen 489-490
Tränke 477
Verfluchte Gegenstände 533-541
Waffen 467-477
Wundersame Gegenstände 496-530
Zauberstäbe 495
Zauberstecken 490-494
Zauberzepter 483-489
Zufällige magische Gegenstände 461
Magische Gegenstände erschaffen 548-553
Magische Gegenstände kaufen 460
Magische Gegenstände reparieren 460
Manövertraining (Mönch) 72
Materielle Ebene 439
Materialkomponentenlos zaubern 46
Meisterarbeit (Rüstungen) 153
Meisterarbeit (Waffen) 149
Meisterhafter Angriff (Schurke) 80
Meisterjäger (Waldläufer) 83
Meisterliches Verstecken (Waldläufer) .. 83
Mensch 26
Menschenmengen 436
Mithral 154
Mönch 69-73
Ehemalige Mönche 73
Mönchswaffen 53
Monströse Charaktere 405
Münzen 140
Munition 141
Mystischer Ritter 486-488
Mystischer Theurg 388-389
Nahkampfangriffe 182
Natürliche Angriffe 182
Natürliche Fähigkeiten 221
Naturgespür (Druide) 40
Nebel 438
Negative Stufen 562
Nekromantie (Schule, Magier) 67
Nekromantiezauber 211
Nicht-tödlicher Schaden 191
Nicht-tödliche Waffen 144
Niederschlag 437
NSC-Ausrüstung 454
NSC erschaffen 450-455
NSC-Klassen 448-450
Paladin 73-77
Ehemalige Paladine 77
Zauberliste 232-233
Perfektes Selbst (Mönch) 73
Pferdeharnisch 162
Phantom (Illusion) 210
Positive Energie fokussieren (Paladin) ... 75
Prestigeklassen 372-393
Rammbock 435
Raucheffekte 444
Reflexbewegung (Barbar) 34
(Schurke) 79
Reflexwürfe 180
Reinheit des Körpers (Mönch) 72
Reisen in den Bergen 430
Reittiere und Ausrüstung 162
Rennen als volle Aktion 188
Resistenz gegen fokussierte Energie ... 562
Rettungswürfe 180
Betroffene Gegenstände 216-217
Gegen magische Gegenstände 459
Zauber 216-217
Ringe 477-483
Schmieden 551
Ringend (Zustand) 567
Ringkampf 200-201
Rüstungen 149-153
An- und Ablegen 153
Chance für arkane Zauberpatzer 150
Für Kreaturen mit ungewöhnlicher
Größe 153
Magische 462-467
Magische Rüstungen erschaffen 550
Meisterarbeiten 153
Pferdeharnisch 162
Rüstungsmalus 150
Rüstungsklasse 179
Auf dem falschen Fuß erwischt 178

Berührung ... 179
Größenmodifikatoren ... 179
Modifikatoren ... 195
Rüstungsklassenbonus (Mönch) ... 70
Rüstungsmeisterschaft (Kämpfer) ... 53
Rüstungstraining (Kämpfer) ... 52
Ruhiger Geist (Mönch) ... 72
Säureeffekte ... 441
Sanddünen ... 431
Sandstürme ... 431
Schaden ... 179
An magischen Gegenständen ... 459
Nicht-tödlicher ... 191-192
Schadensreduzierung ... 563
Schadensreduzierung (Barbar) ... 34
Schätze ... 399-401
Aufbau eines Schatzhorts ... 400-401
Magische Gegenstände ... 401
Schätze pro Begegnung ... 399
Schatten (Illusion) ... 210
Schattenebene ... 440
Schattentänzer ... 389-392
Schilde (siehe Rüstungen) ... 149-153
Bereit machen oder lösen ... 187
Schildstacheln ... 151
Schildstoß ... 151
Turmschild ... 152
Schlaghagel (Mönch) ... 70
Schlösser ... 156, 413-414
Öffnen (siehe Mechanismus ausschalten) ... 100-101
Schlösser öffnen ... 100
Schnee ... 438
Schnelle Aktionen ... 188
Schnelle Bewegung (Barbar) ... 31
(Mönch) ... 72
Schneller Verfolger (Waldläufer) ... 82
Schriftrolle anfertigen (Magier) ... 65
Schriftrollen ... 489-490
Anfertigen ... 551
Schurke ... 77-80
Schusswaffen ... 141
Schutt, viel ... 428
Schwarzholz ... 154-155
Schwieriges Gelände ... 193
Sich verirren ... 424-425
Spielercharaktere (SC) ... 12
Anfangsvermögen ... 140
Stufenaufstieg ... 30
Vermögen nach Stufe ... 399
Spielleiten ... 394-407
Spielmaterialien ... 569
Spielvorbereitungen ... 401
Spielwerte ... 397
Spontanes Zaubern (Druide) ... 39
(Kleriker) ... 55
Sprache von Sonne und Mond (Mönch) ... 73
Sprachen ... 105
Springen ... 88-89
Spuren folgen ... 105
Spuren lesen (Waldläufer) ... 81
Spurloser Schritt (Druide) ... 40
Stabile Charaktere ... 190-191
Stabilisiert (Zustand) ... 567
Stadtabenteuer ... 433-437
Stadtwachen und Soldaten ... 434
Stärke ... 16
Stärkerer Kampfrausch (Barbar) ... 34
Standard-Aktionen ... 182-186
Staubsturm ... 438
Sterbend ... 189-190
(Zustand) ... 567-568
Stürme ... 438
Stufen aufsteigen ... 30
Sturmangriff ... 197
Sturz ... 442-443
Fallende Gegenstände ... 443-444
Sturz abbremsen (Mönch) ... 72
Talente ... 110-137
Arten ... 112
Gegenstandserschaffungstalente ... 112
Kampftalente ... 112
Kritischer-Treffer-Talente ... 112
Metamagische Talente ... 112-113
Voraussetzungen ... 112
Täuschung (Illusion) ... 210
Tapferkeit (Kämpfer) ... 52
Tarnung ... 195-196
Tarnung (Waldläufer) ... 83
Taub (Zustand) ... 567
Tausend Gesichter (Druide) ... 41
Tausendsassa (Barde) ... 38
Teilweise Deckung ... 195
Teleportation (Beschwörung) ... 210
Temporäre Trefferpunkte ... 191
Tierempathie (Druide) ... 40
(Waldläufer) ... 81
Tiergefährte (Druide) ... 41-44
Tiergestalt (Druide) ... 41
Todesangriffe ... 563
Tödliche Wunden behandeln ... 97
Tot ... 190
Tote wieder beleben ... 208
(Zustand) ... 568
Tränke ... 477
Brauen ... 550
Traglast ... 169-170
Transport ... 162-163
Trefferpunkte ... 180
Temporäre ... 191
Verlust ... 189
Treibsand ... 427
Treppen ... 415
Tricks (Schurke) ... 78
Tricks für Tiere ... 101-102
Türen ... 412-415
Übelkeit (Zustand) ... 568
Über der 20. Stufe ... 406-407
Überflutungen ... 432-433
Übernatürliche Fähigkeiten (ÜF) ... 221, 554
Überraschungen ... 178
Überrennen ... 201
Unbeugsamer Wille (Barbar) ... 34
Unermüdlicher Kampfrausch (Barbar) ... 34
Unsichtbar (Zustand) ... 568
Unsichtbarkeit ... 563-564
Unterholz ... 426
Unterholz durchqueren (Druide) ... 40
(Waldläufer) ... 82
Unterwasserkampf ... 432
Unversehrtheit des Körpers (Mönch) ... 72
Verängstigt (Zustand) ... 568
Verbesserte Beute (Waldläufer) ... 83
Verbesserte Deckung ... 195
Verbesserte Reflexbewegung (Barbar) ... 34
(Schurke) ... 79
Verbesserter Vertrauter ... 133-134
Verbessertes Entrinnen (Mönch) ... 72
(Waldläufer) ... 83
Verbesserte Tricks (Schurke) ... 80
Verfluchte magische Gegenstände ... 533-541
Verhaltenskodex (Paladin) ... 77
Verletzungen und Tod ... 189-192
Heilung ... 191
Kampfunfähig ... 189
Nicht-tödlicher Schaden ... 191-192
Stabilisiert ... 190-191
Sterbend ... 189-190
Temporäre Trefferpunkte ... 191
Tot ... 190
Während des Zauberwirkens ... 206
Vermögen ... 399
Anfangsvermögen (1. Stufe) ... 140
NSC-Ausrüstung ... 454
SC-Vermögen nach Stufe ... 399
Veröffentlichte Abenteuer ... 396
Versteinert (Zustand) ... 568
Verstrickt (Zustand) ... 568
Vertraute ... 68-69
Verbesserte ... 133
Verwandlung (Schule, Magier) ... 67
Verwandlungszauber ... 211-212
Verwirrt (Zustand) ... 568
Verzauberung (Schule, Magier) ... 66
Verzauberungszauber ... 212
Vibrierende Handfläche (Mönch) ... 72
Vielseitiger Auftritt (Barde) ... 38
Völker ... 18-27
Volle Aktion ... 187-188
Voller Angriff ... 187
Vollständige Deckung ... 195
Vollständige Tarnung ... 196
Vom Reittier absteigen ... 187
Wachtürme ... 434
Wälder ... 425-427
Wände ... 410-411
Stadtmauern und Tore ... 433-434
Waldbrände ... 426-427
Waldläufer ... 80-83
Zauberliste ... 233
Waffen ... 140-149
Improvisierte ... 144
Magische ... 467-477
Magische Waffen erschaffen ... 550
Meisterarbeiten ... 149
Natürliche ... 182
Schaden sehr kleiner und großer Waffen ... 145
Von unpassender Größe ... 141
Ziehen oder Wegstecken ... 186
Waffen der Abwehr ... 144, 198
Waffen fürs zu Fall bringen ... 144

Waffenlose Angriffe 182
Waffenloser Schaden 182
Große und kleine Mönche 71
Waffenloser Schlag (Mönch) 71
Waffenmeisterschaft (Kämpfer) 53
Waffen mit Flächenwirkung 202
Waffen mit Reichweite 141
Waffentraining (Kämpfer) 52
Waffen von unpassender Größe 141
Waffe wegstecken 186
Waffe ziehen 186
Wankend (Zustand) 568
Wasser 432
Gefahren 445
Hineinfallen 443
Weisheit 17
Weiter Schritt (Mönch) 72
Werkzeuge 160-161
Wetter 437-439
Während des Zauber Wirkens . . 206-207
Wildnis 424-433
Willenswürfe 180
Wind 438-439
Windeffekte aufs Fliegen 94
Wirkungsbereich von Zaubern 214-215
Wissenshüter 392-393
Wüste 430-431
Wundersame Gegenstände 495-530
Erschaffen 553
Wurfwaffen 141
Zähigkeitswürfe 180
Zäune 431
Zauber 222-371
Berührungszauber im Kampf 185
Bonus 17
Dirigieren 186
Effekte kombinieren 208-209
Grad 212
Kategorie 212
Komponenten 184, 212-213
Konzentration 185, 206-207
Listen 224-241
Reichweite 213
Rettungswürfe 216-217
Schusslinie 215
Unter Wasser zaubern 432
Wirkungsdauer 215-216
Zauber beenden 186
Zauber wirken (Aktion) 184
Zauber zielen 213-215
Zeitaufwand 213
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZF) . . 221, 554
Zauberbuch 219
Ersetzen 219
(Magier) 66
Zauber hinzufügen 219
Zauber des 0. Grads 212
In einem Zauberbuch 219
Zauberdienstleistungen 163
Zauberresistenz (ZR) 218, 564-565
Zauberstäbe 495
Erschaffen 552
Zauberstecken 490-494
Erschaffen 552
Zauberstufe 208
Zaubertricks (Barde) 38
(Hexenmeister) 46
(Magier) 65
Zauber wirken 206-209
Arkane Zauber in Rüstung wirken 69, 150
Beritten 202
Defensives Zaubern 185
Effekte kombinieren 208-209
Gegenzauber 207-208
Im Ringkampf 206
Konzentrationswürfe 206-207
Schnelle Zauber 188
Spontane Metamagie 187-188
Standard-Aktion 182-186
Unter Wasser 432
Volle Aktionen 187-188
Zauberpatzer 208
Zauberzepter 483-489
Erschaffen 551
Zeitaufwand fürs Zaubern 213
Zeitloser Körper (Druide) 41
(Mönch) 73
Zubehör für Fertigkeiten 160-161
Zu Fall bringen 201
Zurückziehen 188
Zustände 565-568
Zwang (Verzauberung) 212
Zweihandwaffen 141
Zwerg 27

Betritt eine fantastische Welt der Abenteuer!

Bei *Pathfinder* schlüpfst du in die Rolle des mutigen Abenteurers, der in einer Welt ums Überleben kämpft, die nicht nur von Magie, sondern auch vom Bösen erfüllt ist. Wird es dir gelingen, dich durch monsterverseuchte Ruinen zu kämpfen und in Städten voller politischer Intrigen zu bestehen, um als berühmter Held mit sagenhaften Schätzen aus deinen Abenteuern hervorzugehen? Oder fällst du den heimtückischen Fallen und teuflischen Monstern einer längst vergessenen Gruft zum Opfer? Dein Schicksal liegt in deiner Hand und dieses umfangreiche Grundregelwerk bietet dir alles, um deinen Charakter ein Leben voller Abenteuer und Aufregung führen zu lassen. *Pathfinder* ist ein phantasievolles Rollenspiel, das eine mehr als zehnjährige Entwicklungszeit und eine öffentlich zugängliche Testphase hinter sich hat, an der mehr als 50000 Spieler teilgenommen haben, um ein modernes Rollenspiel zu erschaffen und den Bestseller unter den Fantasy-Rollenspielen ins neue Jahrtausend zu holen.

Das *Pathfinder Grundregelwerk* beinhaltet:

- Alle Spieler- und Spielleiterregeln in einem einzigen Band.
- Vollständige Regeln für phantastische Völker wie Elfen, Gnome, Halblinge, Halborks und Zwerge.
- Spannende neue Optionen für Charakterklassen wie Kämpfer, Kleriker, Magier, Schurken und so weiter.
- Verbesserte Regeln für Talente und Fertigkeiten, welche deinem Helden noch mehr Möglichkeiten bieten.
- Ein einfaches Kampfsystem mit einfachen Regeln für Ringkämpfe, Anstürme und andere Spezialangriffe.
- Neue Optionen für Zauberkundige, Domänen, Vertraute, gebundene Gegenstände, Magieschulen und mehr.
- Hunderte überarbeitete, neue und verbesserte Zauber und magische Schätze.
- Regeln für die schnelle Erschaffung von Nichtspielercharakteren.
- Erweiterte Regeln für Flüche, Krankheiten und Gifte.
- Ein komplett überarbeitetes Erfahrungspunktesystem mit Optionen für langsamen, durchschnittlichen und schnellen Stufenaufstieg.
- UND VIELES, VIELES MEHR!

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER® ROLLENSPIEL™
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE

Sechste, überarbeitete Auflage
Artikelnummer: US50001PDF